



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**(FECYT)**

**CARRERA: Educación Básica**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,  
MODALIDAD POYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**“Aprender a leer con Grin” para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año de  
E.G.B de la Unidad Educativa "Ibarra" año lectivo 2023-2024”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la  
Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.**

**Autor (a): Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran**

**Director (a): PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia**

**Ibarra- 2024**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**  
**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1004161087	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Ruiz Cupueran Jacqueline Mishell	
<b>DIRECCIÓN:</b>	Ambuqui tras la iglesia	
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:jaqueline.mishell2000@gmail.com">jaqueline.mishell2000@gmail.com</a>	
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	-	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b> 0968018306

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	"Aprender a leer con Grin" para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa "Ibarra" año lectivo 2023-2024"
<b>AUTOR (ES):</b>	Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	11 de Marzo del 2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Educación Básica
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

### 2. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 11 días del mes de marzo de 2024

**EL AUTOR:**

(Firma)..........  
 Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Ibarra, 27 de febrero de 2024

PhD. Andrade Ubidia Rómulo Paúl

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de integración curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



*PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia*

*C.C.: 100190844-9*

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

*El Comité Calificador del trabajo de integración curricular "Aprender a leer con Grin" para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa "Ibarra" año lectivo 2023-2024 elaborado por Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

(f): 

*MSc. Milton Mora*

*Presidente del tribunal*

*C.C.:100258945-3*

(f): 

*MSc. Paul Andrade*

*Director*

*C.C.:100190844-9*

(f): 

*MSc. Evelyn Hernández*

*Asesor*

*C.C.:100333362-0*

## **DEDICATORIA**

La presente investigación la dedico con todo el amor a mis padres que fueron siempre mi motor para seguir avanzando y no rendirme en el transcurso de todo este trayecto, gracias a ellos por su esfuerzo y sacrificios para poder ayudarme a culminar con esta fase de mis estudios, por apoyarme incondicionalmente tanto económica como moralmente y por ser quienes confiaron en mi desde el inicio.

A mis hermanos por todos los consejos, apoyo moral, palabras de aliento que me daban ánimo y motivaban a seguir cuando más lo necesitaba, a mis abuelos que fueron quienes me impulsaron a emprender este viaje y quiénes me acompañaron durante la mitad de mi carrera universitaria, pero por situaciones de la vida partieron de este mundo sin poder verme cumplir esta meta y a mi familia que estuvo presente en todo este tiempo acompañándome en esta linda travesía.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres por haber confiado en mí y apoyarme en todo momento, por todos los sacrificios que tuvieron que hacer para poder darme esta oportunidad de estudio que es y será siempre el mejor regalo que me pudieron haber dado en la vida, a todas las personas, familiares y amigos que de una u otra manera formaron parte de este camino ya que esto no hubiera sido posible sin su motivación y consejos.

Estoy totalmente agradecida con la Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas y a la Facultad de Educación, ciencia y tecnología (FECYT), a la carrera de Educación básica y a sus docentes porque fueron quienes con paciencia y dedicación supieron formarnos como profesionales, por todos los consejos, palabras de aliento y los regaños que sirvieron para poder ser mejor, esforzarme y dar lo mejor de mí.

De manera especial agradezco al PhD. Paúl Andrade quien por petición accedió a ser mi tutor y guía de esta investigación, gracias por ser paciente, enseñarme y orientarme lo cual ha sido fundamental en el desarrollo y culminación de este proyecto.

## RESUMEN

La presencia de la tecnología y con ello los softwares educativos es algo de gran relevancia que aporta en la mejora de la calidad de enseñanza e incluso reforzar temáticas y generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Esta investigación tuvo como objetivo el diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de Tercer año de E.G.B y el uso de recursos didácticos por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra y, elaborar una propuesta que brinde solución a la problemática planteada. La metodología que se utilizó fue la cuantitativa y cualitativa es decir tuvo un enfoque mixto, las técnicas empleadas fueron la encuesta a 6 docentes y la prueba de contenidos a 28 estudiantes de la Unidad Educativa “Ibarra”. De los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los docentes reflejan poco manejo de herramientas tecnológicas, por otro lado, en la evaluación a los estudiantes se detectaron algunas dificultades en habilidades gramaticales como la lectura, escritura el habla y en menor porcentaje en la escucha. En conclusión, se pudo detectar algunas dificultades relacionadas con el aprendizaje de la gramática básica y a la vez se identificó que los docentes siguen siendo tradicionalistas utilizando como recurso para sus clases materiales físicos como libros de texto, fichas pedagógicas y pizarra, pero podrían dejar de lado eso e implementar en su labor la tecnología y a la vez hacer uso del software educativo “Aprender a Leer con Grin” como medio viable para reforzar el aprendizaje de las habilidades gramaticales.

### **Palabras clave**

Enseñanza-aprendizaje; software educativo; refuerzo; gramática; “Aprender a Leer con Grin”



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."**



### ABSTRACT

The presence of technology, and with it the educational software, is something of great relevance that contributes to improving the quality of teaching and even reinforces topics and generates significant learning in students. This research aimed to diagnose the level of grammatical skills in the students of the third year of B.G.E. (Basic General Education), and the use of didactic resources by the teachers of the "Ibarra" Educational Unit and to elaborate a proposal to provide a solution to the problem. The methodology used was quantitative and qualitative; that is to say, it had a mixed approach. The techniques used were the survey of 6 teachers and the content test to 28 students of the "Ibarra" Educational Unit. From the results obtained, it could be seen that teachers reflect little use of technological tools, on the other hand, in the evaluation of students, some difficulties were detected in grammatical skills such as reading, writing, speaking, and, to a lesser extent, listening. In conclusion, it was possible to detect some difficulties related to the learning of basic grammar, and at the same time, it was identified that teachers are still traditionalists using as a resource for their classes' physical materials such as textbooks, pedagogical cards, and blackboard, but they could leave that aside and implement technology in their work and at the same time make use of the educational software "Learning to Read with Grin" as a viable means to reinforce the learning of grammatical skills.

**Keywords:** Teaching-learning; educational software; reinforcement; grammar; "Learning to Read with Grin".

Reviewed by:  
 MSc. Luis Puspuezán Soto  
**CAPACITADOR-CAI**  
 February 28, 2024

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	15
Motivaciones para la Investigación.....	15
El problema de Investigación.....	15
Justificación.....	16
Impactos de la investigación .....	17
Impacto social.....	18
Impacto educativo.....	18
Objetivos de la investigación .....	18
Objetivo General .....	18
Objetivos Específicos.....	18
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	19
1.1. Recurso didáctico .....	19
1.1.1. Definición .....	19
1.1.2. Características.....	20
1.1.3. Tipos de recursos didácticos .....	20
1.1.4. Beneficios de los recursos didácticos .....	22
1.1.5 Estrategias y recursos didácticos .....	22
1.2. La gramática.....	23
1.2.1. Definición de gramática.....	23
1.2.2. Habilidades Gramaticales para niños de tercer grado según el ministerio de educación del Ecuador.....	24

1.2.3 Destrezas con criterio de desempeño a desarrollarse en los diferentes bloques del área de Lengua y Literatura.....	27
1.3. “Aprender a leer con Grin” .....	28
1.3.1. ¿Qué es Aprender a leer con Grin?.....	28
1.3.2. Características del software educativo “Aprender a leer con Grin” .....	28
1.3.3. Actividades en “Aprender a leer con Grin” .....	29
1.3.4. Habilidades que desarrolla “Aprender a leer con Grin” .....	31
1.4. Refuerzo pedagógico.....	32
1.4.1. Definición de refuerzo .....	32
1.4.2. Destinatarios (docentes y estudiantes).....	32
1.5 Software educativo.....	33
1.5.1 Definición .....	33
1.5.2 Software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje .....	34
1.5.3 Rol docente en el uso de un software .....	35
1.5.4 Destrezas o habilidades que desarrolla el software educativo.....	35
<b>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA O MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>	<b>36</b>
2.1 Tipo de investigación .....	36
2.2 Métodos, técnicas e Instrumentos de investigación .....	37
2.2.1. Métodos .....	37
2.2.2. Instrumentos de investigación .....	38
2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis.....	39
2.3 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica.....	40
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>44</b>
3.1. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta realizada a los docentes .....	44

3.2. Análisis y discusión de los resultados de la prueba de diagnóstico aplicada a los estudiantes. .....	56
3.2.1. Habilidades gramaticales sección lectura.....	56
3.2.2. Habilidades gramaticales sección escritura.....	57
3.2.3. Habilidades gramaticales sección escucha.....	58
3.2.4. Habilidades gramaticales sección habla.....	59
3.2.5. Habilidades gramaticales promedio general. ....	61
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	62
4.1. Título de la propuesta.....	62
4.2. Presentación de la Guía .....	62
4.3. Objetivos .....	63
4.4. Destrezas curriculares a tratarse.....	63
4.5. Instructivo de la aplicación “Aprender a Leer con Grin”.....	65
REFERENCIAS.....	78
ANEXOS .....	84

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura que desarrollan las habilidades lingüísticas. ....	24
<b>Tabla 2</b> Para la enseñanza de la gramática ¿Qué recursos didácticos utiliza? .....	44
<b>Tabla 3</b> Del siguiente listado de programas y herramientas tecnológicas ¿Cuáles usa para la enseñanza de la gramática?.....	45
<b>Tabla 4</b> ¿Qué clase de tareas relacionadas con internet y el uso de herramientas o aplicaciones tecnológicas solicita a los estudiantes que realicen como actividades para casa? .....	47
<b>Tabla 5</b> En su labor como docente el uso de programas o herramientas tecnológicas para la enseñanza o refuerzo de la gramática se limita por: .....	48
<b>Tabla 6</b> ¿Qué actividades emplea para reforzar las clases de gramática?.....	49
<b>Tabla 7</b> ¿De las siguientes habilidades cuáles corresponden a la gramática?.....	50
<b>Tabla 8</b> ¿Cuál de las siguientes actividades considera que no es adecuada para la alfabetización inicial o enseñanza de la gramática básica? .....	51
<b>Tabla 9</b> En su labor como docente. ¿A través de qué estrategia evalúa contenidos de gramática? .....	52
<b>Tabla 10</b> Puede seleccionar de las siguientes Apps ¿Cuál ayuda en el aprendizaje o mejora de la gramática?.....	53
<b>Tabla 11</b> Considera que la herramienta “Aprender a Leer con Grin” permite reforzar la enseñanza a través de: .....	54
<b>Tabla 12</b> Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección lectura .....	56
<b>Tabla 13</b> Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección escritura.....	57
<b>Tabla 14</b> Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección escucha.....	58

<b>Tabla 15</b> Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección habla.....	59
<b>Tabla 16</b> Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultado general .....	61
<b>Tabla 17</b> Adaptación del currículo a las actividades dentro de la aplicación "Leo con Grin" .....	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura I</b>	Lecciones que presenta la App “Aprender a leer con Grin” .....	29
<b>Figura II</b>	Apartados que brinda las secciones de la App “Aprender a leer con Grin" .....	30
<b>Figura III</b>	Instructivo para descargar y crear un avatar en la aplicación "Leo con Grin " .....	66

## INTRODUCCIÓN

### **Motivaciones para la Investigación**

El presente estudio es importante en el ámbito educativo, ya que este aporta información sobre un software educativo para el refuerzo de habilidades gramaticales dentro de las cuales están la lectura, la escritura, la escucha y el habla, mismas habilidades que son fundamentales en el desarrollo educativo de un niño. El motivo a realizar esta investigación fue la experiencia en prácticas preprofesionales, vinculación y servicio comunitario llevadas a cabo en diferentes instituciones educativas en las mismas que se evidenció en los estudiantes el uso de tecnologías con fines de entretenimiento y me planté hacer uso de la tecnología, pero con fines educativos.

Asimismo, otro de los factores que incidieron en la elección de la investigación, son los consejos y sugerencias acertadas de un docente de la carrera de Educación Básica, quien fue guía importante para poder llegar a consolidar y poder plantear el tema de investigación. Por consiguiente, el tema seleccionado para la investigación es: “Aprender a leer con Grin” para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año de E.G.B” mismo que se centra en el refuerzo de las deficiencias gramaticales de los estudiantes y dar a conocer sobre un software educativo que ayude con estas deficiencias o dificultades.

### **El problema de Investigación**

El aprender a hablar y escribir correctamente es un proceso que se debe fundamentar desde los primeros años de un niño para que con el pasar del tiempo tenga unas bases sólidas además de facilidad para expresarse de manera correcta ya sea de forma escrita tanto como oral, Díez y Gutiérrez (2018), mencionan que es necesario que en los primeros años de escolaridad exista conocimiento y dominio de fonemas como fuente fundamental para aprender a leer y a escribir con lo que hace referencia a que el niño aprenda a reconocer y conocer el fonema de cada una de las letras para que luego sea fácil utilizarlas para formar sílabas y posterior a eso palabras y frases.

El escaso empleo de recursos que ayuden como refuerzo a la enseñanza de la gramática hace que dentro del ámbito académico se tenga problemas de aprendizaje y si no es reforzado a tiempo o desde edades tempranas se puede tener errores gramaticales dentro de su léxico lo cual puede continuar y dejar secuelas hasta la adultez. Según Aznar et al. (2016) “para lograr la

participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender” (p.1). Es por esto por lo que dentro de una clase se debe ser creativo para implementar nuevos recursos o herramientas y así lograr mantener el interés de todos los estudiantes, refuercen en la escuela los contenidos y lo sigan haciendo en casa.

En el cantón Ibarra existen instituciones educativas en las cuales hace falta preparación para los docentes sobre el empleo de herramientas tecnológicas o softwares educativos que sirvan como apoyo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en esta época en donde la tecnología ha ido teniendo nuevos avances que muchos de ellos pueden ser de gran ayuda para los docentes. Es así como Bosque (2018), menciona que los docentes deberían variar y proponer nuevas maneras de impartir sus clases y los temas gramaticales que quieran abordar y de esta manera conseguir que estos temas lleguen a sus estudiantes. Al realizar cambios en la manera de enseñar ayudará a que los estudiantes se motiven, generen un aprendizaje mucho más entendible y sencillo, mejorando así cuantitativa y cualitativamente su desempeño y rendimiento.

En la Unidad Educativa Ibarra, se evidenció que existen niños que tienen dificultades para reconocer las letras, su sonido, formar sílabas y mencionar su fonema además de que tienen problemas para leer pequeñas oraciones en el área de Lengua y Literatura, a varios estudiantes se les hace un poco complejo el adquirir las habilidades y destrezas necesarias para el aprendizaje de la Gramática. Por lo tanto, en lo que dure este proceso de investigación se propone el empleo de un software educativo “Aprender a leer con Grin”, para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año de Educación General Básica que ayude a reforzar las dificultades que refleja esta institución.

### **Justificación**

Es de conocimiento que es indispensable que un niño forje su aprendizaje significativo desde sus etapas iniciales apoyado por sus padres y la institución educativa ya que si como docentes se forma en los niños buenos cimientos en sus primeros años escolares al final tendremos resultados exitosos y favorables es por eso que Moreno (2013), menciona que “Es fundamental, la realización de una buena planificación y la confección de una adecuada selección de materiales con el fin de adaptarnos a las características individuales de cada alumno” (p.335).

El propósito de esta investigación es profundizar en la reflexión sobre la función de la gramática y según Macías, et al. (2019), consideran que la gramática es la que nos facilita la comunicación, ya que es la que nos ayuda a estructurar las palabras mediante las reglas que hace que nuestras ideas tengan sentido y coherencia y la persona que lea la idea o escuche pueda comprender con facilidad lo que se quiere comunicar.

El tema planteado en esta investigación está delimitado por la experiencia en prácticas preprofesionales de la carrera de Educación Básica y benefició directamente a la docente de tercer año ya que podrá tener conocimiento y aplicar el software educativo para reforzar la temática de la gramática brindándoles una alternativa mucho más lúdica. De igual forma como beneficiarios directos están los estudiantes de Tercer año de la Unidad Educativa Ibarra, puesto que, serán ellos quienes utilizarán la aplicación “Aprender a leer con Grin”.

Los beneficiarios indirectos serán los padres de familia, porque serán ellos los que evidencien los avances que tienen sus hijos y serán quienes ayudarán a sus hijos a dedicar tiempo a jugar con la aplicación y restar horas de ocio. Asimismo, la Unidad Educativa “Ibarra” y la mayoría de sus docentes ya que tendrán a disponibilidad y podrán hacer uso de esta herramienta tecnológica.

En definitiva, para justificar la investigación está la necesidad e importancia de implementar el software educativo “Aprender a leer con Grin” que permite jugar con las letras de forma entretenida reforzando temas de gramática como la construcción de sílabas, palabras y frases, además de que cuenta con la voz de Grin que es el guía para completar cada uno de los niveles, de igual forma que motive al docente a brindar refuerzo para solidificar los conocimientos de sus estudiantes sirviendo como apoyo para mejorar y reforzar el rendimiento académico y dificultades gramaticales.

### **Impactos de la investigación**

La investigación generó impactos positivos dentro de la Unidad Educativa “Ibarra” y su entorno educativo y social, debido a que atenderá a las dificultades presentadas por los estudiantes, a continuación, se detallan los impactos:

## **Impacto social**

Al llevar a cabo la presente investigación se la realizó con colaboración de la comunidad educativa permitiendo involucrar e incorporar a los agentes educativos de la Unidad Educativa “Ibarra” y los miembros de la comunidad como padres de familia; Esto fomenta la consolidación de relaciones de amistad y solidaridad entre los integrantes de la comunidad educativa.

## **Impacto educativo**

Dentro de la Unidad Educativa “Ibarra” se manifiesta un impacto educativo positivo, ya que, gracias a la guía de actividades didácticas propuesta, los docentes de tercer año de educación general básica podrán mejorar su manera de enseñanza, además los estudiantes se motivarán a la utilización de habilidades gramaticales mediante actividades divertidas que se pueden desarrollar en el software educativo que se plantea en la investigación y finalmente los padres de familia quienes deberán estar al tanto de este estudio, además de dar consentimiento para que sus hijos realicen libremente las actividades que se planteen y brindar su ayuda para que los niños lo sigan haciendo en casa.

## **Objetivos de la investigación**

### **Objetivo General**

Determinar el software educativo “Aprender a Leer con Grin” como recurso didáctico que permita el refuerzo de la gramática en los estudiantes de Tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”.

### **Objetivos Específicos**

1-Diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de Tercer año de E.G.B y el uso de recursos didácticos por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra”.

2-Fundamentar teóricamente las variables que se plantean en la investigación para el refuerzo de la gramática empleando un software educativo a través de la construcción del marco teórico que se llevó a cabo mediante procesos de investigación.

3-Diseñar una guía de actividades didácticas para que los docentes la empleen en el refuerzo de habilidades gramaticales a través del software educativo “Aprender a Leer con Grin”.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

Es indispensable que en los primeros años escolares se impartan conocimientos básicos sobre la gramática para que con el paso del tiempo y según vaya pasando por los diferentes niveles de educación se solidifique, se refuerce, se amplíe la gama de dichos conocimientos además de darle continuidad y sobre todo crear un aprendizaje duradero que perdure y sea la base para cimentar nuestros procesos comunicativos ya sean estos orales o escritos.

### **1.1. Recurso didáctico**

El término recurso didáctico se escucha muy seguido hoy en día en el ámbito educativo, ya que hoy por hoy en las aulas de clase varios docentes lo utilizan debido a que son cosas útiles para emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje y permiten presentar información de manera más precisa, estos recursos pueden ser desde disfraces, libros, música, aplicaciones digitales, hasta un juguete siempre y cuando este tenga una finalidad educativa. En efecto se cuenta con un sin número de recursos didácticos los cuales son importantes en el ámbito educativo siempre y cuando se sepa elegir bien el recurso, emplearlo de manera adecuada y en el momento correcto debido a que estos materiales cumplen un fin de transmitir información sirviendo como apoyo para los docentes y en el aprendizaje de sus estudiantes (Pérez, 2010).

#### **1.1.1. Definición**

Un recurso didáctico es de mucha ayuda en los procesos educativos y existen gran variedad de ellos, pero muchas veces no podemos identificar dichos materiales aun teniéndolos frente a nosotros y es por ello por lo que hay que empezar por conocer que son y cuál es la importancia de conocer dichos recursos y su utilidad.

Son todos los materiales que estén a nuestro alcance o que se pueda elaborar con el fin de ayudar en la labor docente de enseñar, así como también en el aprendizaje de los estudiantes y pueden ser todas las herramientas aprovechadas para ayudar en el proceso educativo (Tomalá & Murillo, 2013). En definitiva, son herramientas que apoyan a un docente en su labor pedagógica y hacen que sus clases sean mucho más dinámicas, entretenidas y más entendibles, razones por las cuales ayudan a que los estudiantes forjen un aprendizaje verdadero, gracias a la interacción entre ellos, el recurso didáctico, la temática que se abordara y la guía del docente se podrán obtener

resultados favorables tanto para el docente como para el estudiante en la adquisición de nuevos conocimientos.

### **1.1.2. Características**

Existe gran variedad de recursos didácticos y para ser empleados como tal se debe otorgarles un propósito, así como también dar respuestas a que se quiere transmitir, que se quiere enseñar, que se quiere que los estudiantes aprendan para de esta manera poder dar un uso adecuado a los recursos con un fin académico además de que hay que tomar en cuenta el grupo de estudiantes al que van dirigidos, con la finalidad que ese o esos recursos sean útil.

Según Gabino (2017), menciona que entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentra:

- Ser orientados por un fin
- Apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje
- Hacer trabajar los sentidos
- Ayudar a que los estudiantes participen
- Proporcionar contenidos
- Mejorar la interacción entre pares
- Mejorar la interacción estudiante-docente
- Animar a los estudiantes a que quieran aprender

En efecto, los recursos educativos tienen varias características y en resumen se menciona que estos ayudan a motivar en el aprendizaje, transmitir información, son dinámicos, de fácil empleo, tienen varios usos, pueden ser modificables y se puede trabajar de manera individual y grupal.

### **1.1.3. Tipos de recursos didácticos**

Los recursos didácticos tienen varios tipos importantes como los recursos auditivos, visuales, los gráficos, a los cuales se los enmarca en un contexto educativo, a todos estos se los debería tener presente y que no falten en las horas de clase ya que estos captan la atención de los estudiantes, los motiva a querer aprender y que mejor hacerlo de forma más entretenida, con

información sencilla, precisa, ayuda a que interactúen logrando que la clase sea mucho más dinámica y se fomente también la participación en clase (Chisag, 2017).

De hecho, la clasificación de los recursos didácticos según Alarcón (2010), podrá ser:

**Recursos impresos o manuscritos:** dentro de este grupo se podrá encontrar libros de texto ya sean de lecturas o libros académicos que contengan la información de temas de clase o que acerquen al tema, anuncios, revistas, periódicos y una gran variedad de materiales impresos que serán los encargados de conducir al aprendizaje.

**Recursos audiovisuales e informáticos:** aquí se puede encontrar CDs, pinturas, fotografías, videos, películas, todos aquellos materiales en los que podamos involucrar el sentido de la vista para brindar o reforzar conocimientos.

**Recursos manipulativos:** en estos recursos podemos encontrar materiales didácticos ya sean adquiridos o comprados como un globo terráqueo, maquetas, instrumentos musicales, pero también forma parte el material que tenemos a nuestro alcance como globos, juegos, pelotas, juguetes, cualquiera de ellos puede ser utilizado como recurso didáctico educativo si se le otorga un propósito académico que se quiera cumplir.

**Medios informáticos o equipos:** en este tipo de recurso están incluidos los proyectores multimedia de los cuales se puede apoyar un docente para realizar cantidad de actividades en las que puedan participar sus estudiantes además de material multimedia está involucrado hoy en día el internet que es una de las herramientas que puede ser aprovechada dentro y fuera del aula de clases para abordar un tema e incluso para evaluarlo.

Ahora bien, un docente tiene un sin número de opciones que puede elegir como recurso didáctico a ser empleado en cada una de sus clases, pero también es su deber indagar y ver cuál es el que le conviene implementar, las adaptaciones que puede hacer, buscar la forma correcta de emplear ese recurso para tener resultados positivos.

#### **1.1.4. Beneficios de los recursos didácticos**

En cualquier modelo educativo es fundamental utilizar recursos didácticos en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que estos tienen varios beneficios tanto para el docente, ayudando a que la información que comparte con sus estudiantes sea más fácil de expresar y entender y mucho más importante beneficia directamente a los estudiantes propiciando que cumplan con un rol activo, mejorar su comprensión, concentración, motivación y muchos beneficios que lo ayudarán a progresar en el aprendizaje. “El recurso didáctico apropiado apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario” (Ministerio de Educación Gobierno de Ecuador, (s.f.), párr.11).

Existen puntos importantes y específicos en los que benefician los recursos didácticos tanto para los docentes como para los estudiantes los mismos que son:

1. Sirven de guía para presentar y desarrollar contenidos
2. Se los puede usar como medio para llevar al estudiante a mostrar la realidad
3. Ayudan a fortalecer y reforzar los aprendizajes o conocimientos adquiridos y por adquirir

Estos tres puntos son la idea base de que estos recursos pueden ser de gran ayuda en el quehacer del docente, se los puede tomar en cuenta como puntos guías al momento de pensar en que recurso didáctico se quiere implementar para una clase (Gabino, 2017).

#### **1.1.5 Estrategias y recursos didácticos**

A simple vista los recursos y estrategias son elementos iguales o que se asemejan en gran totalidad y no se diferencian, pero desde el punto de vista real en contenidos son dos cosas que guardan relación, pero son diferentes ya que una estrategia no es lo mismo que un recurso y es por eso que a continuación se establecerá conceptos de cada una para poder diferenciarlas.

Orozco (2016), menciona que las estrategias son importantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que son las acciones que nos ayudan a introducir una actividad mental, es decir son acciones que no se observan en los estudiantes durante una clase, pero son las que hacen que cada uno de los estudiantes logren su aprendizaje. Es decir, las estrategias se enfocan en las habilidades de los estudiantes y son aquellos procedimientos, maneras en las que un docente

conduce sus clases, lo que el utiliza, los elementos, las técnicas, lo que el propicia como los momentos de diálogo o comunicación, los recursos que usa, y todo lo que pone en manifiesto para facilitar, incentivar y lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Los recursos didácticos como se lo ha mencionado con anterioridad en esta investigación son todos aquellos materiales existentes o elaborados ya sean estos educativos, físicos o incluso tecnológicos que ayudan a motivar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, además de que nos permite simular situaciones de la vida real, evaluar el desempeño y rendimiento de los estudiantes para poder saber si se logró con éxito llegar al aprendizaje.

En definitiva, una estrategia hace uso de diversos recursos, pero tiene un sentido mucho más amplio en contenidos, un recurso es el medio, el instrumento que se emplea para llevar a cabo dicha estrategia, es decir las estrategias son la forma global de enfocarse en las habilidades que poseen los estudiantes y recursos didácticos son aquellos que proporcionan la información y sirven de guía de aprendizaje para los estudiantes.

## **1.2. La gramática**

Según Velázquez & Santiesteban (2019), recalcan que la lingüística y la gramática hacen referencia a la misma competencia es decir que tienen un mismo concepto. Entonces la competencia gramatical es también llamada competencia lingüística y cuando se habla de una de ellas se está hablando de lo mismo.

### **1.2.1. Definición de gramática**

La gramática según (Velázquez & Santiesteban , 2019 citado en Rojas, 2005) mencionan que “La competencia lingüística o gramatical es la posibilidad de usar las reglas fonéticas, morfológicas, y sintácticas, que rigen la organización y producción de los enunciados lingüísticos” (p. 15).

La gramática o más conocida como lingüística es la capacidad de las personas para crear enunciados u oraciones que sigan un orden y reglas para escribir y hablar una lengua, no solamente se trata de lograr respetar las reglas para codificar un mensaje sino también se debe poder comprenderlos para lo cual es necesario profundizar en el vocabulario, la formación de sílabas, de palabras, su estructura, frases, oraciones, pronunciación, y el significado de las palabras y lo que se quiere comunicar.

### 1.2.2. Habilidades Gramaticales para niños de tercer grado según el ministerio de educación del Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador (2016), en su currículo vigente basado en la educación general básica subnivel elemental nos menciona que el área de Lengua y Literatura cuenta con cinco bloques curriculares, lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y el último bloque Literatura. Cada uno de estos bloques abarca diversos subtemas, pero haciendo énfasis en los bloques que desarrollan las habilidades gramaticales o lingüísticas los mismos que son el bloque dos, tres y cuatro.

**Tabla 1**

*Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura que desarrollan las habilidades lingüísticas.*

<b>Número de bloque</b>	<b>Nombre del bloque</b>	<b>Subtemas</b>	<b>Habilidad a desarrollar</b>
2	Comunicación oral	-La lengua en la interacción social. -Expresión oral.	-Habla -Escucha
3	Lectura	-Comprensión de textos. -Uso de recursos.	Lectura
4	Escritura	-Producción de textos. -Reflexión sobre la lengua. -Alfabetización inicial.	Escritura

Nota: Elaboración propia

El bloque curricular dos que menciona la comunicación oral, y dentro de este bloque se abordarán dos temas como lo es la lengua en la interacción social y expresión oral.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), hace mención de que:

El lenguaje o comunicación oral hace referencia a las habilidades lingüísticas de escucha y de habla ya que muchas veces estas habilidades se presentan de manera simultánea. La lengua oral hace referencia a la comunicación en donde las palabras tienen significado. Entonces es importante reconocer que la lengua tiene ciertas variaciones según el lugar, grupo social, etnia, cultura, y en sus características que diferencian el vocabulario de las personas que hablan. Es por eso que el juntar las habilidades de escucha y de habla dentro de la comunicación implica la utilización de códigos, de los sentidos y como se había mencionado el significado que se les da a las palabras. (p.286)

Además, dentro de esta unidad los contenidos conceptuales para nivel elemental son:

- Reflexión inicial sobre la organización del discurso
- Situaciones cotidianas de comunicación oral
- Identificación del propósito, interlocutores y tema de las situaciones de comunicación oral
- Estrategias para ampliar y enriquecer ideas para el discurso
- Estrategias para enriquecer el vocabulario
- Uso y significado de los elementos paralingüísticos y de comunicación no verbal
- Convenciones de la comunicación oral
- Recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p.104)

El bloque curricular tres que menciona la habilidad de la lectura, y dentro de este bloque se abordarán dos temas como lo es la comprensión de textos y el uso de recursos. Dentro de esta unidad y este subtema de comprensión de textos los contenidos conceptuales para nivel elemental según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) son:

- Información explícita de un texto
- Inferencias fundamentales: espaciales, temporales, referenciales
- Estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión

- Participación en situaciones de recreación y aprendizaje que favorezcan la lectura silenciosa y personal
- Manejo del orden alfabético en diccionarios y enciclopedias
- Manejo de la organización de la biblioteca de aula
- Manejo de fichas u otras formas de registro de la biblioteca de aula
- Criterios para la selección de textos. (p. 104)

El bloque curricular cuatro que menciona la habilidad de la escritura, y dentro de este bloque se abordarán tres temas como lo es la producción de textos, reflexión sobre la lengua y Alfabetización inicial. Dentro de este bloque se profundiza en el subtema de alfabetización inicial mediante la enseñanza del código alfabético.

Este apartado según Ministerio de Educación del Ecuador (2016), hace mención de que:

Se parte de la afirmación de que los estudiantes, aunque no conocen la correspondencia fonema-grafema, pueden leer y escribir, porque estas competencias comunicativas van más allá del descifrado y de la caligrafía. Esta propuesta diferencia el aprendizaje de la lectura, del aprendizaje de la escritura, del aprendizaje de la relación fonema-grafema. Cuando un estudiante está aprendiendo el código alfabético no está aprendiendo ni a leer, ni a escribir; está aprendiendo un código. (p.291)

Además, dentro de esta unidad y este subtema de alfabetización inicial los contenidos conceptuales para tercer año de educación general básica según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) son:

- Identificación de los patrones fonológicos que tienen las palabras de uso cotidiano
- Aplicar a sus producciones escritas las reglas de escritura de fonemas que tienen una sola, dos y tres representaciones gráficas.
- Aplicar a sus producciones escritas las reglas de escritura. (p.105)

### **1.2.3 Destrezas con criterio de desempeño a desarrollarse en los diferentes bloques del área de Lengua y Literatura.**

Algunas de las destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura para el subnivel elemental de educación general básica en el bloque curricular dos con énfasis a la Comunicación oral:

- LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.
- LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.
- LL.2.2.3. Usar las pautas básicas de la comunicación oral (turnos en la conversación, ceder la palabra, contacto visual, escucha activa) y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.

Estas son las destrezas que destacan en Lengua y Literatura (LL), el subnivel elemental (2) y las destrezas 1, 2 y 3 (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 321).

Según el Ministerio de Educación del Ecuador, (2016), algunas de las destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura para el subnivel elemental de educación general básica en el bloque curricular tres con énfasis a la Lectura:

- LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
- LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.
- LL.2.3.10. Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio (p.322).

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), se plantean algunas destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura para el subnivel elemental de educación general básica en el bloque curricular cuatro con énfasis a la Escritura:

- LL.2.4.1. Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos,

acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo con la estructura del texto), teniendo en cuenta la conciencia lingüística (semántica, sintáctica, léxica y fonológica) en cada uno de sus pasos.

- LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen uno, dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano (p.323).

### **1.3. “Aprender a leer con Grin”**

#### **1.3.1. ¿Qué es Aprender a leer con Grin?**

La aplicación “Leo con Grin” es una aplicación tecnológica que ayuda a aprender a leer y a escribir, además de que responde a las necesidades de los estudiantes en donde podrán aprender con la ayuda de un extraterrestre de nombre Grin que los guiará en su aprendizaje y será de ayuda a docentes para poder reforzar sus clases, esta App cuenta con varios ejercicios los cuales se pueden realizar sin un orden previo y le ayudarán al estudiante a aprender de una manera diferente, sencilla y divertida, además esta aplicación es un método que implemento Educaplanet (Franco-García & Vera-García, 2022).

#### **1.3.2. Características del software educativo “Aprender a leer con Grin”**

Aprender a leer con Grin o Leo con Grin es una herramienta que cuenta con características positivas si lo que se busca es mejorar aspectos de nuestras habilidades lingüísticas como la lectura, escritura, el habla y la escucha.

- En esta App los niños se van a encontrar con un entorno llamativo, lleno de colores, fácil y sencillo de usar para que no se aburran, es decir que cuenta con un diseño creado específicamente para niños.
- Los niños van a empezar desde lo más básico pero que para algunos de ellos puede llegar a ser complejo como lo es el reconocimiento de las letras y sus sonidos, luego subirán de nivel y seguirán aprendiendo las sílabas, y así van subiendo de niveles hasta que ellos empiecen a leer y a escribir por si solos los textos que se les presente.

- Con el desarrollo de las actividades que presenta esta App facilita aumentar la memoria visual y auditiva, la comprensión, la lectura y escritura (Franco-García & Vera-García, 2022).
- Esta App se la puede utilizar como complemento de la clase, como refuerzo, para evaluar a los estudiantes o como motivación para aprender ya que esta herramienta sirve de apoyo para el docente para que pueda emplearla en el desarrollo de sus clases (Monroy, 2018).

### 1.3.3. Actividades en “Aprender a leer con Grin”

Aprender a leer con Grin es una aplicación que se la puede instalar en el celular o en una Tablet y lo pueden empezar a usar desde los 4 años. Se puede crear su propio avatar con las características que el estudiante desee y ponerle un nombre.

Esta aplicación cuenta con 30 lecciones, las cuales se encuentran divididas en 6 misiones, empezando por las vocales y siguiendo con las consonantes como la L, M, S, T, O, N, D, F, Q, CH, G, R, V, J, Z, y demás consonantes.

#### Figura I

*Lecciones que presenta la App “Aprender a leer con Grin”*



Nota: Tomado de la aplicación “Leo con Grin”

Cada lección está repartida en tres apartados: sílabas, palabras y frases. Y al realizar cada una de las actividades cada una de ellas contiene un cambio de tipo de letra entre mayúsculas, minúscula en mano impresa y mano escrita o enlazada.

## Figura II

*Apartados que brinda las secciones de la App “Aprender a leer con Grin”*



Nota: Tomado de la aplicación “Leo con Grin”

Además, hay actividades para reforzar el aprendizaje mediante el juego para presentar palabras y sus partes (sílabas), reconocimientos de sonidos, práctica de grafía, identificación de letras que forman la sílaba, formación de sílabas partiendo de las letras, reconocimiento de sílabas, identificación de la sílaba inicial de palabras, formación de palabras a partir de letras y sílabas, reconocimiento y lectura de palabras, teclea las letras de las palabras, lee y busca la imagen, el orden de la frase, lectura de frases y formación de frases a partir de palabras.

En definitiva, cada una de las actividades se las puede realizar en el orden que la docente les indique mas no tiene un orden específico lo que le da la posibilidad a que los estudiantes elijan y realice las actividades que desee. La App guarda el proceso o las actividades que ya se realizaron marcando los aciertos y los errores de cada una de las actividades lo cual nos permite revisar los resultados obtenidos y poder identificar los aciertos y las dificultades de los estudiantes al realizar cada uno de los ejercicios.

### **1.3.4. Habilidades que desarrolla “Aprender a leer con Grin”**

Entre las habilidades más importantes que desarrolla el software educativo “Aprender a Leer con Grin” encontramos:

- Habilidades tecnológicas
- Grafomotricidad
- Habilidades lingüísticas

#### **Habilidades tecnológicas**

La tecnología ha dado un giro total en la humanidad ya que desde su aparición existen nuevos avances que aportan en muchos ámbitos y uno de ellos es el educativo en donde viene a cambiar ese pensamiento tradicional de enseñar y ahora propone dejando a creatividad el uso de la tecnología para emplearla en la enseñanza y el aprendizaje, entonces las habilidades tecnológicas van desde la capacidad para utilizar un dispositivo tecnológico hasta conocer y poder utilizar ya sea un programa o un software en este caso educativo, esto impulsa a que los docentes se capaciten sobre el uso de las nuevas tecnologías para que puedan aplicarlas en el aula, y de igual forma con los estudiantes los motiva a involucrar la tecnología con un uso educativo y formativo (Daquilema et al., 2019).

Con el uso del software educativo propuesto verán involucradas las habilidades tecnológicas ya que este es un recurso tecnológico del cual previamente se obtendrá información para poder usarlo, los docentes deberán informarse sobre su manejo y compartir la información con los estudiantes en donde ellos dentro de este software lo aprenderán a utilizar, explorarán y desarrollarán las actividades propuestas.

#### **Grafomotricidad**

En el software educativo se derivan actividades para el desarrollo grafomotriz de los niños. Según Vintimilla-Ormaza et al. (2020) consideran que la grafomotricidad “(...) tiene como finalidad educar y corregir la ejecución de los movimientos básicos que intervienen en la escritura” (p. 512). Entonces en otras palabras esto hace referencia al movimiento realizado con la mano al escribir y lo harán al completar y escribir los trazos de las letras dentro de la aplicación.

## **Habilidades lingüísticas:**

Huanca-Arohuanca et al. (2021) mencionan que “(...) las cuatro habilidades lingüísticas (saber hablar, saber leer, saber escribir y saber escuchar)” (p. 539).

Las cuatro habilidades lingüísticas se llevan a cabo al utilizar el software educativo en donde se puede:

- Hablar con el amigo Grin y además se pronuncian letras, sílabas, palabras y frases.
- Escuchar las instrucciones y lo que nos pide que realicemos el amigo Grin ya que el software educativo cuenta con audio y sonidos.
- Escribir las letras y sílabas, sobrepasar letras con ayuda y guía de Grin y también dibujar por su cuenta las letras en mano imprenta y entrelazada.
- Leer palabras que inicien con la letra o sílabas que se quiera reforzar y de igual forma leer frases cortas con y sin ayuda de Grin,

## **1.4. Refuerzo pedagógico**

### **1.4.1. Definición de refuerzo**

El refuerzo pedagógico o educativo es implementado por el docente o educador y debe ser dirigido para el apoyo o ayuda a los estudiantes que presenten dificultades académicas en el transcurso de su aprendizaje. El refuerzo pedagógico viene siendo una estrategia didáctica para ayudar al refuerzo, construcción y retroalimentación inmediata de conocimientos que se realiza durante el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr llegar a un aprendizaje significativo (Calucho, 2018). Entonces este tipo de refuerzos ayuda a que los estudiantes que tienen dificultades o problemas académicos puedan solidificar las bases de sus conocimientos apoyando también de manera simultánea al docente en su proceso de enseñanza con el propósito de que el docente pueda implementar estrategias y recursos didácticos para que los estudiantes puedan lograr aprender mejor y logren fortalecer los conocimientos que no pudieron desde una primera instancia.

### **1.4.2. Destinatarios (docentes y estudiantes)**

Los principales participes o destinatarios que implica un refuerzo pedagógico vienen siendo los estudiantes, docentes, padres de familia y en si la comunidad educativa ya que si bien

se sabe que para el buen funcionamiento académico se debe trabajar en equipo y es por eso primordial contar con el apoyo y predisposición de todos los miembros ya mencionados, así mismo la ausencia de uno de estos miembros hará que no se pueda llegar a cumplir con las metas propuestas para llevar a cabo un refuerzo académico (Calucho, 2018). Con lo mencionado entonces se desglosan cada uno de los partícipes importantes de un refuerzo:

Los miembros de la comunidad educativa como personal administrativo y docentes por ejemplo deben estar al tanto de lo que implica realizar refuerzos, entonces la colaboración de la comunidad educativa ayuda a la práctica de refuerzos y motiva a que se los imparta dentro de la labor docente para ayudar a mejorar la calidad educativa.

Los docentes deben estar preparados para trabajar ya sea con un grupo numeroso o no, además de que debe saber manejar recursos didácticos que le sirvan como estrategia para poder llegar a sus estudiantes con un buen refuerzo pedagógico, así como también debe ser capaz de ayudar a que sus estudiantes reconozcan sus dificultades académicas y se acoplen en este proceso motivándolos a mejorar y superar sus debilidades académicas.

Los estudiantes son los partícipes de este proceso de refuerzo ya que este ayuda a potenciar el desarrollo de conocimientos de cada uno de ellos, la retroalimentación, de contenidos que no fueron entendidos e incluso llenar vacíos de conocimientos.

Los padres de familia serán los que brinden la aprobación y apoyo a sus hijos para que no solo se trabaje el refuerzo desde la escuela sino más bien que sea un trabajo en conjunto en donde se involucre la escuela con el hogar y los niños reciban ayuda por parte de sus padres aportando de manera positiva en su mejora de rendimiento académico.

## **1.5 Software educativo**

### **1.5.1 Definición**

Hoy en día es común hablar de un software ya que gracias a la tecnología se ha podido ir creando varios de estos para apoyo en diversos ámbitos y más aún cuando se habla del ámbito de diversión y educación, viniendo de ahí los softwares educativos.

Un software educativo es un medio o programa diseñado para facilitar o apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo este un medio en donde los participantes pueden interactuar con el programa y en muchas ocasiones dentro del programa se puede interactuar con más personas, así mismo puede contener recursos multimedia como videos, imágenes, sonidos, audios, actividades para completar, algunos softwares educativos permite evaluar de manera directa los conocimientos de los participantes, la finalidad de utilizar uno de estos programas en el proceso de enseñanza es el intercambio y refuerzo de información y conocimientos, motivar a los estudiantes y además si se emplea de manera adecuada ayuda a que los estudiantes generen un aprendizaje significativo (Maldonado et al., 2020).

### **1.5.2 Software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje**

En la época actual las TIC han ido evolucionando y han sido una explosión de nuevas tecnologías las mismas que los jóvenes y niños de hoy en día usan y dominan lo mismo que hace que las TIC sean el medio más efectivo en estos momentos para que los docentes puedan transmitir conocimientos y mejorar su enseñanza, dentro de las TIC se puede impulsar el uso de los softwares educativos que no son más que programas que ayudarán en el proceso tanto de la enseñanza como el aprendizaje es decir el uso de estos medios puede ser aprovechado por los docentes y los estudiantes (Mex et al., 2021).

Un software educativo es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que en los docentes les motiva a querer impartir clases y compartir con sus estudiantes los conocimientos motivando así a los estudiantes a querer aprender, un software ayuda a que este proceso de sea mucho más interactivo, dinámico, práctico y autónomo. De la misma forma antes de emplear un software educativo se debe tomar en cuenta la metodología que los docentes usan en sus clases para poder adaptarlas al software de tal manera que se facilite el aprendizaje generando mayor interacción, participación activa de los estudiantes, fortaleciendo los conocimientos y a la vez que hagan uso de la tecnología para que se refuerce su educación y se genere un aprendizaje significativo es decir duradero (Maldonado et al., 2020).

### **1.5.3 Rol docente en el uso de un software**

Los docentes desempeñan un papel muy importante en el proceso educativo de la enseñanza por ende en el integrar un software de manera efectiva adaptando a las necesidades y a la realidad de los estudiantes, ya que es guía encargado de facilitar el proceso de aprendizaje.

García & Gutiérrez (2020), mencionan que el rol del docente es dinamizar sus clases y si lo hace con un software educativo en este tiempo estaría contribuyendo en la formación de nuevas generaciones ya que con el tiempo la educación cambiará al igual que puede haber nuevos avances tecnológicos y porque no empezar desde ya induciendo a los estudiantes a explorar en programas, o recursos tecnológicos. Además, debe ser curioso e investigador, ya que deberá indagar y ver que software es el más adecuado, el que se adapte a las necesidades de los estudiantes y que le sirva de apoyo para compartir o generar conocimiento en sus estudiantes, para lo cual deberá prepararse e informarse bien sobre los softwares, su uso, en que le ayudara, que normas tiene, si tiene o no restricciones y todos los detalles para que pueda transmitirlo.

Como punto muy importante el docente debe ser creativo, si un docente es creativo tendrá nuevas ideas para poder implementar un software, podrá darle varios usos, utilizarlo en diferentes asignaturas, compartir, crear nuevas actividades y muchas más cosas que pueden ser creativas e inspiren a sus estudiantes a querer aprender, así también el docente debe abrirse a cambiar o modificar la manera en la que trabaja, es decir adaptar su metodología utilizando la tecnología (García & Gutiérrez, 2020).

### **1.5.4 Destrezas o habilidades que desarrolla el software educativo**

Un software educativo es un programa que ayuda a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y con el uso de uno de estos programas educativos se puede lograr que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas además de que ayudan a promover:

“autoeducación, la evaluación inmediata, variedad de formas de aprendizaje, se usan en distintos niveles de enseñanza, acceso desde distintos lugares y momentos, motivan al aprendizaje y se aplican en todas las necesidades” (Bravo et al., 2022, p. 33).

Un software educativo es un programa que ayuda en el ámbito de la educación y puede generar habilidades y destrezas tales como las habilidades educativas o académicas básicas como por ejemplo la escritura, lectura e incluso habilidades y destrezas matemática para la resolución de problemas, así también muy importante las habilidades tecnológicas y destrezas de alfabetización digital las mismas que ayudarán a entender el software y su funcionamiento y poder usar programas con naturalidad, las habilidades sociales y destrezas de comunicación y colaboración, como el fomentar la comunicación en equipo y de manera colaborativa, expresarse mejor, mejorar la escritura y redacción y en si la comunicación y también las habilidades creativas, las mismas que pueden ayudar al docente a proponer nuevas actividades haciendo uso del software y destrezas de organización de actividades y gestionar u organizar el tiempo (Bravo et al., 2022).

Todas las habilidades mencionadas anteriormente de manera conjunta apoyan a formar un estudiante motivado, capaz de utilizar los medios tecnológicos y conocer nuevas herramientas, además una persona comunicativa, colaborativa y que desarrolla sus habilidades académicas con ayuda de actividades pueden ser evaluativas o de enseñanza que pueden encontrarse en los softwares educativos que estén destinados para ese fin y serán un apoyo para los docentes cambien o modifiquen su metodología o estrategias de enseñanza.

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA O MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Tipo de investigación**

La presente investigación tendrá un enfoque mixto el cual hace referencia al enfoque cuantitativo y cualitativo que será lo que posteriormente ayude en la interpretación de datos. El método mixto según (Ortega, 2018) “representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuestas a problemas humanos” (p.19). Por consiguiente, este estudio se centra en la observación para reforzar la gramática a través del uso de la aplicación “Aprender a la leer con Grin” y el empleo de diversas actividades que ayudaran a fortalecer el aprendizaje.

**Descriptivo:** Permitirá determinar las características de la población a la cual está dirigida y caracterizar los hechos, situaciones y rasgos importantes con relación al problema planteado en esta investigación. Según (Nieto N. , 2018) el objetivo principal de la investigación descriptiva es “recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales” (p.2). Por ello, se comenzó con una evaluación diagnóstica a los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa “Ibarra” para determinar su conocimiento en gramática, luego se encuestó a los docentes para saber si hacen uso de recursos o herramientas en la enseñanza de la gramática, con el propósito de proponer una guía didáctica sobre el uso de la aplicación “Aprender a leer con Grin” la cual contará con diversas actividades que ayuden al refuerzo de la gramática de una forma más divertida y dinámica.

## 2.2 Métodos, técnicas e Instrumentos de investigación

Para llevar a cabo el proceso investigativo, sobre la aplicación “Aprender a leer con Grin” empleándola en el refuerzo de la gramática en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Ibarra” se recurrirá a los siguientes métodos:

### 2.2.1. Métodos

**Método Inductivo:** Este método de investigación tiene su punto de partida en la experiencia para poder generar conocimiento, es decir que este método inicia desde la observación para construir la teoría, para poner en práctica esta metodología es necesario empezar por observar la realidad para luego empezar a elaborar aspectos concretos sobre lo que se observó para poder profundizar en ello y pasar a registrar y analizar los hechos que se presenten, luego se establecen agrupaciones entre las teorías para atender a los fenómenos que se observen, se comprueba a través de la observación y finalmente se crea una teoría (Gómez et al., 2020). En definitiva, este método parte desde lo particular a lo general mediante la observación y el análisis.

Con la ayuda de este método se partió del análisis de cada una de las variables que se plantea en esta investigación las mismas que están relacionadas con los recursos didácticos para el refuerzo de las habilidades gramaticales, para así poder llegar a conclusiones de forma general, es decir se partirá de hipótesis individuales para terminar obteniendo las conclusiones generales y para llevarla a cabo se necesitara recolectar datos específicos tanto en docentes como en estudiantes para finalmente analizar dichos datos.

**Método Deductivo:** Gómez et al. (2020) consideran que el método deductivo, es un método de investigación que se caracteriza por empezar por una ley general o desde la teoría, para poder aplicar esta metodología es necesario que se parta de una ley general, se plantea o formula hipótesis, se demuestra dicha hipótesis y finalmente se verifica la aplicación de la ley de inicio. En definitiva, este método parte de lo general a lo particular.

Empleando este método se conectaron las ideas o antecedentes que se tenía sobre la investigación para ver si son ciertas, si los términos están claros para al final obtener conclusiones ciertas o verdaderas. Además, luego de que se haya analizado la teoría que tiene relación con los recursos didácticos para el refuerzo de la gramática en niños de tercer año dentro de la investigación este método deductivo nos lleva a plantearnos y generar una propuesta que reúne las características fundamentales de la utilización de recurso didáctico, entonces esto ayudará a que la guía de actividades didácticas sea un aporte positivo a la enseñanza y refuerzo de la gramática.

**Método documental:** este es un método de investigación cualitativa que ayudó a recopilar información mediante la constante lectura de diferentes medios ya sean estos libros, revistas, artículos u otros en donde la observación la podemos ver en el análisis de datos, su identificación con el objeto de estudio. (Reyes & Carmona 2020 citado en Guerrero, 2015)

Al realizar la investigación documental nos ayudó a recopilar información mediante la investigación, la ardua lectura de libros, documentos, revistas, bibliografías y diversas fuentes que nos brinda información ya existente de varios autores diferentes, por ende, opiniones diferentes que nos ayudara a fundamentar el desarrollo del marco teórico y sustentarlo con resultados lógicos.

**Método Estadístico:** con el empleo básico de este método se logró llegar al correcto manejo y tabulación de datos que nos brinda la encuesta aplicada a los docentes y la evaluación diagnóstica a los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa “Ibarra” con el propósito de lograr obtener los resultados del presente estudio.

### **2.2.2. Instrumentos de investigación**

#### **Encuesta**

La técnica de la encuesta se empleó para recolectar la información necesaria mediante un cuestionario con un cierto número de preguntas de opción múltiple y cerradas dirigidas a los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra”, los mismos que nos brindaron la información para

obtener datos verdaderos además de que nos ayudaron para implementar la aplicación “Aprender a leer con Grin ” como medio de enseñanza y refuerzo de la gramática una vez que se hayan identificado los vacíos o escasos conocimientos gramaticales en los estudiantes y proponer una guía didáctica sobre la utilización de la aplicación y las diversas actividades que se pueden ir asignando al refuerzo.

De acuerdo con (Martín, 2011), la encuesta es útil, ante todo, para recoger información y es necesaria cuando busca describir o confirmar información más no para cuando se necesite generar nueva información es decir que una encuesta empleada en un proceso investigativo facilita el proceso de recolección de datos ya que cuando se analicen dichos datos se obtendrá respuestas que contrasten la hipótesis que se tuvo al inicio mas no genera una hipótesis nueva.

### **Evaluación Diagnóstica (Prueba de contenido)**

Esta técnica se aplicó a los estudiantes de Tercer Grado de la Unidad Educativa “Ibarra” lo cual ayudó a recolectar información sobre el nivel que tienen en gramática para así poder reconocer e identificar en que aspectos necesitan reforzar y al mismo tiempo plantear el uso de la aplicación “Aprender a leer con Grin” para ayudar a mejorar el nivel de sus aprendizajes en gramática.

### **2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis**

1- ¿Se puede diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de tercer año de E.G.B. y el uso de recursos didácticos en docentes de la Unidad Educativa “Ibarra”?

2- ¿Cuáles son las bases teóricas de las variables que se plantean en la investigación para el refuerzo de la gramática empleando un software educativo?

3- ¿Es posible diseñar una guía de actividades didácticas para que los docentes la empleen en el refuerzo de habilidades gramaticales a través del software educativo “Aprender a Leer con Grin”?

### 2.3 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Instrumentos
<p>Diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de Tercer año de E.G.B y el uso de recursos didácticos por parte de los docentes de la Unidad Educativa "Ibarra.</p>	GRAMÁTICA	Definición	Prueba de contenidos	Estudiantes	<p>1.- Encerrar en un círculo con color rojo las sílabas que se forman con el fonema D/d y con color azul las sílabas que se forman con el fonema L/l que encuentre dentro de la lectura y escribir todas las palabras que subrayó en el siguiente recuadro.</p> <p>2.- ¿Cuál es el personaje principal de esta historia?</p> <p>3.- ¿Qué hacían los animales y personas cuándo veían al burro disfrazado de león?</p> <p>4.- ¿Qué le dirías al burro respecto a su conducta?</p> <p>5.- Escribir los nombres de las siguientes imágenes en los recuadros.</p> <p>6.- Clasificar las palabras en función de si se escribe con mayúscula o minúscula.</p>
		Habilidades			
		Destrezas			

					<p>7.- Escuchar con atención la pronunciación de las palabras y luego pintar el cuadro que corresponda al sonido /m/ en cada palabra.</p> <p>8.- Escuchar las oraciones que leerá la docente y completa con la palabra que falta.</p> <p>9.- Repetir las palabras con claridad y fluidez (niños) que la maestra pronuncie</p> <p>10.- Observar las imágenes y relatar de manera oral la historia.</p>
<p>Diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de Tercer año de E.G.B y el uso de recursos didácticos por parte de los docentes de la Unidad Educativa "Ibarra.</p>	<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	Definición	<p>Encuesta</p>	<p>Docentes</p>	<p>1.- Para la enseñanza de la gramática ¿Qué recursos didácticos utiliza?</p> <p>2.- ¿Del siguiente listado de programas y herramientas tecnológicas cuáles usa para la enseñanza de la gramática?</p> <p>3.- ¿Qué clase de tareas relacionadas con internet y el uso de herramientas o aplicaciones tecnológicas solicita a los estudiantes que realicen como actividades para casa?</p>
		Tipos			
		Beneficios			
		Estrategias y recursos didácticos			

		<p>“Aprender a Leer con Grin”</p>		<p>4.- En su labor como docente el uso de programas o herramientas tecnológicas para la enseñanza o refuerzo de la gramática se limita por:</p> <p>5.- ¿Qué actividades emplea para reforzar las clases de gramática? (puede elegir más de una opción)</p> <p>6.- ¿De las siguientes habilidades cuáles corresponden a la gramática?</p> <p>7.- ¿Cuál de las siguientes actividades considera que no es adecuada para la alfabetización inicial o enseñanza de la gramática básica?</p> <p>8.- Considera que la herramienta “Aprender a Leer con Grin” permite reforzar la enseñanza a través de:</p> <p>9.- En su labor como docente ¿A través de qué estrategia evalúa contenidos de gramática?</p> <p>10.- Puede seleccionar de las siguientes Apps ¿Cuál ayuda en el aprendizaje o mejora de la gramática?</p>
--	--	-----------------------------------	--	--

## **Participantes**

La población con la que se trabajó durante el estudio de la investigación será con 6 docentes dentro de los cuales estarán docentes de primero, segundo y tercer año de la institución que desempeñen sus labores en la sección matutina del ambiente 2 y 28 estudiantes de tercer año de E.G.B paralelo “B” de la Unidad Educativa “Ibarra”.

## **Procedimiento y plan de análisis de datos**

El siguiente trabajo empezó con la recolección de información utilizando varias fuentes, posterior a eso se diseñó los instrumentos para poder evaluar, se consiguió los permisos necesarios de la institución educativa y de manera comedida se solicitó el permiso pertinente a los padres de familia de los estudiantes de tercer grado para la participación de sus hijos e hijas en el proceso de esta investigación para lo cual se pedirá que autoricen y firmen el respectivo consentimiento para la aplicación de la prueba de contenido que se les realizara a sus hijos y una encuesta a todos los docentes, una vez que se haya aplicado dichas técnicas e instrumentos se realiza el análisis y tabulación de datos.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se expone los resultados obtenidos para las dos diferentes evaluaciones realizadas. Se presentan dos secciones las cuales discuten la problemática inicial tomando como referencia el primer objetivo planteado, para diagnosticar el nivel de habilidades gramaticales en los estudiantes de Tercer año de E.G.B y el uso de recursos didácticos por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra.

### 3.1. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta realizada a los docentes

Este apartado analizó y discutió los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes de primero, segundo y tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Ibarra”.

Las preguntas se enfocaron en determinar si existe la aplicación de recursos didácticos y herramientas tecnológicas en las actividades de refuerzo de las habilidades gramaticales de sus estudiantes. Se realizó un análisis de frecuencias basado en las respuestas obtenidas con ello se obtuvo los porcentajes para las distintas preguntas.

#### **Tabla 2**

*Para la enseñanza de la gramática ¿Qué recursos didácticos utiliza?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Material manipulativo (maquetas, globos, juegos, juguetes)	0	0,0%
Material impreso (libros de texto, mapas, guías didácticas)	6	75,0%
Material audiovisual (Videos, pizarra, películas)	1	12,5%
Material multimedia (Computadora, dispositivos móviles, internet)	1	12,5%

Material digital o tecnológico (Juegos digitales, Apps o software)	0	0,0%
--	---	------

Nota: Elaboración propia

La Tabla 2 mostró que solo 25 % de los encuestados usan material digital interactivo, diversificándose en el uso de audiovisuales y multimedia para la enseñanza de gramática estos bajos porcentajes de elección en las opciones relacionadas con tecnología, se convierte en una tendencia a lo largo de la investigación.

Un 75% de los profesores encuestados enseña gramática con el método tradicional, haciendo uso de material impreso. Esto podría representar un problema en la generación actual ya que los educadores deben mantenerse contemporáneos a las nuevas generaciones de estudiantes para lograr un entendimiento entre las partes que conforman la comunidad educativa. Al respecto Oviedo & Pastrana (2014) asegura que una característica del docente del siglo 21 es su preparación y alfabetización en los nuevos conocimientos y tecnologías emergentes. La encuesta tuvo una participación de docentes de diferentes rangos de edad como se puede observar en el anexo 1, donde cuatro de seis docentes tiene una edad superior a cincuenta años, esto podría explicar el porqué de evitar nuevas metodologías. Según Graetz et al (2012) en su estudio menciona que un tipo de resistencia al cambio está relacionado con la edad. La incomodidad e incertidumbre que genera las áreas tecnológicas para los individuos que no fueron parte del auge tecnológico se verá reflejado en mantener la metodología con la que se sientan más cómodos evitando salir de la zona de confort.

### **Tabla 3**

*Del siguiente listado de programas y herramientas tecnológicas ¿Cuáles usa para la enseñanza de la gramática?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Microsoft Word, Excel, PowerPoint	0	0,00%
Microsoft Teams, Zoom, YouTube	0	0,00%

Libros de texto, Fichas pedagógicas, pizarra	5	83,33%
Educaplay, Aprender a Leer con Grin, Apalabrados	1	16,67%
Ninguna	0	0,00%

Nota: Elaboración propia

Un 16,67% afirmaron usar aplicaciones educativas entre ellas se encontraron las siguientes: Educaplay, Aprender a Leer con Grin, Apalabrados. En la Tabla 3 la tendencia se mantuvo inclinada a los materiales tradicionales con un 83,33 % con el uso de libros de texto, fichas pedagógicas y pizarra para la enseñanza de la gramática. Estos resultados demuestran la falta de recurrencia en el uso de material didáctico tecnológico.

En el entorno educativo actual las TIC constituyen un medio de gran potencial para animar la enseñanza de la escritura y la lectura. Herramientas como la antes mencionadas gracias a su creatividad y su interfaz interactiva, permiten ejercitar los conocimientos ortográficos y gramaticales de manera exitosa (Guerrero et al.,2012). Los resultados para el uso de multimedia se mantienen bajos, a pesar de existir varios estudios donde se demuestra que el uso tecnológicas interactivas para la enseñanza de gramática han sido exitosas. Povjakalová (2012) en su estudio realizado a estudiantes de educación básica mostro que la respuesta y la disposición de los estudiantes a aprender ciertas reglas de gramática mejoró en gran cantidad debido al uso de pizarrones interactivos con apps educativas, por su interfaz alineada a los intereses de los estudiantes del rango de edad menor de 10 años.

**Tabla 4**

*¿Qué clase de tareas relacionadas con internet y el uso de herramientas o aplicaciones tecnológicas solicita a los estudiantes que realicen como actividades para casa?*

<i>Opciones</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje (%)</i>
Actividades que solo pueden realizarse con internet y el uso de Apps	0	0,00%
Actividades que requieren parcialmente el uso de internet y Apps	3	50,00%
Actividades que puedan complementarse con información buscada en internet o el uso de alguna App	1	16,67%
Nunca se recurre al internet ni Apps para las tareas de la casa	2	33,33%

Nota: Elaboración propia

El 50 % de los docentes afirmaron que envían actividades que requieren el uso parcial del internet y apps. Por otra parte, el 16,67% afirman el uso de actividades híbridas que puedan complementarse con el uso de internet o alguna app, y se mostró que el 33,33% no hace uso de actividades que usen internet ni apps para enviar tareas. Respecto a las actividades que requieren el uso de internet, este resultado se debe a que la tecnología inevitablemente ha generado un cambio en el ambiente educativo, el conocimiento ya no se mantiene encasillado en lugares físicos poco accesibles.

Las nuevas generaciones deben jugar un papel activo y participativo al momento de obtener nuevos saberes, más independiente, que no solo venga de las aulas y los docentes. De esta manera el internet se ha convertido un campo abierto de oportunidades para el autoeducación.

(Nieto,2012). Estos dos últimos resultados (16 y 33%) son el otro lado de la moneda, la disponibilidad y la accesibilidad a estos recursos de acuerdo Sunkel & Trucco (2018) aunque la introducción de las nuevas tecnologías digitales ha generado un cambio global positivo en el proceso educativo, este cambio aún no se ha evidenciado en varios países latinoamericanos. La falta de recursos económicos y políticas para la educación pública son los limitantes que evitan la transformación del proceso educativo. Basándonos en estas dos realidades la aplicación de actividades híbridas son la mejor elección para actividades en escolares que se envían a casa.

### **Tabla 5**

*En su labor como docente el uso de programas o herramientas tecnológicas para la enseñanza o refuerzo de la gramática se limita por:*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Desconozco que herramientas pueden ser útiles para apoyar mis clases	1	16,67%
El uso de las herramientas tecnológicas puede distraer a los estudiantes	2	33,33%
No me siento cómodo haciendo uso de herramientas tecnológicas, ya que no tengo suficiente formación	0	0,00%
Considero que el uso de herramientas tecnológicas no aporta beneficios a la enseñanza de la gramática	1	16,67%
No tengo fácil acceso a recursos digitales	2	33,33%

Nota: Elaboración propia

El uso de las tecnologías para la enseñanza de gramática puede verse limitado por diversos factores. Varias de esas limitantes se discutieron previamente como en el caso de los 33.33% docentes encuestados que encuentran la accesibilidad de recursos digitales como problema

principal. En la tabla 5 un 50% de los docentes se reusa al uso de herramientas tecnológicas porque consideran que no existe un beneficio en la enseñanza (33,33%) y porque puede representar una desventaja al distraer a los estudiantes del verdadero objetivo. que es el aprendizaje de la gramática (33,33%).

Varios artículos han discutido estas dos problemáticas, llegando a la conclusión de que evitar las nuevas tecnologías del todo, genera aislamiento generacional en el ámbito educativo. Según Chacón & Badilla (2013) el profesorado que solo usa herramientas tradicionales que involucran solo escritura basada en repeticiones como metodología principal, no genera los mismos resultados que un profesor que usa varias metodologías de aprendizaje, además de que las actividades no interactivas son percibidas como poco motivadoras. La aplicación de herramientas de ámbito digital, marcan la diferencia para el desarrollo de capacidades gramaticales. Finalmente, se observa que la tendencia se mantiene a evitar las TICs en la educación ya sea por el desconocimiento o por no considerarlas útiles.

**Tabla 6**

*¿Qué actividades emplea para reforzar las clases de gramática?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Fichas pedagógicas	2	11,76%
Libros de texto	3	17,65%
Juegos en la red o Aplicaciones descargadas	2	11,76%
Actividades extra asignadas como tarea en casa	2	11,76%
Videos	2	11,76%
Actividades Online (sopas de letra, lectura comprensiva, crucigramas)	2	11,76%
Talleres y hojas de trabajo	4	23,53%

Nota: Elaboración propia

En las actividades empleadas para reforzar las destrezas gramaticales se mostró una inclinación por los talleres u hojas de trabajo con un 23,53% seguido de los libros de texto con un 17,65% como se vio en secciones anteriores la afinidad por el material tradicional domina a la hora de la enseñanza de la gramática. Las herramientas audiovisuales y digitales interactivas solo mostraron una afinidad del 11,67% que concuerda con lo discutido en las tablas 2 y 3. En los primeros años de formación el estudio de la gramática es imprescindible en el proceso de aprendizaje por lo que enseñar de manera efectiva es un reto.

En la actualidad existe un sinnúmero de recursos digitales dedicados a esta área de la Lengua y Literatura sin embargo se sigue evidenciando una enseñanza de forma aislada y muy estructural sin tener en cuenta el enfoque léxico. De acuerdo con Cano & Rodríguez (2013) el uso de las plataformas digitales reduce los errores ortográficos de manera considerable, sumado a esto ofrece un plan más amplio con varias estrategias de aprendizaje interactivas visuales e informáticas las cuales ayudan a mantener una buena conexión entre la tecnología, alumnado y los profesores.

### **Tabla 7**

*¿De las siguientes habilidades cuáles corresponden a la gramática?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Escuchar, sinónimos, verbos y leer	0	0,00%
Hablar, fonemas y morfología	2	33,33%
Escuchar, hablar, leer y escribir	3	50,00%
Escribir, fonética, adjetivos	1	16,67%

Nota: Elaboración propia

En las actividades que corresponden a la gramática los docentes expresaron en un 50 % que se trata de Escuchar, hablar, leer y escribir. Un 33,33 % eligió la opción de Hablar, fonemas y

morfología y Finalmente un 16,67 % dijo que las actividades comprendían el escribir, fonética, adjetivos. De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador (2019) la destrezas gramaticales se dividen en tres bloques principales: Comunicación oral (escucha y habla), Lectura y Escritura. Basado en este concepto se observó que el entendimiento sobre la gramática en los docentes de educación general básica es un concepto diversificado.

Al respecto Ramírez & Canales (2008) menciona que algunos didactas y lingüistas, suelen crear sus teorías propias sobre los fundamentos de la gramática, pero estas variantes producen desorientación entre los profesionales de la enseñanza. Esto se transmite al alumno y genera discordancia ente que los textos y los docentes, por lo que la terminología, metodología y los objetivos deben ser bien delimitados al momento de transmitir el conocimiento.

### **Tabla 8**

*¿Cuál de las siguientes actividades considera que no es adecuada para la alfabetización inicial o enseñanza de la gramática básica?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Empleo de la lúdica	0	0,00%
Uso de material didáctico	1	16,67%
Memorizando contenidos	2	33,33%
Repitiendo varias veces (ejercicios, letras, frases)	1	16,67%
Actividades con el uso de dispositivos electrónicos (celular, Tablet o computadora)	1	16,67%
Empleo de gráficos, imágenes, lecturas, cuentos	1	16,67%

Nota: Elaboración propia

La tabla 8 muestra que un 33,33% de los encuestados considera que la estrategia de aprendizaje a través de la memorización de contenidos no es la más ideal. Un 16,67% de los encuestados sugirieron que la repetición no es parte fundamental en la enseñanza de la gramática Finalmente, un 16,67% de los encuestados señalaron que el uso de dispositivos electrónicos no era

adecuado para la alfabetización ni la enseñanza de la gramática de esta manera evidenciando que las TICs no generan parte del día a día de los docentes de Lengua y Literatura.

Contrario a lo que se vio en este resultado, se ha demostrado que la memorización es una de las herramientas tradicionales que posee una gran funcionalidad y muestra resultados positivos a la hora de aprender nuevos contenidos especialmente en estudiantes jóvenes. Según Etchepareborda & Abad (2005) la memoria es un aprendizaje basado en conductas que con la repetición logran crear conocimientos fundamentales en los estudiantes de educación básica. La memorización en la gramática es una habilidad ampliamente usada por la existencia de varias reglas gramaticales muy necesarias para poder escribir correctamente.

Adicionalmente, la repetición de ciertas reglas ayuda a retener el conocimiento y así generar las bases donde se construirán los nuevos conocimientos por lo en la actualidad sigue siendo una metodología de estudio muy usada. (Valle et al., 2008)

### **Tabla 9**

*En su labor como docente. ¿A través de qué estrategia evalúa contenidos de gramática?*

<i>Opciones</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje (%)</i>
Prueba de contenidos	2	33,33%
Dictado	2	33,33%
Apps o software educativo	0	0,00%
Gamificación	1	16,67%
Juegos	1	16,67%

Nota: Elaboración propia

La evaluación de contenidos son parte esencial para determinar si las estrategias de enseñanza han producido un resultado exitoso a la hora de la asimilación de contenidos. La tabla 8 mostro que 33,33% de los encuestados aseguraron evaluar sus contenidos de gramática a través de pruebas de contenido. Por otro lado, un 33,33% aseguro usar el dictado como evaluación de contenidos. No hubo espacio para la tecnología en las evaluaciones de gramática, como se observa

en los resultados 0% fue el porcentaje para el uso Apps o software educativo en las evaluaciones de conocimiento.

La gamificación en el área de la educación se refiere a la utilización del juego como un medio para la adquisición de conocimientos y nuevas habilidades Según Magaña, Rivas, Palmero, & Rodríguez (2020) esta técnica está relacionada con la concentración y motivación formándose un proceso sucesivo desde el factor motivacional el cual crea las bases de confianza para el aprendizaje, al mismo tiempo los retos que supone cada juego los impulsara a poner más empeño favoreciendo el aprendizaje dinámico.

### **Tabla 10**

*Puede seleccionar de las siguientes Apps ¿Cuál ayuda en el aprendizaje o mejora de la gramática?*

<i>Opciones</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje (%)</i>
<i>GeoGebra</i>	0	0,00%
<i>Minecraft</i>	0	0,00%
<i>Leo con Grin</i>	3	50%
<i>Duolingo</i>	0	0,00%
<i>Apalabrados</i>	1	16,67%
<i>Actividades Online (sopas de letra, lectura comprensiva, crucigramas)</i>	1	16,67%
<i>Quizizz</i>	1	16,67%

Nota: Elaboración propia

La tabla 10 muestra que un 50 % de los docentes conocen la aplicación “Leo con Grin” que es una aplicación con contenidos interactivos para aprender gramática. Un 16,67% concordó que el uso de Apalabrados ayuda a la mejora de la gramática. El 16,67% restante se quedó con el método tradicional y expresó que las sopas de letras, lectura comprensiva y crucigramas son parte de la enseñanza de gramática en sus clases. Se observó que los docentes encuestados conocen varias aplicaciones que pueden ser útiles para la enseñanza de la gramática, a pesar de eso como

se observó en los resultados de la tabla 8 muchos de ellos no usan estas tecnologías para evaluar contenidos.

Estos resultados a su vez concuerdan con los de la tabla 5 donde se muestra que los docentes se resisten al uso de aplicaciones porque estas pueden resultar como una distracción para los estudiantes además del problema de accesibilidad a estas tecnologías en los centros educativos. El conocimiento y uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje de contenidos educativos ha mostrado cambios significativos en los estudiantes de la era actual. En el área de Lengua y Literatura existen varias aplicaciones y tecnologías interactivas que son muy conocidas por su interfaz eficiente y fácil de manejar, por lo que la adaptabilidad de los docentes debe estar a la par de estas mejoras (Molinero & Chavez, 2019).

### **Tabla 11**

*Considera que la herramienta “Aprender a Leer con Grin” permite reforzar la enseñanza a través de:*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Sopa de letras, crucigramas	0	0,00%
Formación de sílabas, palabras	3	50,00%
Videos, rompecabezas	1	16,67%
Desconozco	2	33,33%
Otros	0	0,00%

Nota: Elaboración propia

La Tabla 11 muestra que un 50% de los docentes encuestados señaló que Leo con Grin permite reforzar la enseñanza de la gramática a través de formación de letras y sílabas. Un 33,33% no conoce la aplicación y un 16,67% señaló que lo hace a través de videos y rompecabezas. Leo

con Grin es una aplicación interactiva que incentiva el aprendizaje de la gramática con varias actividades diferentes.

En un estudio realizado por Franco & Vera (2022) a los estudiantes de tercero de básica, el uso de la aplicación “Leo con Grin” mostró una mejora en ciertas habilidades gramaticales como la comprensión lectora, pronunciación de varias sílabas y algunas reglas gramaticales sencillas. Los estudiantes interactuaron con la aplicación adquiriendo conocimientos de una manera práctica. Estos mismos resultados podrían ser replicados en diferentes instituciones educativas. La aplicación “Leo con Grin” puede generar cambios significativos en la enseñanza de la gramática en los estudiantes de la Unidad Educativa “Ibarra”.

Finalmente, los resultados de las encuestas se observó una tendencia por parte de los profesores a el uso de material físico y tradicional, evadiendo el uso de metodologías interactivas digitales para la enseñanza de la gramática. Aunque muchos de ellos no saben aplicarlas en su rutina de clases, así que generar guías didácticas de fácil entendimiento creadas a partir de las necesidades de los estudiantes y de los docentes puede generar un cambio educativo significativo. Ambas partes pueden verse beneficiadas de la generación de material didáctico sobre el uso y funcionamiento de apps interactivas para la enseñanza de la gramática.

### 3.2. Análisis y discusión de los resultados de la prueba de diagnóstico aplicada a los estudiantes.

Este apartado analizó y discutió los resultados obtenidos en las pruebas de diagnóstico realizadas a los estudiantes de Tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”. Las 10 preguntas se enfocaron en determinar en profundidad las habilidades y competencias gramaticales de los estudiantes. La prueba se dividió por 5 secciones gramática en general, lectura, escucha, escritura y habla.

#### 3.2.1. Habilidades gramaticales sección lectura.

**Tabla 12**

*Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección lectura*

<b>Rango Cuantitativo</b>	<b>Categoría de rendimiento</b>	<b>Frecuencia absoluta (fi)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
9 a 10	Excelente	3	11%
7 a 8	Muy bueno	9	32,14%
6 a 5	Bueno	11	39,29%
4 ≤	Regular	5	17,86%

Nota: Elaboración propia

Para el análisis de la sección de lectura las 4 preguntas asociadas fueron revisadas, en este caso los resultados mostraron un promedio general de seis coma siete sobre diez (anexo 2) que se encuentra en la categoría de bueno. La mayoría de los estudiantes encuestados están situados en esta categoría con un 39,29%. Un 17,86% de los estudiantes se ubicaron en la categoría regular los cuales presentaron problemas con la comprensión lectora y la fonética. El 32,14 % de estudiantes no presentaron problemas con las preguntas fonológicas y se mantuvieron en la categoría de muy bueno. Finalmente, 11% que tuvieron resultados excelentes tanto en la comprensión lectora como en la fonética.

Las preguntas se centraron en comprensión lectora y fonética (anexo 3). Los resultados de la Tabla 12 concuerdan con la investigación de Borzone & Cupani (2012) que describen los problemas que enfrentan los estudiantes a partir de 2do de básica para resolver cuestiones complejas que requieran el uso de conocimiento previo de un tema en específico. Se puede concluir una de las causas de los bajos resultados proviene de que el texto que se les presentó resultó difícil de entender ya que no estaban familiarizados con el mismo con anterioridad. Con respecto a lo antes Fondón, Madero, & Sarmiento (2010) mencionan que uno de los desafíos de los docentes es proporcionar retos orales con diferentes dificultades, de esta manera los estudiantes podrán tener las habilidades cognitivas para enfrentarse a todo tipo de actividades de lectura.

La comprensión lectora y conciencia fonológica están muy relacionadas y ambos elementos son indispensable para dominar la lectura. A su vez existen estudios que constatan que la falta de habilidades fonológicas en un estudiante presentará dificultades en el proceso de aprendizaje de escritura y lectura (Seijas, Vega, Larrosa, & Fernández, 2017).

### 3.2.2. Habilidades gramaticales sección escritura

**Tabla 13**

*Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección escritura*

<b>Rango cuantitativo</b>	<b>Categoría de rendimiento</b>	<b>Frecuencia absoluta (fi)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
9 a 10	Excelente	3	11%
7 a 8	Muy bueno	10	35,71%
6 a 5	Bueno	12	42,86%
4 ≤	Regular	3	10,71%
Total		28	

Nota: Elaboración propia

Como podemos observar en la figura 2 un 42,86% de los estudiantes se encuentran en la categoría de bueno. El 35,71% de los estudiantes encuestados que se encuentran en la categoría de muy bueno presentaron problemas con la pregunta asociada a las mayúsculas y minúsculas estos resultados son muy similares a los que observamos en la categoría de lectura esto puede deberse a

que la lectoescritura es un proceso complementario. El 10,71% de estudiantes que se encontraron en la categoría de regular presentaron problemas con la estructura de oraciones simples.

La escritura es una serie de conocimientos que evolucionan a partir de la interacción previa de la lectura. Según Whitehurst & Lonigan (2017) el escribir implica decodificar fonemas y grafemas, en un nivel de educación básica se traduciría en la habilidad de distinguir letras y el entendimiento del sonido por lo que entender estos dos conceptos son clave principal para lograr un conocimiento acertado en la escritura. Los educadores tienen el desafío de encargarse de que la secuencia de aprendizaje de la gramática no se vea detenido, prestando la debida atención en cada etapa. El orden de aprendizaje coloca la lectura antes de la escritura por lo que, si existe problemas con la lectura, la escritura presentara los mismos problemas.

Las preguntas diagnósticas se centraron en la evaluación de algunas reglas ortográficas y la estructuración de oraciones sencillas. De acuerdo con un estudio realizado por Kaufman (2017) las reglas de las mayúsculas y minúsculas a pesar de ser simples parecen ser asimiladas lentamente por los estudiantes de básica, presentando mejoras a lo largo de su vida estudiantil por lo que se esperaba que en grados superiores se vea un cambio positivo. Esto concuerda con los resultados de la sección de lectura, la falta comprensión lectora pareció afectar la capacidad de escribir un texto coherente que pueda responder la pregunta correctamente.

### 3.2.3. Habilidades gramaticales sección escucha.

**Tabla 14**

*Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección escucha.*

<b>Rango Cuantitativo</b>	<b>Categoría de rendimiento</b>	<b>Frecuencia absoluta (fi)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
9 a 10	Excelente	10	35,71%
7 a 8	Muy bueno	10	35,71%
6 a 5	Bueno	5	17,86%
4 ≤	Regular	3	10,71%

Nota: Elaboración propia

A diferencia de las secciones de habla y escucha, la sección de escucha (Tabla 14) presentó resultados positivos con un 71.43% de estudiantes encuestados situados en las categorías de excelente y muy buena, con un promedio general de ocho sobre diez siendo el mejor promedio de las 4 categorías (anexo 2) Un 17,86% se ubicó en la categoría de regular y presentaron problemas a la hora de escuchar palabras que fueron leídas para completar una oración determinada. En el estudio del lenguaje, aprender a escuchar es la primera etapa de la gramática y sirve de base para poder aprender a hablar, leer y escribir. Los buenos resultados pueden venir de la idea que los estudiantes han tenido más práctica en la habilidad de escuchar desde antes de entrar al sistema educativo.

Los estudiantes en la categoría de regular se benefician de la idea de obtener más interacción con la comunidad educativa y sociedad fuera de la escuela. Se ha demostrado que estos dos factores son diferenciadores a la hora de corroborar la calidad de lenguaje. La educación básica cumple un papel muy importante, pues ofrece la oportunidad de escuchar sobre temáticas distintas a las de casa y muestra una expansión del vocabulario y varias estructuras lingüísticas (Jenkins, Fuchs, van den Broek, Espin, & Deno, 2003).

### 3.2.4. Habilidades gramaticales sección habla.

**Tabla 15**

*Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultados sección habla*

<b>Rango Cuantitativo</b>	<b>Categoría de rendimiento</b>	<b>Frecuencia absoluta (fi)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
9 a 10	Excelente	0	0%
7 a 8	Muy bueno	8	28,57%
6 a 5	Bueno	15	53,57%
4 ≤	Regular	5	17,86%

Nota: Elaboración propia

En la sección del habla se obtuvo la misma tendencia de las secciones de la lectura y escritura, con la mayoría de los estudiantes situados en la categoría de bueno con un 53,57%. Las preguntas comprendían la pronunciación de varias palabras mayores de tres sílabas incluyendo letras que requieren vibración para lograr una buena pronunciación y el recurso oral de contar una historia basado en imágenes.

Un 28,57% de los estudiantes diagnosticados tuvieron problemas en hora de contar una historia. En los criterios de evaluación se buscaba encontrar problemas de pronunciación, comunicación de contenido, fluidez del relato y las pausas dentro de la historia. Varios de los problemas que se pudieron encontrar fueron en la comunicación del contenido muchos de los estudiantes hablaban del tema indicado, pero había una falta de ideas creativas. La fluidez del relato se vio en su mayoría afectado por carecer de pausas que afectaban la comprensión del mensaje.

Finalmente, un 17,86% presentó problemas con la pregunta de pronunciación principalmente con las palabras que no son del uso recurrente de un estudiante de educación básica, generalmente suelen ser palabras con más de 4 sílabas. En favor a la resolución de este problema, de acuerdo con Cabrera (2019) a la edad de 8 años los problemas de pronunciación son muy recurrentes y parte del florecimiento de esta habilidad debe tener sus bases principalmente en el ámbito educativo. El desafío del docente será poner más atención en las clases de desarrollo de lenguaje y comunicación. Algunas herramientas conocidas son la repetición continua y la memorización de fonemas de cierta dificultad además de lectura de palabras cortas que tengan letras en las que la pronunciación sea deficiente.

### 3.2.5. Habilidades gramaticales promedio general.

**Tabla 16**

*Escala cualitativa y cuantitativa de la prueba diagnóstica de las habilidades gramaticales, resultado general*

<b>Rango Cuantitativo</b>	<b>Categoría de rendimiento</b>	<b>Frecuencia absoluta (fi)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
9 a 10	Excelente	0	0%
7 a 8	Muy bueno	18	64,29%
6 a 5	Bueno	7	25,00%
4 ≤	Regular	3	10,71%
	Promedio General	7,09	

Nota: Elaboración propia

\*Promedio general de las 10 preguntas tomadas a los 28 estudiantes.

Reuniendo las cuatro categorías evaluadas se obtuvo un promedio general de 7,09 (Tabla 16.) para los estudiantes diagnosticados en la prueba de gramática, colocándose en la categoría de Bueno. En la discusión de cada sección se logró evidenciar varias problemáticas gramaticales en los estudiantes además se pudo evidenciar que el aprendizaje de la gramática al ser un proceso sucesivo, si hay falencias en las secciones iniciales como por ejemplo el escuchar, el aprendizaje del habla se verá truncado, así mismo con el proceso de la lectoescritura. Basándonos en los promedios de las 4 áreas (anexo 2) el área que presenta más necesidad de atención por parte de los docentes fue el habla con un promedio de seis coma quince sobre diez.

La creación de una guía de actividades basada en estas insuficiencias es de gran ayuda para mejorar las habilidades gramaticales de los estudiantes de Tercero de básica de la Unidad educativa “Ibarra”. La creación de guías interactivas que construyan actividades focalizadas en las necesidades de un tema en específico ha presentado resultados positivos en alumnos de la generación actual. Su interfaz interactiva de fácil manejo hace del aprendizaje un proceso más divertido y personal. En un apoca donde debemos abogar a él autoaprendizaje y la independencia del conocimiento adquirido, dejando atrás la concepción que solo se puede aprender dentro de los centros educativos con métodos tradicionales (Álvarez, 2017) .

## **CAPITULO IV: PROPUESTA**

### **4.1. Título de la propuesta**

Guía de actividades didácticas con el uso de la herramienta “Aprender a Leer con Grin” para el refuerzo de la gramática los estudiantes de Tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra”.

### **4.2. Presentación de la Guía**

La gramática es una parte fundamental de desarrollo de los estudiantes de primaria, por lo que la comunicación, el entendimiento y la forma de expresarse son parte del uso cotidiano y la propia identidad humana. Es una destreza de prioridad importante al no solo ser encasillada al uso exclusivo de las aulas, sino en todos los sucesos que necesiten interacción con el entorno, de ahí la importancia de poder fomentar el uso de nuevas técnicas que han demostrado potencializar el desarrollo de estas habilidades.

Se presenta la implementación de estrategias didácticas a través de una guía interactiva creada para la enseñanza de actividades gramaticales dirigida a los estudiantes de Tercer año de E.G. B de la Unidad Educativa “Ibarra” y para ser una guía de uso sencillo y simplificado para los docentes involucrados. “Leo con Grin” es una aplicación con una interfaz fácil de entender que aporta factores transformadores en el área de las tecnologías educativas. Los educadores que conforman parte del auge tecnológico deben estar a la par de nuevas estrategias innovadoras que permitan mejorar el rendimiento de los estudiantes. Dado que la generación actual convive diariamente con herramientas tecnológicas, aplicar nuevas técnicas con el uso de entornos virtuales puede generar resultados que representen un cambio significativo a los mostrados en las clases realizadas de la manera tradicional.

Las destrezas curriculares en la siguiente guía interactiva van a estar centradas en las secciones gramaticales de lectura, escritura y habla las cuales generaron problemas a los estudiantes en sus pruebas de diagnóstico. “Leo con Grin” tiene un conjunto de módulos teórico-práctico que a través de juegos trabajan y mejoran las habilidades de lectoescritura y brindan apoyo metodológico y pedagógico para clases de refuerzo en el área de Lengua y Literatura.

### 4.3. Objetivos

#### Objetivo General

- Fortalecer el aprendizaje de la gramática en los estudiantes de Tercer año de E.G.B de la Unidad Educativa “Ibarra” a través de actividades interactivas de la aplicación “Leo con Grin”.

#### Objetivos Específicos

- Incentivar uso de la herramienta tecnológica interactiva “Leo con Grin” para su aplicación en las clases de refuerzo sobre las habilidades gramaticales.
- Diseñar planificaciones interactivas para las áreas de lectura, escritura y habla basado en las clases teórico-prácticas de la aplicación “Leo con Grin”.
- Proveer material infográfico sobre la gramática para niños creando recursos educativos visuales para el uso público.

### 4.4. Destrezas curriculares a tratarse.

**Tabla 17**

*Adaptación del currículo a las actividades dentro de la aplicación "Leo con Grin"*

Habilidad Gramatical	Actividad	Destreza
Lectura	<p><b>Nombre de la actividad:</b></p> <p><b>Ratón</b></p> <p>-Lectura de oraciones para la formación de frases ordenadas</p>	<p>1. Aprender la sintaxis de oraciones sencillas basado en la lectura de textos simples.</p>

**Nombre de la actividad:****Globos**

- Lectura de diferentes letras para buscar sílabas

2. Identificar las consonantes y formar sílabas que estén relacionadas con la misma.

**Nombre de la actividad:****Caracoles**

-Lectura y construcción de oraciones con palabras desordenadas

3. Desarrollar las habilidades de comprensión de textos mediante la construcción coherente de oraciones.

**Nombre de la actividad:****Búho**

Escribir diferentes tipos de palabras usando el teclado interactivo de la pantalla

1. Aplicar las habilidades fonológicas al asociar sonidos con las palabras correctas para escribir textos sencillos

Escritura

**Nombre de la actividad:****Murciélagos**

Copiar la frase que se visualiza en la pantalla usando el teclado interactivo

2. Reconocer y visualizar el orden de las palabras que conforman una oración coherente

	<p><b>Nombre de la actividad:</b></p> <p><b>Mono</b></p> <p>-Formación de palabras a partir de letras</p>	<p>3. Identificar y crear palabras con sílabas directas e inversas</p>
Habla	<p><b>Nombre de la actividad:</b></p> <p><b>Delfín</b></p> <p>-Vocalización de sílabas</p>	<p>1. Pronunciar y escuchar diferentes fonemas para completar palabras de 2 a 3 sílabas</p>
	<p><b>Nombre de la actividad:</b></p> <p><b>Karaoke</b></p> <p>-Pronunciación las palabras</p>	<p>2. Pronunciar textos con palabras complejas para mejorar la fluidez verbal</p>

---

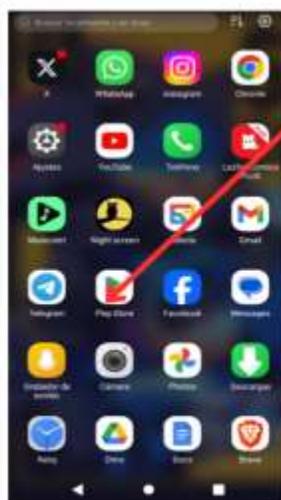
Nota: Elaboración propia

#### 4.5. Instructivo de la aplicación “Aprender a Leer con Grin”

El software educativo “Aprender a Leer con Grin” cuenta con varios niveles y funciones que se pueden ir completando a la vez que se va reforzando las diferentes habilidades gramaticales mientras se divierten jugando y completando las actividades. Para utilizar este software educativo no se necesita tener mucho conocimiento porque es fácil registrarse y empezar a usarla ya que la propia aplicación te da las indicaciones. La aplicación cuenta con un manual o guía didáctica diseñada para padres, madres y docentes por medio de la cual se presentan instrucciones claras y precisas para poder explorar y llevar a cabo las actividades que nos propone este software, además permitirá guardar los procesos que el estudiante realice para posterior consultar el progreso de manera detallada la misma que servirá para evaluar los avances de las actividades (Sanchis, 2019).

**Figura III**

*Instructivo para descargar y crear un avatar en la aplicación "Leo con Grin "*



**01** BUSCAR GOOGLE PLAY (APLICACIÓN CON EL SIGUIENTE ICONO )E INGRESAR



01

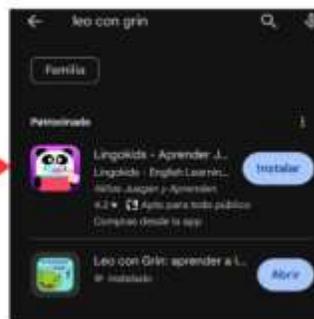
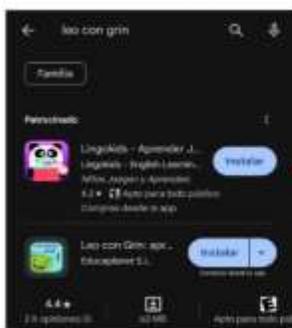
02

**02** ESCRIBIR EN EL BUSCADOR LAS PALABRAS "LEO CON GRIN"



03

**03** Cuando veamos este icono seleccionamos la opción de instalar Y ESPERAMOS HASTA LEER LAS PALABRAS ABRIR





01



UNA VEZ DENTRO DE LA APLICACIÓN APRETAR EL BOTÓN DE PLAY

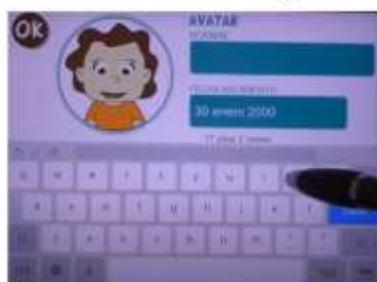
02

APARECERÁ UNA PESTAÑA PARA CREAR UN AVATAR, PRESIONAR EN NUEVO



03

NOS APARECERÁ UNA VENTANA PARA ESCRIBIR NUESTRO NOMBRE Y EDAD TAMBIÉN PODREMOS MODIFICAR NUESTRO AVATAR. UNA VEZ TERMINADO PRESIONAR OK



04

FINALMENTE PODREMOS EMPEZAR A JUGAR CADA NIVEL



Además, podemos encontrar 30 lecciones que se encuentran divididas en 6 misiones, las mismas que están nombradas como: arena, hielo, jungla, rocas, volcán y calavera, dentro de estas misiones se encontraran los juegos nombrados como:

1. Delfín: Presenta la palabra y sus componentes
2. Globos: Identifica la consonante que hace parte de la sílaba
3. Nubes: Encaja en la forma que tiene cada sílaba
4. Cangrejos: Forma sílabas partiendo de las letras
5. Mariposas: Identifica las sílabas
6. Abejas: permite identificar las sílabas de inicio de cada palabra
7. Serpiente: Facilita la formación de palabras partiendo de sílabas
8. Monos: Formación de palabras partiendo de letras
9. Loros: Reconoce lectura de algunas palabras
10. Búho: Copia la palabra mediante el teclado. Puede seleccionar el sonido p el nombre de cada letra.
11. Arañas: Conciencia fonética de palabras con ayuda de imágenes para conocer el sonido inicial
12. Ratón: Ordena la frase y lee las oraciones
13. Caracoles: Forma oraciones partiendo de palabras
14. Murciélago: Copiar la frase mediante el teclado

Todas las misiones tienen dos niveles de dificultad y se dividen en tres apartados, como las sílabas, palabras y frases. Así también tiene dos tipos de letra mano imprenta y entrelazada, las mismas que se puede trabajar con minúsculas y mayúsculas.

A continuación, se detalla en el instructivo paso a paso y con imágenes las secciones con las que cuenta, los juegos, el tipo de letra y se plantea las destrezas para las actividades:

**Enlace de la presentación de Canva:**

[https://www.canva.com/design/DAF8FHJ4aig/QfQzIaCt7novPoSsaMzX-A/edit?utm\\_content=DAF8FHJ4aig&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF8FHJ4aig/QfQzIaCt7novPoSsaMzX-A/edit?utm_content=DAF8FHJ4aig&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



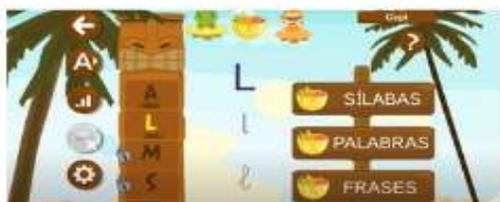
## ADENTRANDONOS EN "LEO CON GRIN"



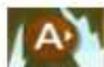
Como podemos ver en la imagen Leo con Grin posee 6 lecciones QUE TRABAJAN DIFERENTES LETRAS

ARENA  
JUNGLA  
HIELO  
CALAVERA  
ROCA  
VOLCÁN

## SECCIÓN ARENA



Al ingresar se podrá ver las letras con las que podrás trabajar en este caso son: A, L, M, S, T



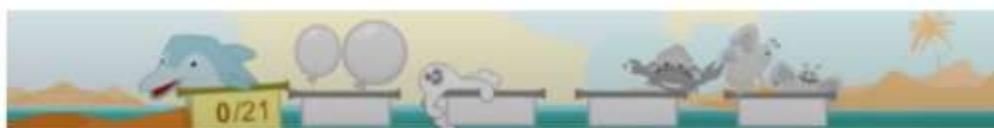
Se puede cambiar las letras a mayúsculas, minúsculas y letra cursiva.



O podemos elegir entre sílabas, frases y palabras



## JUEGOS PARA PRACTICAR Y APRENDER A LEER SÍLABAS



### Actividades que realiza cada juego en la sección Arena

**Delfín:** presenta la palabra y sus componentes.

**Globos:** identifica la consonante que hace parte de la sílaba.

**Nubes:** Encaja en la forma que tiene cada sílabas.

**Mariposas:** identifica las sílabas.

**Cangrejos:** forma sílabas partiendo de las letras

### Destrezas a desarrollar con estas actividades

Identificar las consonantes y formar sílabas que estén relacionadas con la misma.

Pronunciar y escuchar diferentes fonemas para completar palabras de 2 a 3 sílabas



## JUEGOS PARA PRACTICAR Y APRENDER A LEER PALABRAS



### Actividades que realiza cada juego en la sección Arena

**Abejas:** Permite identificar las sílabas de inicio de cada palabra

**Loros:** Reconoce lectura de algunas palabras.

**Búho:** Copia la palabra mediante el teclado. Puede seleccionar el sonido o el nombre de cada letra.

**Arañas:** Conciencia fonética de palabras con ayuda de imágenes para conocer el sonido inicial

**Serpiente:** Facilita la formación palabras partiendo de sílabas.

**Monos:** Formación de palabras partiendo de letras.

### Destrezas a desarrollar con estas actividades

Aplicar las habilidades fonológicas al asociar sonidos con las palabras correctas para escribir textos sencillos

Identificar y crear palabras con sílabas directas e inversas



## JUEGOS PARA PRACTICAR LA LECTURA DE FRASES



### Actividades que realiza cada juego en la sección Arena

**Ratón:** Ordena la frase y lee las oraciones.

**Caracoles:** Forma oraciones pariendo de palabras.

**Murciélago:** Copiar la frase mediante el teclado.

### Destrezas a desarrollar con estas actividades

Reconocer y visualizar el orden de las palabras que conforman una oración coherente.

Aprender la sintaxis de oraciones sencillas basado en la lectura de textos simples.

## JUEGOS PARA APRENDER A ESCRIBIR LETRAS:



La aplicación muestra una sección para enseñar la escritura de las letras y sílabas del alfabeto en letras mayúsculas, minúsculas, solas y combinadas y letra cursiva



Esta aplicación nos permite usar la pantalla táctil para seguir el correcto orden para escribir varias letras con varios colores, texturas y grosores

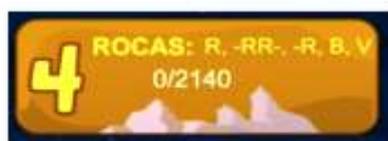


### Destrezas a desarrollar con estas actividades

Autorregular la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

<p>Las secciones de:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jungla</li> <li>• Hielo</li> <li>• Calavera</li> <li>• Roca</li> <li>• Volcán</li> </ul> <p>tendran las misma actividades y juegos de la sección arena con la diferencia en los las letras que trabajan</p>
--------------------------	--

**LAS SECCIONES 2, 3, 4, 5, 6 TRABAJAN LAS SIGUIENTES LETRAS :**



Esta propuesta tiene un aporte educativo en el área de Lengua y Literatura en aspecto relacionado con la lectura, escritura, escucha y habla además los beneficiarios directos son los docentes, ya que la guía será un recurso que lo podrán revisar y ponerlo en práctica implementándolo en sus clases para que sean mucho más interactivas, dinámicas, participativas, lúdicas, y que den un cambio en la metodología de su clase y que empiecen a hacer uso de uno de los recursos que hoy en día es uno de los más importantes como lo son los recursos tecnológicos, así también los estudiantes serán los beneficiarios porque serán ellos los protagonistas de hacer uso del software educativo para poder mejorar su aprendizaje en la gramática e invertir mejor su tiempo aprendiendo en este software y reduciendo las horas de ocio en casa.

# Guía de actividades didácticas con el uso de la herramienta “Aprender a Leer con Grin” para el refuerzo de gramática

EMPEZAR



A continuación, se adjunta el enlace que dirige a Genially en donde se podrá encontrar las planificaciones de clase, las diapositivas que servirán para el desarrollo de las clases, y los anexos en los que se presentan las indicaciones para poder trabajar en el Software “Aprender a Leer con Grin”. Se debe adaptar las actividades para poder trabajarlas con las demás letras del abecedario simplemente cambiando la letra de cada plan de clase y desarrollar las mismas actividades.

**Enlace de la presentación de la guía de actividades didácticas con el uso de la herramienta “Aprender a Leer con Grin” para el refuerzo de la gramática:**  
<https://view.genial.ly/65b6f5ba4dce970014b3e4bc/presentation-guia-de-actividades-didacticas-con-el-uso-de-la-herramienta-aprender>

## CONCLUSIONES

- A través de los datos recolectados por medio de la prueba de contenidos realizada a los estudiantes se pudo evidenciar que presentan dificultades en cuanto a habilidades gramaticales, por lo tanto en el área en que presentan más dificultad es en la habilidad del habla al presentarles la actividad de contar una historia basada en imágenes y varios de los problemas que se pudieron encontrar en esto fue la comunicación del contenido con falta de ideas creativas, la fluidez que carecía de pausas las mismas que hacían que el mensaje sea poco entendible y la dificultad de pronunciar correctamente las palabras y por ende esto afecta directamente a las demás habilidades como la del escucha, la lectura y la escritura.
- Con los datos recolectados por la encuesta a los docentes se constató que estos siguen utilizando materiales físicos y son tradicionalistas, aunque conocen aplicaciones o softwares educativos que aporten en la enseñanza, prefieren seguir empleando recursos físicos tradicionales.
- La fundamentación teórica de las variables permitió establecer las bases teóricas para el desarrollo de la investigación al revisar conceptos relacionados con la gramática y los recursos didácticos, así como el software educativo, por consiguiente, se pudo llegar a la conclusión de que existen varios tipos de recursos didácticos que los docentes pueden emplear en el proceso de enseñanza y refuerzo a la vez de que se evidencio que la gramática y la lingüística tienen completa relación y que hacen referencia a habilidades básicas como lo son la lectura, escritura, escucha y el habla.
- La propuesta educativa consistió en diseñar una guía de actividades didácticas para que los docentes la puedan utilizar en sus clases y en el refuerzo de habilidades gramaticales a través del software educativo “Aprender a Leer con Grin”, dicha propuesta fue detallada en Genially, un software interactivo en línea que brinda toda la información de la propuesta haciendo que tanto docentes como estudiantes interactúen y asocien su rol de enseñanza aprendizaje con el uso y empleo de la tecnología.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes que a pesar de que se tenga limitado acceso a recursos tecnológicos en la institución educativa, como docentes se debe ser creativo para poder explorar y conocer de recursos que puedan ser implementados tanto en la enseñanza como en el aprendizaje de tal manera que si no tiene la disponibilidad de recursos tecnológicos en la institución busque la manera de emplear uno de estos recursos como refuerzo desde casa, con esto buscar que los estudiantes refuercen, se distraigan, utilicen la tecnología y hagan uso de Apps o softwares educativos mas no acumular de tareas tediosas que puedan cansar o agobiar a los estudiantes.
- Se recomienda a los padres de familia que acompañen el proceso de aprendizaje de sus hijos y que ayude e impulse el cumplimiento de las actividades designadas por el o la docente, además de ayudar desde casa a motivar a sus hijos a utilizar dispositivos móviles no solo para el ocio, sino también para seguir aprendiendo con softwares educativos que refuercen o generen nuevos conocimientos en los niños de manera interactiva.
- Se recomienda a los docentes no hacer solo uso de recursos físicos y tradicionales como libros, fichas, la pizarra, entre otros, sino también tomar en cuenta en la generación en la que estamos y las necesidades de cada estudiante por lo cual deberían animarse a utilizar recursos tecnológicos en sus clases que les permitan hacer de su clase más entretenida, dinámica e interactiva.
- Se recomienda a los docentes hacer uso de la guía de actividades didácticas con el uso del software educativo “Aprender a Leer con Grin” para el refuerzo de la gramática, como recurso que les permita motivar a los estudiantes a aprender y a hacer uso de un recurso diferente al tradicional de papel y lápiz.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, S. (2010). “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(9), 1-6. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>
- Álvarez, E. (2017). La didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma Eleclips. *evista de Educación a Distancia (RED)*.
- Aznar et al. (2016). *El mapa conceptual: una nueva herramienta de trabajo. Diseño de una práctica para fisiología*.
- Borzone, A., & Cupani, M. (2012). Reading fluency in the early grades: relationship between decoding skills, text features and comprehension. A pilot study with Spanish-speaking children. *Neuropsicología Latinoamericana*, 18-33.
- Bosque, I. (2018). Qué debemos cambiar en la enseñanza de la gramática. *ReGroc: revista de gramática orientada a las competencias*, 1(1), 11-36.
- Bravo, A., Villamar, M., Arias, A., & Jurado, C. (2022). Software educativo y el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes con discapacidad. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(97), 29-43.
- Cabrera, D. (2019). La pronunciación en los niños y las niñas del grado preescola. *Diss*.
- Calucho, M. (2018). *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6379/1/T2720-MIE-Calucho-El%20refuerzo.pdf>
- Cano, A., & Rodrigez, C. (2013). Tecnología en, con y para la instrucción gramatical: perspectiva del alumno ELE. *Universidad de La Laguna*, 50-66.

- Cano, A., & Rodríguez, M. (2016). Tecnología en, con y para la instrucción gramatical: perspectiva del alumno ELE. Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/25/25\\_0203.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/25/25_0203.pdf)
- Chacón, P., & Badilla, C. (2013). Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua. *Revista Electrónica Educare*, 277-292.
- Chisag, J. e. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las Tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Matemática. *Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-UtilizacionDeRecursosDidacticosInteractivosATraves-6119349.pdf>
- Daquilema , B., Benítez, C., & Jaramillo, J. (2019). Desarrollo de las habilidades TIC en los estudiantes. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 36-44. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v2i2.48>
- Díez , A., & Gutiérrez , R. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación.*, 21(1), 395-416. doi:10.5944/educXX1.13256
- Etchepareborda, M., & Abad, L. (2005). Memoria de trabajo en los procesos básicos del aprendizaje. *Revista de Neurología*, 79.
- Fondón, Madero, & Sarmiento, A. (2010). Principales Problemas de los Profesores Principiantes en la Enseñanza Universitaria. *Camino de los Descubrimientos*, 21-28.
- Franco-García, C., & Vera-García, L. (2022). Uso del software “leo con grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercero de egb. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada Yachasun- ISSN*, 6(11 Ed. esp), 51–63. doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespnov.0243>
- Gabino. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011)

- García, Y., & Gutiérrez, P. (2020). El rol docente en la sociedad digital. *Digital Education Review*(38), 1-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7935576>
- Graetz, F., Rimmer, M., Smith, A., & Lawrence, A. (2012). *Managing Organisational Change*. John Wiley & Sons.
- Guerrero, K., González, B., José, C., & Diego, R. (2012). Formación del docente en contextos b-learning: implicaciones tecnológicas, investigativas y humanísticas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 48-74.
- Huanca-Arohuanca, J., Asqui, M., Mamani, D., Mamani-Coaquira, H., Huayanca, P., & Charaja, F. (2021). Habilidades lingüísticas y comprensión lectora en la oquedad del siglo XXI: una mirada a la Institución Educativa Politécnica de Puno - Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 537-555. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.194>
- Jenkins, J., Fuchs, L., van den Broek, P., Espin, C., & Deno, S. (2003). Sources of Individual Differences in Reading Comprehension and Reading Fluency. *Journal of Educational Psychology*, 719-729.
- Kaufman, A. (2017). Lengua en grados medios y superiores : aspectos psicogenéticos , lingüísticos y didácticos. 2-6.
- Macías, A., Vallejo, A., Cevallos, B., Castro, D., Vite, F., Solórzano, H., . . . Solórzano, S. (2019). Compendio de gramática española y apuntes sobre redacción. *3Ciencias.*, 9-111. doi:<http://dx.doi.org/10.17993/CcyLl.2019.33>
- Magaña, E., Rivas, E., Palmero, J., & Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Inf. tecnol.*, vol.31 no.4.
- Maldonado, K., Vera, R., Ponce, L., & Tóala, F. (2020). SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica*

- Multidisciplinaria*, 4(1), 123-130. doi:<https://doi.org/10.47230/unesciencias.v4.n1.2020.211>
- Martín, F. (2011). *La encuesta: una perspectiva general metodológica*. (Vol. 35). CIS. Obtenido de <https://n9.cl/qikso>
- Mex, D., Hernández, L., Cab, J., & Castillo, M. (2021). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 137-155. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria.Subnivel Elemental*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Ministerio de Educación Gobierno de Ecuador. ((s.f.)). *Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/#>
- Moliner, M., & Chavez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 31.
- Monroy, M. (2018). *Incidencia del software “Leo Con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque - Boyacá*. Obtenido de [file:///C:/Users/hp/Desktop/tesis/tesis%20de%20Antecedentes/TGT\\_1692\\_Incidencia\\_software.pdf](file:///C:/Users/hp/Desktop/tesis/tesis%20de%20Antecedentes/TGT_1692_Incidencia_software.pdf)
- Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19, 329-337. doi:[https://doi.org/10.5209/rev\\_ESMP.2013.v19.42040](https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42040)
- Nieto, G. (2012). Educación Virtual O Virtualidad. *Historia de la Educación Latinoamericana*, 137-150.

- Nieto, N. (2018). Tipos de investigación. Obtenido de <https://n9.cl/yjgbe>
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano.* (17), 65-80. Obtenido de <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/2615/2365>
- Ortega, A. (2018). Enfoques de investigación. 19. Obtenido de <https://n9.cl/o3ser>
- Oviedo, P., & Pastrana, L. (2014). *Investigaciones y desafíos para la docencia del siglo XXI.* Bogotá: Kimpres.
- Pauta, C. (2020). Uso de las TIC en Educación. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(1), 37-55. doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.1.169>
- Pérez, S. (2010). “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(9). Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>
- Povjakalová, A. (2012). Teaching Grammar To Young Learners Using Interactive WhiteBoard. 49-67.
- Ramírez, B., & Canales, F. (2008). La enseñanza de la gramática en la educación secundaria obligatoria. *Interuniv. Form. Profr*, 75-89.
- Rodríguez, D., Peña, R., & Stracuzzi, M. (2020). “Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva”. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-15. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.pdf>
- Sanchis, V. (2019). *Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria*
- Seijas, R., Vega, F., Larrosa, S., & Fernández, J. (2017). Efectos del entrenamiento en conciencia fonológica y velocidad de denominación sobre la lectura. Un estudio longitudinal. *Estudios Sobre Educacion*, 155-177.

- Sunkel, G., & Trucco, D. (2018). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina. *Las tecnologías digitales en América Latina*, 1-46.
- Tomalá, K., & Murillo, E. (2013). RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. *Archivo digital.*, 21. Obtenido de <https://acortar.link/ENp1kw>
- Valle, A., González, R., Lino, C., González, M., & Fernández, A. (2008). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 53-68.
- Velázquez, K., & Santiesteban, E. (2019). *Didáctica de la gramática*. Editorial Académica Universitaria (Edacun). Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/151747>
- Vintimilla-Ormaza, M. d.-I.-Á., Garcia-Herrera, D. G., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 508-527. doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.795>
- Whitehurst, G., & Lonigan, C. (s.f.). Emergent literacy: Development from prereaders to readers. *2001*, 13-15.

## ANEXOS

### Anexos 1

*Datos informativos de los profesores evaluados*

Género	
Genero	Respuestas
Masculino	1
Femenino	5
Otro	0

Nivel o grado al que enseña	
Nivel	Respuesta
Primer año de básica	1
Segundo año de básica	3
Tercer año de básica	2

Edad	
Rango de Edad	Respuestas
20-30	1
31-40	1
41-50	0
51 o más	4

Años de carrera docente	
Rango de años	Respuestas
de 1-5	0
de 6-10	2
de 11-20	0
de 21 en adelante	4

### Anexos 2

*Notas de la prueba de diagnóstico aplicada a los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa "Ibarra"*

Nombres	Nota Total	Lectura 1-2-3-4	Escritura 1-4-5-6	Escucha 7-8	Habla 9-10
1,	8,79	9,5	9,5	8	8,25
2,	7,26	7,77	6,27	5,25	6,25
3,	7,84	6,6	8,35	10	7,5
4,	8,44	9,10	9,10	8,75	6,25
5,	3,96	0,52	4,27	6,25	5
6,	7,05	7,12	6,37	8,75	3,75
7,	5,59	3,35	2,60	2.75	4
8,	5,91	6,15	7,65	3,75	5,5

9,	7,39	7,6	6,66	9,5	4,25
10,	7,88	7,45	7,2	10	5
11,	4,48	2,7	7,45	6,25	5,75
12,	6,53	5,45	6,95	7,5	6,25
13,	7,17	6,67	5,92	10	4
14,	7,65	5,62	7,62	10	8
15,	8,38	8,45	7,95	10	6
16,	6,45	5,87	6,62	7,5	6,5
17,	8,04	8,22	7,72	7,5	6,75
18,	7,56	6,77	6,52	7,5	7,25
19,	7,67	6,92	5,92	10	6,5
20,	6,16	5,77	3,77	7,5	5,75
21,	8,15	8,25	8,32	10	4,25
22,	5,89	4,35	5,60	7,75	5,5
23,	8,98	9,70	9,45	7,5	8,35
24,	7,34	7,72	7,44	3,75	8
25,	8,86	8,90	8,90	10	6,5
26,	6,9	6,37	5,12	6,25	8
27,	4,42	4,1	5,30	6,25	5,25
28,	7,91	6,75	5,90	10	7,75
PROMEDIO	7,09	6,7	6,8	8	6,15

**Anexos 3**

*Prueba de diagnóstico para los estudiantes.*

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

## PRUEBA DE CONTENIDO PARA ESTUDIANTES

**Objetivo:**

- Recolectar datos sobre los conocimientos de los estudiantes de tercer año de E.G.B. mediante una prueba de contenidos sobre las habilidades gramaticales en el área de Lengua y Literatura para la realización de trabajo de integración curricular.

**Instrucciones:**

- Los datos proporcionados son confidenciales, serán de uso exclusivo académico e investigativo.
- Evite hacer tachones y escriba con letra legible.
- Puede seleccionar la respuesta que crea conveniente con una X.

**Datos informativos:**

**Género:** Masculino ( )      Femenino ( )      Otro ( )

**Edad:**

5 años

6 años

7 años

8 o más años

**Cuestionario:**

Lea atentamente la fábula sobre “El burro con piel de león”.

## El burro con piel de león



Érase una vez un burro que encontró una piel de león en medio del campo:

“Con esta piel podré disfrazarme de león y asustar a los demás animales”, pensó entre risas.

El burro se puso la piel de león y recorrió el campo disfrazado. Al verlo, las personas y los animales corrían aterrorizados. ¡Pensaban que el burro era en realidad un león!

Un día, el burro estaba tan orgulloso de su hazaña que dejó escapar un fuerte rebuzno.

Cerca, había un astuto zorro que no podía ser engañado.

—Quítate ese disfraz, burro descocado — dijo el zorro—. Pareces un león, pero por la forma en que rebuznas, solo puedes ser un burro.

**Moraleja:** Sé tú mismo, no pretendas ser lo que no eres.

**1. Encerrar en un círculo con color rojo las sílabas que se forman con el fonema D/d y con color azul las sílabas que se forman con el fonema L/l que encuentre dentro de la lectura y escribir todas las palabras que subrayó en el siguiente recuadro.**

Fonema D/d	Fonema L/l

**2. ¿Cuál es el personaje principal de esta historia? (Seleccionar solo una opción)**

- León
- Zorro
- Burro
- Caballo

**3. ¿Qué hacían los animales y personas cuándo veían al burro disfrazado de león? (Seleccionar solo una opción)**

- Se acercaban a saludar
- Corrían aterrorizados
- Lo invitaban a jugar con él
- Se quedaban quietos del miedo

**4. Contesta esta pregunta escribiendo con letra clara.**

**¿Qué le dirías al burro respecto a su conducta?**

---



---



---

5. Escribir los nombres de las siguientes imágenes en los recuadros.

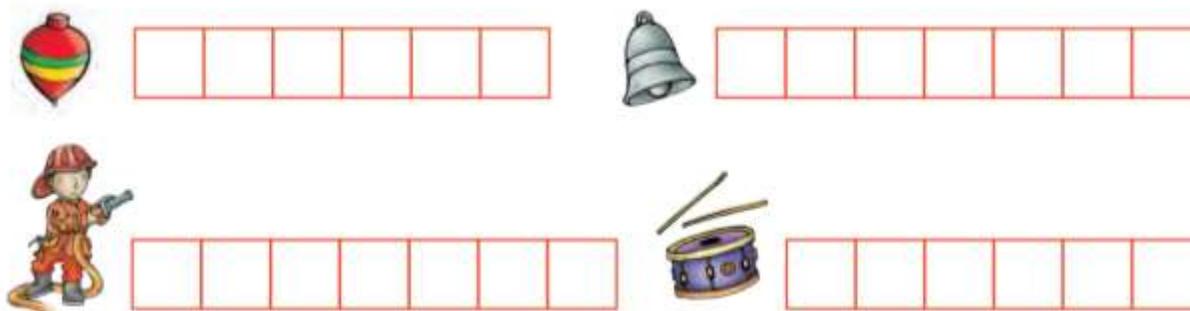


6. Clasificar las palabras en función de si se escribe con mayúscula o minúscula.

pez	manuel	puerta	alumno	europa
lápiz	pato	sánchez	ecuador	josé

Mayúsculas	Minúsculas

7. Escuchar con atención la pronunciación de las palabras y luego pintar el cuadro que corresponda al sonido /m/ en cada palabra.



**8. Escuchar las oraciones que leerá la docente y completa con la palabra que falta.**

Lucia tiene dos \_\_\_\_\_ en su cartera.

El duende me da \_\_\_\_\_ porque es pequeño.

Juan le puso sal a la \_\_\_\_\_ de su madre.

Melisa juega con su \_\_\_\_\_ en el parque.

**9. Repetir las palabras con claridad y fluidez (niños) que la maestra pronuncie**

- Electrodomésticos
- Hexágono
- Ronronear
- Sanguijuela
- Refrigeradora

**10. Observar las imágenes y relatar de manera oral la historia.**

**Anexos 4**

*Encuesta realizada a los docentes*

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 422 de 29-06-2022

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA

## ENCUESTA PARA DOCENTES

**Objetivo:**

- Realizar una encuesta a los docentes la cual tiene como finalidad la recolección de datos que permitan determinar si conocen y usan en sus clases recursos didácticos o herramientas tecnológicas en la enseñanza y refuerzo de las habilidades gramaticales.

**Instrucciones:**

- La información que nos proporciona es confidencial y será utilizada con fines académicos e investigativos.
- Seleccionar las respuestas que indique en cada ítem, responda con la mayor sinceridad posible.
- Lea detenidamente cada pregunta y opciones propuestas y responda marcando con una X la opción que usted considere conveniente.

**Datos informativos:**

**Género:** Masculino ( )      Femenino ( )      Otro ( )

**Edad:**

20-30

31-40

41-50

51 o más

**Años de carrera docente:**

1-5

6-10

11-20

21 en adelante

**Nivel o grado al que enseña:**

Primer año de básica  Segundo año de básica  Tercer año de básica

**Cuestionario:**

**1. Para la enseñanza de la gramática ¿Qué recursos didácticos utiliza? (Seleccionar máximo dos opciones)**

Material manipulativo (maquetas, globos, juegos, juguetes)

Material impreso (libros de texto, mapas, guías didácticas)

Material audiovisual (Videos, pizarra, películas)

Material multimedia (Computadora, dispositivos móviles, internet)

Material digital o tecnológico (Juegos digitales, Apps o software)

**2. ¿Del siguiente listado de programas y herramientas tecnológicas cuáles usa para la enseñanza de la gramática? (Seleccionar solo una opción)**

Microsoft Word, Excel, PowerPoint

Microsoft Teams, Zoom, YouTube

Libros de texto, Fichas pedagógicas, pizarra

Educaplay, Aprender a Leer con Grin, Apalabrados

Ninguna

**3. ¿Qué clase de tareas relacionadas con internet y el uso de herramientas o aplicaciones tecnológicas solicita a los estudiantes que realicen como actividades para casa? (Seleccionar solo una opción)**

- Actividades que solo pueden realizarse con internet y el uso de Apps.
- Actividades que requieren parcialmente el uso de internet y Apps.
- Actividades que puedan complementarse con información buscada en internet o el uso de alguna APP.
- Nunca se recurre al internet ni Apps para las tareas de la casa

**4. En su labor como docente el uso de programas o herramientas tecnológicas para la enseñanza o refuerzo de la gramática se limita por: (Seleccionar solo una opción)**

- Desconozco que herramientas pueden ser útiles para apoyar mis clases.
- El uso de las herramientas tecnológicas puede distraer a los estudiantes.
- No me siento cómodo haciendo uso de herramientas tecnológicas, ya que no tengo suficiente formación
- Considero que el uso de herramientas tecnológicas no aporta beneficios a la enseñanza de la gramática.
- No tengo fácil acceso a recursos digitales.

**5. ¿Qué actividades emplea para reforzar las clases de gramática? (puede elegir más de una opción)**

- Fichas pedagógicas
- Libros de texto
- Juegos en la red o Aplicaciones descargadas
- Actividades extra asignadas como tarea en casa
- Videos
- Actividades Online (sopas de letra, lectura comprensiva, crucigramas)

Talleres y hojas de trabajo

**6. ¿De las siguientes habilidades cuáles corresponden a la gramática? (Seleccionar solo una opción)**

Escuchar, sinónimos, verbos y leer

Hablar, fonemas y morfología

Escuchar, hablar, leer y escribir

Escribir, fonética, adjetivos

**7. ¿Cuál de las siguientes actividades considera que no es adecuada para la alfabetización inicial o enseñanza de la gramática básica? (Seleccionar solo una opción)**

Empleo de la lúdica

Uso de material didáctico

Memorizando contenidos

Repitiendo varias veces (ejercicios, letras, frases)

Actividades con el uso de dispositivos electrónicos (celular, Tablet o computadora)

Empleo de gráficos, imágenes, lecturas, cuentos

**8. Considera que la herramienta “Aprender a Leer con Grin” permite reforzar la enseñanza a través de:**  
**(Seleccionar solo una opción)**

Sopa de letras, crucigramas

Formación de sílabas, palabras

Videos, rompecabezas

Desconozco

Otros

**9. En su labor como docente ¿A través de que estrategia evalúa contenidos de gramática?  
(Seleccionar solo una opción)**

Prueba de contenidos

Dictado

Apps o software educativo

Gamificación

Juegos

**10. Puede seleccionar de las siguientes Apps ¿Cuál ayuda en el aprendizaje o mejora de la gramática? (Seleccionar solo una opción)**

GeoGebra

Desconozco

Minecraft

Desconozco

Leo con Grin

Desconozco

Pl@ntnet-Duolingo

Desconozco

Apalabrados

Desconozco

Quizizz

Desconozco

*Gracias por su colaboración*

## Anexo 6

### *Autorización para poder llevar a cabo la investigación dentro de la institución*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**(FECYT)**

Msc.  
Fausto Villena  
Rector de la Unidad Educativa "Ibarra"

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y afectuoso saludo de parte de Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran portadora de C.I. 1004161087, estudiante del octavo nivel de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte mediante el presente documento, quiero dirigirme a usted y a la vez solicitarle encarecidamente, me permite realizar un estudio referente al tema "Aprender a Leer con Grin" para el refuerzo de la gramática en niños de Tercer Año de E.G.B., de tan prestigiosa institución, a la vez manifestarle que dicho tema está considerado dentro del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título en Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, poniendo a su consideración que los datos obtenidos mediante esta investigación serán estrictamente confidenciales y de carácter académico.

Sabiendo que mi solicitud será acogida de la manera oportuna, desde ya establezco mis más sinceros agradecimientos.

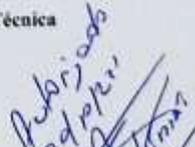
Sin más que añadir, me despido atentamente:



Jacqueline Mishell Ruiz Cupueran  
Estudiante de la Carrera de  
Educación Básica FECYT-UTN




Msc. José Revelo  
Decano de la Universidad Técnica  
del Norte-FECYT




## Anexo 7

## Consentimiento informado



## UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA"

Ibarra- Imbabura- Ecuador  
Av. Mariano Acosta 14-27 entre Gabriela Mistral y Obispo Alejandro Pasquel Monge  
Teléfono: 062640811

---

Ibarra, 6 de noviembre del 2023

Estimados Padres/Madres/Representantes Legales.

Reciban ustedes un afectuoso saludo de parte de la Unidad Educativa "Ibarra" y a su vez de la "Universidad Técnica del Norte". Dado que como comunidad educativa consideramos esencial promover la investigación a través de alianzas colaborativas que contribuyan a los objetivos que perseguimos en nuestra labor educativa.

En vista de que la Srta. Ruiz Cupueran Jacqueline Mishell propone realizar una prueba de contenido con el fin de desarrollar el trabajo de integración curricular con el tema "Aprender a Leer con Green" para el refuerzo de la gramática en niños de Tercer Año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Ibarra", año lectivo 2023-2024. La mencionada prueba de contenido, tiene por objetivo recopilar información sobre el nivel de habilidades gramaticales en estudiantes de tercer año de E.G.B., mediante la evaluación de sus conocimientos. Es importante precisar que la información de la prueba de contenido es anónima garantizando la confidencialidad y privacidad.

Por medio del presente, queremos solicitar su CONSENTIMIENTO INFORMADO para la participación de su representado/a, en la aplicación de dicha prueba de contenido.

En caso de autorizar la participación de su representada, solicitamos llenar sus datos y firma a continuación. A la vez, en el caso de no hacerlo precisar NO autorizo.

Agradecemos su gentil apoyo, que contribuirá al desarrollo de sus representados.

Atentamente,



Coordinador  
MSc. Milton Mora (UTN)



Rector  
MSc. Fausto Villena

Yo, .....padre/madre/representante legal del  
estudiante..... del tercer grado paralelo ".....",..... (Si-No) autorizo la  
aplicación de la prueba de contenidos para el desarrollo apropiado del trabajo de integración  
curricular en convenio con la Universidad Técnica del Norte.

Firma: .....

Cédula de Identidad: .....