



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación

Mención Educación y Creatividad

Título del proyecto de investigación

Aplicación de juegos interactivos en la conciencia fonológica en los estudiantes de Primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Progreso.

Autora

Lic. Roxana Bravo Sánchez

Proyecto de investigación presentado como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad.

Contenido

PROPUESTA METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICAS AVANZADAS.....	4
Título de la propuesta:	4
Introducción.....	4
1. Objetivos.....	6
1.1. Objetivo general:.....	6
1.2. Objetivos específicos:	6
2. Fundamentación teórica.....	6
2.1. Plataformas Digitales	7
2.2. Ventajas e inconvenientes de las plataformas digitales	9
2.2.1. Ventajas	9
2.2.2. Desventajas.....	9
2.2.3. Plataformas educativas	10
2.2.4. Plataformas educativas más utilizadas	12
2.3. Plataformas educativas orientadas al desarrollo de la conciencia fonológica	14
3.2. Requisitos:.....	20
4. Métodos y técnicas aplicadas	21
5. Técnicas para el trabajo de campo y/o bibliográfico para el logro de los objetivos	21
5.1. Técnicas	21
5.2. Instrumentos para la recolección de datos	21
6. Recursos.....	22
6.1. Directos.....	22
6.2. Indirectos.....	22
6.3. Recursos tecnológicos y didácticos:	22
6.4. Recursos económicos.....	23
7. Actividades de la propuesta	24
7.1. Detalle de actividades	24
7.2. Ejecución de actividades.....	25
8. Mecanismos de evaluación de la propuesta y medios de verificación	27
8.1. Mecanismos de evaluación	27

8.2. Medios de verificación.....	28
9. Resultados y discusión.....	28
10. Conclusiones.....	33
Bibliografía.....	34
Anexos.....	38

PROPUESTA METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICAS AVANZADAS

Título de la propuesta:

Juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica.

Introducción

Los actuales cambios generados en el mundo entero, han revolucionado todos los ámbitos de la sociedad, entre ellos la educación se ha visto significativamente afectada, por lo que tanto los gobiernos de turnos como los propios ministerios, han tenido que realizar cambios urgentes ante esta situación, esto ha afectado de manera directa al profesor, así como al estudiante, donde se han roto paradigmas, reorientando a la educación de manera diligente.

Es evidente notar la carencia en la manipulación de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes con lo que se impide el verdadero desarrollo dentro del quehacer docente y sus diferentes componentes educativos.

Ante esta necesidad se investigaron diferentes plataformas las cuales permiten a través de los juegos desarrollar de una manera más interactiva la conciencia fonológica, considerándose de esta manera su importancia dentro del quehacer docente y a su vez esto le permitirá potenciar el desarrollo de estrategias de enseñanza aprendizaje las cuales beneficiará positivamente al estudiante en el ámbito del lenguaje.

De acuerdo a la investigación se es evidente que la carencia ante la utilización de las herramientas tecnológicas de una manera efectiva dentro del proceso de enseñanza impide el desarrollo efectivo de los estudiantes lo cual es evidente y se puede asegurar que para dar solución pronta ante esta problemática sería necesario establecer planes de capacitación para

los docentes en donde el punto central sea la integración de las tecnologías a las metodologías de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, se propone implementar juegos interactivos que están disponibles en la web, de acceso abierto, que permiten a los docentes gestionar sus propios recursos innovadores acordes a las necesidades de sus estudiantes.

1. Objetivos

1.1.Objetivo general:

Proponer estrategias que permitan activar la conciencia fonológica mediante la aplicación de juegos interactivos en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Progreso.

1.2.Objetivos específicos:

- Investigar las diferentes plataformas tecnológicas mediante búsqueda sistemática de los fundamentos teóricos científicos.
- Determinar cuáles de las plataformas tecnológicas están verdaderamente orientadas a juegos interactivos que fomenten la conciencia fonológica en niños de edades tempranas.
- Establecer planes de capacitación a docentes sobre el uso, manipulación e inserción de las plataformas tecnológicas orientadas al desarrollo de la conciencia fonológica de los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Proceso.

2. Fundamentación teórica

Aproximadamente en la década de los 60 tuvo inicio el Internet, pero solo podían acceder a este aquellos que tuvieran conocimientos especializados en informática, no fue sino hasta finales de la década de los 80, casi treinta años después de la aparición que se da acceso abierto al internet a través del desarrollo web para el uso del público en general donde todos pudieran ser consumidores de información, y generar un campo nuevo de estudio, a partir de allí los desarrollos tecnológicos que han ido surgiendo en plataformas digitales se han visto afectados implicándose con ellos grandes desarrollos en las diferentes esferas de la sociedad, por tal razón ante estos desarrollos nace la necesidad de avanzar y surgió la web 2.0 donde no

solamente las personas son consumidoras de información sino también proponía nuevos desarrollos y se convierte en hacedor de conocimiento y propuestas dentro de las plataformas web, con ellos aparecieron las plataformas y los gestores de contenidos donde cualquiera a través de plantillas podía generar sus propios conocimientos, aparecieron las redes sociales a su vez podían realizar una compartición de información sin importar el punto donde estuviera ubicado en el mundo.

Por tanto, se han desarrollado diferentes plataformas digitales, se puede mencionar una clasificación, tomando en cuenta diferentes áreas del saber tales como la educación, la ciencia, la tecnología, dicho de esta forma se pueden clasificar a estas herramientas dentro de este bloque.

Por ende, se puede clasificar dentro del bloque de plataformas a las siguientes:

2.1. Plataformas Digitales

Para Davidson y Goldberg (como se citó en Vital Carrillo, 2021), la era digital ha abierto posibilidades para el autoaprendizaje, la creación de estructuras horizontales que dan al trate con los tradicionales esquemas autoritarios, la credibilidad colectiva, el aprendizaje descentralizado, el aprendizaje en red, entre otras cosas.

Las plataformas virtuales es un entorno informático en el que se pueden encontrar varias herramientas agrupadas y optimizadas de acuerdo a la necesidad. Su función es crear y gestionar cursos completos en línea sin necesidad de tener experiencia en la programación. (pág. 12)

Una plataforma digital es un lugar de Internet, portal o ciber sitio, que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como a nivel de negocios. Estas

plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y vídeo, entre otros, que se pueden considerar agrupados en una colección de herramientas y servicios que una organización utiliza para desarrollar una estrategia digital.

Las plataformas digitales también se pueden concebir como sistemas que pueden ser programados y personalizados por desarrolladores externos, como los usuarios, y de esta forma pueden ser adaptados a innumerables necesidades y asuntos que ni siquiera los creadores de la plataforma original habían contemplado, resultando un tipo de redes sociales, lo que permite mantener el contacto con amigos, familiares, usuarios en general, lo que incentiva la participación y su uso.

Las plataformas digitales se han posicionado en el ámbito virtual a través del inicio de la Web 2.0, que definió nuevas alternativas sobre el uso de la plataforma web para trabajo colaborativo. Mediante la nueva interacción entre usuarios y los sistemas virtuales, se han difuminado las plataformas digitales dando origen a la diversidad de sitios web que soporta esta línea de trabajo virtual.

Algunas de las características principales de las plataformas digitales es que pueden ser abiertas donde los usuarios pueden hacer uso de todas sus herramientas para el diseño de actividades o pueden ser cerradas donde es necesario contratar los servicios premium por medio de pagos mensuales para lograr acceder al control de total de sus herramientas.

Existen varios tipos de plataformas digitales según las necesidades de los usuarios como:

Plataformas sociales y de publicación, plataformas audiovisuales, plataforma de economía colaborativas, plataformas de comercio electrónico y plataformas educativas siendo esta parte de nuestro tema de investigación.

2.2. Ventajas e inconvenientes de las plataformas digitales

2.2.1. Ventajas

- Autonomía de publicación y producción a la red de recursos y contenidos por parte de los participantes.
- Permiten alojar información para que los otros usuarios las obtengan.
- Acceder a diferentes tipos de información mediante un login.
- Interfaces de conexión con varios usuarios.
- Facilidad a los usuarios de incorporarse en el llamado Teletrabajo.
- Utilización desde cualquier parte del mundo.

2.2.2. Desventajas

Todos los procesos académicos, requieren de un autoaprendizaje continuo, por lo tanto, la única desventaja palpable, es el desconocimiento de las herramientas de su funcionamiento.

Además, también podemos considerar que algunos de sus desventajas son:

- La lenta velocidad de carga para la transmisión de datos.
- No-interacción directa con un usuario.
- Poca privacidad con nuestros archivos.

2.2.3. Plataformas educativas

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación

Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares.

Cuentan, estructuralmente, con distintos módulos que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje

Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.

El funcionamiento de las plataformas se orienta a dar servicio a cuatro perfiles de usuario: administradores de centro, padres, alumnos y profesores. Cada uno de estos perfiles está identificado mediante un nombre de usuario y una contraseña, a través de los cuales se accede a la plataforma. Esta estructura de funcionamiento supone la creación de un espacio de trabajo e interacción cerrado y controlado.

También tiene un entorno de aprendizaje y relación social, con sistemas de evaluación y seguimiento del progreso del alumnado: desarrollo y realización de trabajos, realización de exámenes, herramientas de análisis estadístico, gráficas, etc., y herramientas que facilitan la comunicación y el trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes.

Herramientas de comunicación asincrónicas:

- E-mail
- Foros
- Listas de distribución
- Tablón de noticias
- Calendario

Herramientas de comunicación sincrónicas:

- Pizarra electrónica compartida
- Chat
- Audioconferencia
- Videoconferencia

Clases de plataformas educativas

En la actualidad existe un número bastante amplio de plataformas, y atendiendo al periodo de tiempo en que estas han cobrado importancia, cabe esperar que su proliferación y perfeccionamiento vayan creciendo a un ritmo considerable y en un corto plazo de tiempo. Esto es válido para las plataformas que han nacido por iniciativa de las

diferentes administraciones educativas, como para aquellas que lo han hecho por iniciativa de empresas privadas.

Plataformas comerciales

Son aquellas que han evolucionado rápidamente en su complejidad ante el creciente mercado de actividades formativas a través de Internet.

Plataformas de software libre

El software libre brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido para ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. El software libre suele estar disponible gratuitamente.

Plataformas de desarrollo propio

Su finalidad no está dirigida a su comercialización. Se diferencian de las de software libre en que no están pensadas para su distribución masiva a un conjunto de usuarios. Con lo cual no intentan responder al mayor número de necesidades y situaciones generales de muy diferentes instituciones. Las plataformas de desarrollo propio no persiguen objetivos económicos, sino responde más a factores educativos y pedagógicos. (Díaz Becerro, 2009)

2.2.4. Plataformas educativas más utilizadas

- 1.- Schoology
- 2.- Edmodo
- 3.- CourseSites By Blackboard
- 4.- Udemy
- 5.- RCampus

- 6.- Twiducate
- 7.- Moodle
- 8.- NEO LMS
- 9.- CoFFEE
- 10.- Mahara
- 11.- Claroline
- 12.- Sakai
- 13.- Docebo
- 14.- .LRN
- 15.- Dokeos
- 16.- ILIAS
- 17.-ATutor
- 18.- LON-CAPA
- 19.- Tiching
- 20.- WebRoom
- 21.- SocialGO
- 22.-Eduteka
- 23.- Didactalia
- 24.- Chamilo
- 25.- mCourser
- 26.- Ecaths
- 27.- Teachstars
- 28.- OpenSWAD
- 29.- Classroom.
- 30.- Genially
- 31.- Kahoot!
- 32.-Quizizz

- 33.- Wordwall
- 34.- Power Point
- 35.- Microsoft Teams
- 36.- Zoom
- 37.- Skype
- 38.- Jitsy Meet
- 39.- WhatsApp
- 40.-. Messenger
- 41.- FaceTime
- 42.- Google Duo
- 43.-Google Hangouts
- 44.- Line

2.3.Plataformas educativas orientadas al desarrollo de la conciencia fonológica

El reto de integrar la cultura digital en las actividades educativas, en donde la lectura no puede hacerse a un lado del contexto sociocultural, por el contrario, se debe más bien aprovechar los recursos que ofrece la tecnología para animar a la lectura y dejar de lado las prácticas vernáculas de los niños, niñas y jóvenes (Moreira Gema, 2020).

Para Hurtado (2014), “la conciencia fonológica debe ser atendida en forma creativa, sustentada y sistemática para facilitar el hecho de que los niños aprendan a leer y a escribir en forma reflexiva”.

Utilización de juegos interactivos

El diseño didáctico de las clases por medio de la implementación de los juegos interactivos permite “la motivación y el interés” de los niños y niñas ya que cambiar la

rutina y la forma de dirigir la clase, es un buen incentivo para que todos los niños y niñas puedan incrementar su creatividad y participación. (Gutiérrez, Hernández, & Orjuela, 2016)

Existen algunas plataformas sincrónicas y asincrónicas con varias herramientas abiertas que permiten desarrollar la conciencia fonológica, podemos mencionar las siguientes:

Wordwall

Wordwall es un programa que ofrece la posibilidad de crear distintos tipos de actividades interactivas. El programa pone a disposición de los docentes 18 tipos de actividades, pero solo se permiten crear cinco recursos en la versión gratuita, aunque pueden ser posteriormente editados.

Las actividades de Wordwall se pueden colocar en otro sitio web utilizando un fragmento de código HTML. Funciona igual que la característica de incrustar video de YouTube o Vimeo, que le da una actividad jugable en su propio sitio. (Filgueira Arias, 2021)

Scratch Jr.

ScratchJr es el fruto de la colaboración entre el Grupo de Investigación de Tecnologías del Desarrollo (DevTech) del Departamento Eliot-Pearson de Estudios de la Infancia y Desarrollo Humano de la Universidad de Tufts, bajo la dirección de la argentina Marina Umaschi Bers. Es un lenguaje de programación introductorio que permite a niños pequeños (5 – 7 años) crear sus propias historias interactivas y juegos, uniendo bloques gráficos de programación para hacer que los personajes se muevan, salten, bailen y canten. Pueden modificar los personajes en el editor de pintura, añadir sus propias voces

y sonidos, incluso insertar sus propias fotos- para después utilizar los bloques de programación para dar vida a los personajes. (Caccuri, 2018)

Kahoot!

Una plataforma para crear juegos de preguntas y respuestas visualmente imponentes, con una infinidad de cuestionarios ya creados por la comunidad y la posibilidad de personalizarlos o crear los tuyos propios. ¡Es Kahoot!, especialmente diseñado para educación y lo suficientemente potente como para enganchar a los alumnos para que aprendan más y más. Mezcla competitividad y entretenimiento, dando lugar a algo más parecido a un juego, pero con el que los chavales aprenderán sobre cualquier materia. (Educación 3.0 [Edu3], 2020)

Quizizz

“Quizizz te permite crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a tus alumnos en el aprendizaje, e incluso también ofrece la opción de evaluarlos de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas” (Moncada, 2017).

Canva

Es una de las herramientas más empleadas para crear contenidos digitales. Su potente sistema permite crear todo tipo de imágenes. Canva ofrece la oportunidad de crear imágenes predeterminadas a partir de tamaños estándar. Además, se pueden crear imágenes del estilo de presentaciones o infografías; también ofrece la posibilidad de crear imágenes del tamaño adecuado al que se emplean en redes sociales como Twitter o Instagram. Esta herramienta ofrece una amplia gama de productos, imágenes y elementos que se pueden emplear en el diseño y confección de sitios web. (Canva, 2021)

Genial.ly

“Interesante aplicación en línea y gratuita que permite crear diapositivas con texto, imágenes, interactividad, animaciones y todo tipo de recursos de su biblioteca, simplemente arrastrando los elementos al espacio en blanco”. (genial.ly, 2021)

Power Point

Microsoft PowerPoint es uno de los softwares más eficaces de la serie de conjuntos de programas de Office. El software alberga todo tipo de presentaciones. Puede ser de utilidad para que estudiantes, empleados, organizadores, diseñadores o aficionados presenten sus ideas a sus respectivos públicos. Esto es ideal para lanzar nuevos planes, dar conferencias, organizar seminarios, presentar informes gráficos o simplemente entretener a los espectadores. (Softonic [Soft], 2017)

Classroom

Lo primero que podemos señalar es que se trata de una plataforma en línea con su correspondiente aplicación móvil gratuita, lo que facilita su utilización mediante acceso web y también desde dispositivos móviles con sistema operativo Android o bien iOS. Como suele suceder en estos casos, su potencial se aprovecha mucho más cuando se utiliza en una PC, pero lo cierto es que la disponibilidad de una app contribuye mucho a la comunicación en tiempo real entre todos los participantes de los cursos. (Batista, 2018)

3. Descripción de la propuesta

Los Juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica en el primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Progreso de la ciudad de Manta: es una propuesta que pretende desde la asistencia activa de capacitación a docentes la utilización de herramientas pedagógicas innovadoras para el desarrollo de la conciencia fonológica.

El manejo de los juegos interactivos en el desarrollo de la conciencia fonológica permitirá incentivar a los educandos en forma divertida y agradable siendo partícipes de las actividades creadas por el docente en las diferentes plataformas virtuales, contribuyendo a la comunidad educativa de acuerdo a las necesidades y era digital que se está viviendo, potenciando el proceso educativo.

3.1. Postulados

- **Antecedentes**

Los resultados obtenidos en el proceso de investigación realizado a docentes y directivo de la Unidad Educativa Fiscal “Progreso” comprobaron la necesidad de aplicar Juegos Interactivos para el desarrollo de la Conciencia Fonológica.

- **Factibilidad**

En la actualidad los recursos digitales y las plataformas educativas virtuales han tomado gran relevancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, la gran ventaja es que son libre acceso, permitiendo la creación de evaluaciones, juegos, concursos para reforzar el aprendizaje

Esta propuesta es factible ya que debido a la existencia de plataformas de libre acceso en internet facilitan su uso, las docentes tendrán la predisposición y el tiempo para crear los

juegos interactivos acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes de la Unidad Educativa Progreso.

- **Beneficiarios**

Los beneficiarios serán los estudiantes, padres de familia y docentes.

Los estudiantes serán beneficiados ya que se trabajará con estrategias acorde a la era en que viven, sabemos que si la tecnología es utilizada adecuadamente aporta grandes beneficios, en este sentido los juegos interactivos despiertan el interés de los niños por aprender, como manifiestan algunos autores el juego es la actividad genuina e innata de los niños, y no hay nada mejor para ellos que aprender jugando.

Los padres de familia serán beneficiados indirectamente ya que, si los niños son felices aprendiendo, ellos tendrán la tranquilidad y seguridad de que están adquiriendo un aprendizaje significativo y que estarán sentando las bases para su presente y futuro desenvolvimiento en el ámbito académico y profesional.

Los docentes tienen la gran oportunidad de contar con herramientas digitales o plataformas gratuitas para poder crear los juegos, acordes a las temáticas que están planteadas en la planificación, esto será un gran beneficio ya que los estudiantes se sentirán muy motivados para realizar las actividades.

- **Enfoque integrador**

El enfoque de esta propuesta es integrador ya que se fortalecerán los vínculos familiares ya que el padre o representante brindará acompañamiento de calidad al estudiante, por otra

parte, el docente estará en constante comunicación con los representantes para darle asesoría referente al juego propuesto.

- **Proceso dinámico y flexible**

El proceso es dinámico ya que los estudiantes interactuarán con la plataforma y jugarán cuantas veces deseen, será flexible ya podrán ingresar en el horario de su preferencia o según la disponibilidad de tiempo de sus acompañantes.

3.2. Requisitos:

Los requisitos para la utilización de los Juegos Interactivos para el desarrollo de la Conciencia Fonológica son:

- Los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Progreso” conforman un equipo muy comprometido en el accionar educativo y en el bienestar de los estudiantes, además tienen la capacidad de afrontar cualquier reto desde una manera optimista, una visión positiva y pensando que están dando lo mejor de sí, para la riqueza emocional y cognitiva de los educandos.
- Dispositivos electrónicos
- Conexión a internet

4. Métodos y técnicas aplicadas

Esta investigación se llevó a cabo aplicando el método cualitativo por tal razón se aplicaron el método inductivo y deductivo y a su vez se aplicó una revisión bibliográfica sobre los fundamentos teóricos que apoyan esta investigación, por otra parte, también se desarrolló un banco de preguntas la cual fue orientada a una entrevista misma que fue aplicada a docentes y directivos para con ello conocer los resultados en función al desarrollo de la conciencia fonológica.

5. Técnicas para el trabajo de campo y/o bibliográfico para el logro de los objetivos

5.1. Técnicas

En la implementación de la propuesta se utilizaron las siguientes técnicas:

Bibliográfica. Se utilizaron Plataformas Digitales para la creación de juegos interactivos, cuyo link fue enviado a los representantes para que los estudiantes puedan interactuar con el recurso didáctico de manera virtual.

Observación simple. El investigador empleo sus propios sentidos para observar los hechos significativos, tal como son o como tienen lugar espontáneamente en el tiempo en que suceden desde un punto de vista objetivo.

Entrevista. Aplicada a docentes y directivo.

5.2. Instrumentos para la recolección de datos

Técnica bibliográfica. Cuadro de referencias para consolidar los recursos escritos y audiovisuales que se usaran para la implementación de la propuesta.

Observación simple. Hoja de registro para evidenciar las novedades en el proceso de implementación de la aplicación.

Banco de preguntas semi estructuradas. Para determinar el si el uso de plataformas interactivas ayuda al desarrollo de la conciencia fonológica y mejora la práctica docente.

6. Recursos

6.1. Directos

- Docente investigador: Quien implementará la propuesta
- Estudiantes: A quienes se les diseñaran los juegos interactivos para desarrollar la conciencia fonológica y serán los que realicen los juegos por medio del link enviado.

6.2. Indirectos

- Representantes: Quienes recibirán el link de los juegos y darán acompañamiento a los estudiantes.
- Autoridades: Apoyo y autorización para la implementación de la propuesta en la institución.

6.3. Recursos tecnológicos y didácticos:

- Internet
- Plataformas digitales: Kahoot, Quizzis, Wordwall.
- Videos tutoriales sobre el uso de la plataforma
- Dispositivo Móvil
- Internet
- Plataforma Digital

6.4. Recursos económicos

Se cuenta con la gran ventaja que las plataformas digitales son de libre acceso, la propuesta no representa mayor costo, sin embargo, se consideran consumos de conexión a internet, hojas, tinta de impresoras, en virtud de estos rubros se consideran los gastos.

Tabla 1

Recursos económicos

Detalle	Total
Internet	80
Resma hojas	7
Tinta de Impresora	40
Imprevistos	23
Total	150

Nota. Recursos económicos implicados en la realización de la propuesta. Autoría propia

7. Actividades de la propuesta

7.1. Detalle de actividades

Las actividades para la implementación de la propuesta se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 2

Actividades para la implementación

No	Actividades	Responsable
1	Solicitud a los directivos de la UE “Progreso” para la autorización de la implementación de la Propuesta (Aplicación de Juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica).	Docente Investigadora
2	Selección de plataformas digitales para la creación de juegos interactivos	Docente Investigadora
3	Taller virtual con los docentes de Primer Año de EGB de la UE “Progreso” para la capacitación en la implementación de juegos interactivos.	Docente Investigadora
4	Difusión de información y apoyo para la implementación de juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica a los representantes de primer año de EGB de la UE “Progreso”	Docente Investigadora
5	Encuesta a los representantes sobre la percepción que tienen sobre la implementación de los juegos interactivos.	Docente Investigadora
6	Análisis de resultados obtenidos	Docente Investigadora

Nota. Actividades para la implementación de la propuesta planteada. Autoría propia

7.2. Ejecución de actividades

De acuerdo a las actividades dictadas en la propuesta a continuación se detallará los pasos para la ejecución de cada actividad:

Actividad No 1: Solicitud a los directivos de la UE “Progreso” para la autorización de la implementación de la Propuesta (Aplicación de Juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica).

Mediante en oficio dirigido a la dirección de la UE “Progreso” se le solicitó el permiso para implementar una aplicación novedosa como material de apoyo de los docentes del primer año para el desarrollo de la conciencia fonológica de los estudiantes, explicando el propósito de la propuesta, ventajas y beneficios que traería a la institución el uso de la tecnología, siempre explicando que sería una prueba piloto. Los sujetos de evaluación son los estudiantes quienes manipularán un aplicativo en la que se proyectarán juegos interactivos.

Actividad No 2: Selección de plataformas digitales para la creación de juegos interactivos.

Se recurrió a la investigación teórica para la selección de la plataforma más óptima para la ejecución de la propuesta, las seleccionadas para este fin fueron: Kahoot, Quizzis, Wordwall. La plataforma debe ajustarse a todas las necesidades desde el desarrollo de la aplicación hasta el uso intuitivo de la misma.

Actividad No 3: Taller virtual con los docentes de Primer Año de EGB de la UE “Progreso” para la capacitación en la implementación de juegos interactivos.

Una vez desarrollada la aplicación con los juegos interactivos, se procede a la capacitación de los docentes, en la que se les muestra las funcionalidades y operaciones de cada

juego, explicando a su vez, cuáles son los beneficios que se desarrollan en los niños a través de dichos juegos, por otra parte, se explica también la parte técnica de cómo actuar en caso de que la aplicación tenga problemas de ejecución y como solucionarlos.

Las personas involucradas en esta capacitación son los docentes de primer año de EGB de la unidad educativa en mención, miembros de la dirección de la institución y padres invitados, teniendo lugar en el establecimiento educativo. Una vez aprobado el uso de la aplicación se tomarán sugerencias para realizar mejoras en el aplicativo antes del lanzamiento definitivo.

Actividad No 4: Difusión de información y apoyo para la implementación de juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica a los representantes de primer año de EGB de la UE “Progreso”

Posterior a la aprobación del uso de la aplicación con juegos interactivos para el desarrollo de la conciencia fonológica por parte de los participantes en la fase de capacitación, se procede a la notificación de los representantes de los estudiantes del primer año de EGB de la UE “Progreso” mediante correo electrónico, mensajería instantánea (grupos de WhatsApp), y boletines informativos emitidos por parte del docente investigador con el aval de la institución, en el que se enviará la justificación del uso de la aplicación, el enlace de la aplicación y un video interactivo sobre el uso del mismo.

Actividad No 5: Encuesta a los representantes sobre la percepción que tienen sobre la implementación de los juegos interactivos.

Después de la instalación del aplicativo y el uso de los estudiantes de primer año, se espera conocer la opinión de los representantes de los mismos mediante una corta encuesta

sobre el uso, complejidad e importancia que tiene el uso de este tipo de juegos para los alumnos y la implementación de las herramientas tecnológicas para lograr el objetivo, también se tomará sugerencias para mejorar la experiencia de los usuarios en posteriores versiones. Esta encuesta se hará de manera digital mediante un formulario en línea.

Actividad No 6: *Análisis de resultados obtenidos.*

Una vez receptadas las observaciones por parte de los docentes y por los representantes de los estudiantes de la UE “Progreso”, se procede a crear una tabla en que se detallen los errores a corregir, mejoras a implementar dadas por las sugerencias de los docentes y representantes, y mejoras a implementar dada las observaciones por parte de la creadora de la aplicación.

Por otra parte, se generó un informe dirigido hacia la dirección de la UE, docentes y padres de familia sobre el grado de utilidad del uso de la aplicación y los beneficios que trae la implementación de la tecnología en los estudiantes de primero año de EGB.

De los resultados obtenidos en las encuestas se realiza un análisis estadístico que estará inmerso en el presente documento.

8. Mecanismos de evaluación de la propuesta y medios de verificación

8.1. Mecanismos de evaluación

Para la evaluación de la utilidad y la aplicación de juegos interactivos en la UE “Progreso” se utilizó una encuesta como herramienta de recolección de información a los representantes de los alumnos y una ficha de observación a los estudiantes con el fin de conocer la apreciación del uso de la aplicación.

8.2. Medios de verificación

Mediante el informe de los resultados que se obtuvieron de la implementación de la aplicación planteada en la propuesta de este trabajo de titulación se procederá a analizar su utilidad.

9. Resultados y discusión

Se optó a usar una encuesta virtual mediante los formularios de Google como medio de verificación de la propuesta, la que constaron con cinco preguntas dirigidas a quince representantes de los estudiantes que implementaron la aplicación de juegos interactivos y que quisieron aportar con su opinión a los cuales se les envió el enlace para que puedan contestar dicha encuesta.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de las encuestas con su respectivo análisis o discusión:

Tabla 3

Resultados de la pregunta 1: ¿La aplicación de juegos interactivos es intuitiva y de fácil uso?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20%
Total	15	100%

Nota. Con esta pregunta sabemos si las funcionalidades de la aplicación son de fácil uso. Autoría propia.

Los resultados de esta pregunta evidencian que los representantes de los estudiantes entienden las funcionalidades de la aplicación, lo cual, muestra que pueden ser de soporte para sus hijos en caso de que los mismos, quede atascados en algún evento dentro de los juegos, por

otra parte, también demuestra que para los usuarios principales de la aplicación no supone un mayor reto.

Ésta es la línea en la que se viene trabajando desde distintos ámbitos y que predomina en múltiples investigaciones, como la que presentamos a continuación, que se realizó en España en el primer semestre del año 2009. Nadie parece negar el papel mediador decisivo que la familia y, en menor medida, otros agentes como la escuela desempeñan en la vida del niño. En este sentido, el caso de las nuevas tecnologías plantea a veces ciertos problemas: no es raro que niños y adolescentes superen a sus padres en el manejo y conocimiento de determinadas pantallas, lo cual puede dificultar la labor de mediación de los progenitores. Por ello parece fundamental educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora. Si desde distintos ámbitos (gubernamental, empresarial, educativo, familiar, etcétera) conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlas sólo serán beneficiosos. (Sádaba Chalezquer & Bringué Sala, 2018)

Tabla 4

Resultados de la pregunta 2: ¿Considera usted que la aplicación de juegos interactivos cumple con sus expectativas de enseñanza?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	11	73%
Parcialmente de acuerdo	4	27%
Desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Nota. Medimos la expectativa de los tutores de los estudiantes sobre la aplicación de juegos interactivos. Autoría propia.

Los resultados de esta pregunta demuestran que la mayoría de los encuestados con un 73% en el porcentaje se muestran conformes con la aplicación de juegos interactivos, puesto que funciona como una herramienta que mantiene entretenido a los estudiantes con el uso de la tecnología y al mismo tiempo aprenden, mejorando así su conciencia fonológica, que es el objetivo de este proyecto. Podemos entender que el restante de los representantes no está muy de acuerdo con la jugabilidad de la aplicación, al ser una primera versión esta está sujeta a cambios para una mejor funcionalidad.

Actualmente se observa que el cambio y la innovación educativa tienen lugar, con mayor frecuencia y eficacia, en escenarios de aprendizaje informal y en contextos extra-escolares. Un sistema educativo adaptado a una Sociedad del Conocimiento, debe orientarse hacia la alfabetización digital del alumnado, que pone en juego un conjunto de competencias culturales y habilidades sociales, imprescindibles para la sociedad actual. (Valverde Berrocoso, 2018, págs. 55 - 68)

Tabla 5

Resultados de la pregunta 3: ¿Usted considera que el constante uso de la aplicación de juegos interactivos influirá de manera positiva en el desempeño académico de los estudiantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	13	87%
Parcialmente de acuerdo	2	13%
Desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Nota. Medimos la expectativa de los tutores de los estudiantes sobre la aplicación de juegos interactivos. Autoría propia

Las respuestas de esta pregunta le dan un peso fundamental a la utilidad de la propuesta planteada, se considera que la implementación de la aplicación de juegos interactivos es una

herramienta de gran apoyo en el aprendizaje de los estudiantes y su directa influencia en su desempeño académico.

“El acceso universal al conocimiento debe seguir siendo el pilar en el que esté basada la transición hacia las sociedades del conocimiento”. (López Fernández, 2014)

Tabla 6

Resultados de la pregunta 4: ¿Qué tipo de actividad agregaría a la aplicación de juegos interactivos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Videos interactivos	3	20%
Juegos de imágenes	4	27%
Cuentos con actividades	7	47%
Juegos de discriminación de sonidos	1	7%
Total	15	100%

Nota. Opinión de los representantes para la mejora de la aplicación en futuras versiones. Autoría propia

La opinión de los padres de familia o tutores de los estudiantes es importante para el desarrollo de futuras versiones de la aplicación, se busca que sea implementada en más cursos, con lo cual las sugerencias son aceptadas para lograr ese objetivo, las respuestas a estas preguntas sugieren que la aplicación debe estar cargada de cuentos interactivos en el que los estudiantes mediante una actividad desarrollen la historia, cerca de la mitad de los entrevistados opinaron sobre esa opción, la segunda opción viable con el 27% de los encuestados, señalan que los juegos de imágenes son una buena alternativa en la enseñanza de los estudiantes de este nivel académico.

El acceso al conocimiento, la participación, el esparcimiento y el juego son derechos fundamentales de todos los niños y niñas, consagrados en la Convención sobre los Derechos del Niño, tanto en el mundo real como en el mundo virtual de hoy en día, y es nuestra responsabilidad colectiva velar por los derechos de todos ellos.”. (Caccuri, 2018)

Tabla 7

Resultados de la pregunta 5: ¿Usted recomendaría el uso de la aplicación de juegos interactivos a otros representantes o tutores?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Total	15	100%

Nota. Los representantes de los estudiantes recomendarían la aplicación de juegos interactivos. Autoría propia.

Ante la respuesta a esta pregunta podemos considerar que la aplicación tiene un éxito de implementación, lo que da pie y evidencia que la propuesta planteada en este trabajo de titulación responde a una necesidad o problemática existente entre los estudiantes de primaria, el hecho de que los representantes estén dispuestos a compartir y recomendar el uso de la aplicación denota la acogida de esta herramienta de aprendizaje activo.

Las respuestas tomadas en esta corta encuesta muestran que la implementación de herramientas digitales es de gran ayuda en el desempeño académico de los estudiantes y su motricidad, puesto que juegos de este tipo los mantiene atentos y entretenidos, de este modo aprenden, estudian y desarrollan su conciencia fonológica sin apenas notarlo adquiriendo estos conocimientos de manera indirecta.

En este sentido (Fadel, Bialik y Trilling, 2015, como se citó en Caccuri, 2018): “Así como la tecnología avanza, la educación necesaria para utilizarla efectivamente aumenta, y la educación debe adaptarse para estar al día. De esta forma, la tecnología y la educación están en una carrera” (p.28)

Enseñar en el marco de la cultura digital implica adquirir un conjunto de conocimientos y habilidades que favorezcan un uso innovador de las TIC en el aula, rompiendo con los modelos tradicionales de enseñanza. (Caccuri, 2018)

10. Conclusiones

En grandes rasgos, la implementación de la aplicación de juegos interactivos cumplió con gran medida las expectativas de los representantes, directivos de la unidad educativa y docentes que han decidido usarla ya que cumple con las necesidades de los actores involucrados en el aprendizaje y enseñanza.

La implementación de la aplicación de juegos interactivos en la UE “Progreso”, da inicio a un proceso de crecimiento, apoyo y participación constante desde la institución académica hacia los familiares de los estudiantes.

De acuerdo al uso del aplicativo en la unidad académica da pie a un nuevo modo de enseñanza de la mano del uso de herramientas tecnológicas, dictando la modernización en la enseñanza primaria y la adquisición de nuevos conocimientos elevando el abanico de oportunidades a los docentes de la institución.

Bibliografía

- Batista, A. (03 de 01 de 2018). *Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales – Parte 1*. Obtenido de <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>
- Caccuri, V. (2018). *Competencias Digitales para la educación del siglo XXI*. Obtenido de <https://www.scratchjr.org/>
- Canva. (2021). *Canva*. Obtenido de <https://www.canva.com/>
- Cengage. (4 de julio de 2020). *latam*. Obtenido de /latam: <https://latam.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/>
- Díaz Becerro, S. (2009). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Educación 3.0. (08 de 04 de 2020). *Las mejores plataformas educativas para aprender jugando*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>
- Filgueira Arias, C. (2021). *Herramientas para docencia online I: Wordwall*. Obtenido de <https://www.uspceu.com/blog/herramientas-para-docencia-online-i-wordwall/>
- Flórez, A. (2017). *redaly*. Obtenido de redaly: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194252398003.pdf>
- García, I. d. (2019). *unemi*. Obtenido de unemi: <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5027?mode=full>

genial.ly. (2021). *genial.ly*. Obtenido de <https://blog.genial.ly/fr/>

Goodwill Community Foundation. (1998). *Goodwill Community Foundation*. Obtenido de Goodwill Community Foundation: <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/proyectos-y-herramientas-de-aprendizaje-virtual/1/>

Gutiérrez, J., Hernández, C. C., & Orjuela, J. (06 de 2016). *LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL COLEGIO VENEZIA*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Huérfino, J. G. (2016). *repository.libertadores*. Obtenido de repository.libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Hurtado, M. C. (2014). LA CONCIENCIA FONOLÓGICA. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 110-120.

López Fernández, M. (2014). "TIC y Redes sociales en educación secundaria: Análisis sobre identidad digital y riesgos en la red". En M. C. López Fernández.

Moncada, A. (15 de 02 de 2017). *Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/quizizz-preguntas-y-respuestas-para-una-educacion-ludica-y-disruptiva>

- Moreira Gema. (2020). *sangregorio*. Obtenido de <https://sangregorio.edu.ec/biblioteca/recursos-repositorios/>
- Moreira, F. M. (Enero de 2021). *sangregorio*. Obtenido de sangregorio: <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>
- Sádaba Chalezquer, C., & Bringué Sala, X. (2018). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. En C. Sádaba Chalezquer, & X. Bringué Sala. Universidad de Navarra.
- Softonic. (2017). *Crea presentaciones eficaces y atractivas con facilidad*. Obtenido de <https://microsoft-powerpoint.softonic.com/>
- unelp. (marzo de enero de 2018). *unelp*. Obtenido de <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>
- Valverde Berrocoso, J. (2018). Estrategia educativas para el desarrollo de la competencia digital. 55 - 68.
- Vital Carrillo, M. (2021). *Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje*. Obtenido de Educational Platforms and digital tools for learning: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/issue/archive>
- Zenger Folkman, L. A. (2008). *indesvirtual*. Obtenido de indesvirtual: <https://indesvirtual.iadb.org/mod/url/view.php?id=128235#:~:text=En%20la%20comu>

nicaci%C3%B3n%20sincr%C3%B3nica%20los,del%20nuevo%20byte%20o%20
mensaje.

Anexos

Anexos 1

Encuesta dirigida a los representantes o tutores de los estudiantes de la UE

“Progreso”

Se solicita muy cordialmente su colaboración en el presente cuestionario, de antemano agradecemos su participación y sinceridad en las respuestas otorgadas.

Objetivo: *Analizar la utilidad de la implementación de la aplicación de juegos interactivos en la Unidad Educativa “Progreso”.*

Preguntas:

1: ¿La aplicación de juegos interactivos es intuitiva y de fácil uso?

Si

No

2: ¿Considera usted que la aplicación de juegos interactivos cumple con sus expectativas de enseñanza?

De acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Desacuerdo

3: ¿Usted considera que el constante uso de la aplicación de juegos interactivos influirá de manera positiva en el desempeño académico de los estudiantes?

De acuerdo

Parcialmente de acuerdo

Desacuerdo

4: ¿Qué tipo de actividad agregaría a la aplicación de juegos interactivos?

Videos interactivos

Juegos de imágenes

Cuentos con actividades

Juegos de discriminación de sonidos

5: ¿Usted recomendaría el uso de la aplicación de juegos interactivos a otros representantes o tutores?

Si

No

Anexos 2

Manta,

Lic. René Rodolfo Pilay Cantos

Director de la UE Progreso

Yo **Roxana Elizabeth Bravo** Sánchez con cédula de ciudadanía N. **1311116287**, le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en la institución que Ud. dirige. Actualmente estoy cursando una Maestría Mención Educación y creatividad, me encuentro finalizando mi trabajo de investigación sobre “**Aplicación de juegos interactivos en la conciencia fonológica en los estudiantes de Primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Progreso**”, la misma que involucra trabajar con los docentes, padres, madres de familia y representantes de los estudiantes inmersos en la investigación.

Segura de contar con su autorización en beneficio de la comunidad educativa quedo muy agradecida.

Lic. Roxana Bravo

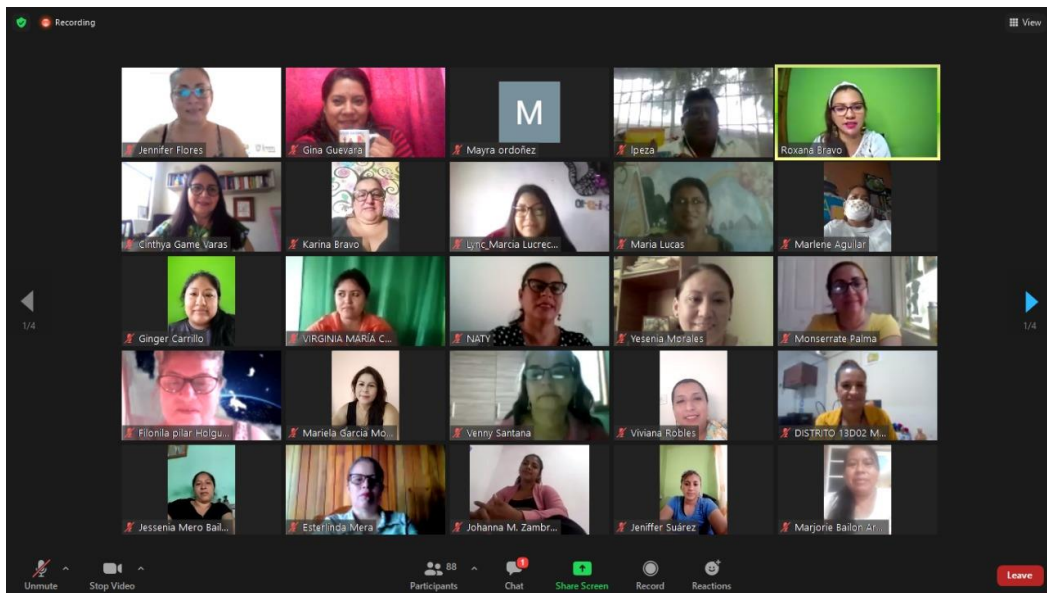
Docente investigadora

Anexos 3

Capacitación a Docentes Unidad Educativa Progreso



Capacitación a docentes parvularias



Capacitación a padres de familia y representantes legales de los estudiantes de primer año de básica.



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de la estudiante **Roxana Elizabeth Bravo Sánchez** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico con modalidad **PROYECTO DE TESIS** con el título: **APLICACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL PROGRESO**, presentado por el estudiante **ROXANA ELIZABETH BRAVO SANCHEZ**, con cédula de ciudadanía N° **1311116287**, como requisito previo para optar por el Grado Académico en Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.



Ing. Jodamia Murillo Rosado. Mg.
Tutora

Portoviejo, 1 de octubre 2021