

**The use of technological tools in the learning of language and literature in
second grade students.**

**El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en
estudiantes de segundo de básica.**

Autores:

Yesther Mariela Macías Moreira
Universidad Técnica de Manabí

Egresada de la Maestría Académica con trayectoria profesional en educación, mención
pedagogía en entornos digitales del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo-Ecuador



ymacias7153@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6718-804X>

Ing. Roberto Wellington Acuña Caicedo, PhD.
Universidad Técnica de Manabí

Docente del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí – Ecuador



roberto.acuna@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9163-9966>

Citación/como citar este artículo: Macías, Y. y Acuña, R. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. MQR Investigar, 6(4), 621-645.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.621-645>

Fechas de recepción: 15-NOV-2022 aceptación: 30-NOV-2022 publicación: 15-DIC-2022



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005> <http://mqrinvestigiar.com/>



Resumen

El objeto de la presente investigación es el de analizar la utilización de la tecnología en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y la Literatura por parte de los estudiantes de segundo año de básica en la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Portoviejo, provincia de Manabí en el periodo comprendido entre el 2020 al 2022. Para ello, se utilizó una muestra de 2 docentes y 30 estudiantes, los resultados permitieron determinar que la infraestructura de la escuela carece de los equipos y materiales necesarios para implementar las TIC en el desarrollo de la asignatura, por lo que los estudiantes rara vez interactúan con ella. Con la puesta en marcha de la propuesta planteada por la investigadora se logró determinar que los estudiantes tienen facilidades de leer, hablar y escribir cuando utilizan las apps educativas específicamente Cokitos juegos educativos.

Palabras claves: Herramientas tecnológicas, entornos digitales, aprendizaje significativo, lengua y literatura.

Abstract

The objective of this research is to examine how technology is used in the teaching and learning of language and literature by second-year basic students at the Juan Montalvo Educational Unit in the canton of Portoviejo, province of Manabí in the years academics 2020-2022. In the XXI century, technological tools have permeated almost all aspects of daily life and education is no exception. To achieve the aforementioned objective, a sample of 2 teachers and 30 students was used, the results made it possible to determine that the infrastructure lacks the necessary materials to implement ICT, and that students rarely interact with it. With the implementation of the proposal proposed by the researcher, it was possible to determine that students have the ability to read, speak and write when they use educational apps, specifically Cokitos educational games.

Keywords: Technological tools, digital environments, meaningful learning, language and literature.

Introducción

Para las nuevas generaciones, las herramientas tecnológicas permanecen presentes desde la infancia y para los adolescentes, es imposible concebir el desarrollo diario de sus actividades sin las Tecnologías de la información y comunicación (TIC). Por ello no es nada nuevo hablar de herramientas tecnológicas colaborativas en línea, con las cuales estudiantes y docentes, independientemente del lugar en que se encuentren puedan comunicarse para intercambiar información, socializarla o generar conocimiento en el desarrollo de tareas específicas. Navarro & Blandón, (2017) argumentan que las TIC en la educación han creado nuevos entornos y oportunidades para el aprendizaje tanto individual como grupal.

Aunque la falta de conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas especializadas para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, por parte de docentes, padres de familia y estudiantes, es un limitante en el proceso de enseñanza aprendizaje, como consecuencia hay poca motivación para utilizarlas por lo que no se logra un aprendizaje significativo, la reducida comprensión de estas herramientas tecnológicas provoca que los estudiantes aprendan mediante la memorización y la repetición, el resultado son clases bastante rutinarias y carentes de innovación.

Situación nada halagadora, sobre todo a partir de la pandemia del COVID19, que obligo a un cambio de la estructura del sistema educativo, que paso de una educación plenamente presencial a una virtual, en la cual el proceso educativo se realizó desde casa por medio de un dispositivo digital, sea este computador, teléfono móvil, o Tablet, con acceso a Internet. Ahora que la educación vuelve a ser presencial, tanto estudiantes como profesores aprendieron a utilizar herramientas educativas online, es pertinente seguir utilizándolas de forma especializada para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, por tal razón se ha realizado la presente investigación, la cual busca potenciar la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Las herramientas que se eligieron para ser evaluadas en esta investigación, fueron extraídas de estudios actuales de la WEB 3.0, y se pueden utilizar como ayudas didácticas, materiales de apoyo u otros recursos en la escuela. En conclusión, se ha deseado prever escenarios futuros en los cuales podríamos hallar nuestros roles como docentes, describiendo los puntos positivos y negativos de estas aplicaciones como recursos educativos. Aún hay pocos estudios sobre el efecto de la Web 3.0 en procesos de enseñanza aprendizaje (en todos los niveles, en todos los ciclos y en todas las tareas) que sean estrictos y sistemáticos.

La presente investigación “Estrategia didáctica para el uso de herramientas tecnológicas colaborativas que contribuyen al aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Portoviejo de la provincia de Manabí”, se desarrolló en la Unidad Educativa Juan Montalvo, ubicada en la provincia de Manabí, cantón Portoviejo, parroquia urbana San Pablo, se utilizó en ella el procedimiento inductivo-deductivo para iniciar un estudio general de cómo la utilización de herramientas tecnológicas permiten el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura con aplicaciones educativas tales como Cokitos o Mundo primaria entre otras, en alumnos de segundo de básica, con el procedimiento analítico-sintético se inspeccionan los resultados para establecer cómo ha contribuido el enfoque pedagógico. La comprobación científica

se logra por medio de la utilización de una encuesta a 30 padres de familia, 2 profesores y la observación a 30 alumnos, para diagnosticar el funcionamiento de las herramientas didácticas que mejoren el proceso educativo.

El objetivo general de la presente investigación radica en presentar una estrategia didáctica para el uso de herramientas tecnológicas colaborativas que contribuya al aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Portoviejo de la provincia de Manabí. Por lo tanto, este documento está organizado de la siguiente manera: la Sección 2 describe una revisión de las investigaciones sobre el uso de la tecnología para en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica. A continuación, en la Sección 3 se explica la metodología y los recursos utilizados para el desarrollo de este trabajo. Posteriormente, en la Sección 4 se presentan los resultados para su discusión en la Sección 5, Sección 6 Limitación. Finalmente, en la Sección 7 se realizan conclusiones y se proponen trabajos futuros.

Didáctica

Es necesario el uso de estrategias y metodologías apropiadas para el enfoque de la enseñanza centrado en el estudiante, en el que el aprendizaje se entiende cada vez más como una función de las conexiones entre el afecto, la cognición, las interacciones sociales y la comunicación Montes de Oca & Machado, (2011).

La ejecución de un proyecto educativo-pedagógico específico en el que los profesores desarrollan para un grupo particular de estudiantes, en un entorno particular, se lo conoce como programación. El planteamiento general del programa que se territorializa a través de la programación, no es más que un catálogo completo ajustado a la realidad, haciéndolo adecuado a ella Soler & Nadal, (2013).

Analizando lo expuesto por los autores antes mencionados, se puede inferir en que la programación docente encierra el diseño curricular efectivo incluye elementos como la adecuada planificación de contenidos, el uso de estrategias metodológicas y el uso de nuevas tecnologías. Mediante el uso de estos componentes, es posible motivar a los estudiantes y convertirlos en participantes activos de su aprendizaje. Para garantizar que se utilice el mismo método de instrucción en todas las tareas, el diseño pedagógico de la propuesta institucional debe discutirse con todos los docentes. Rodríguez & Et al, (2019), quien sostiene que, la participación del estudiante debe servir como base para la conceptualización de contenidos y, a su vez, la creación de su propio conocimiento con la ayuda de herramientas didácticas adecuadas y el uso de las TIC.

Aprendizaje de las tecnologías

(Melguizo, 2021) realizó una investigación relacionada al aprendizaje de las tecnologías logrando determinar que estas se relacionan con las exigencias de una nueva sociedad digital, las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en parte de los currículos educativos. Para Martínez & Rodríguez, (2020) el uso de las tecnologías de la información y la comunicación junto con la instrucción en el aula puede alentar a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el crecimiento de sus

conocimientos e identidades. Sin embargo, González, (2019) considera que, una de las grandes dificultades corresponde a la limitada formación en TIC que reciben los futuros docentes durante su proceso de formación, ya que hay una tendencia de enseñar usos instrumentales de las TIC, por sobre las aplicaciones didácticas que estos recursos presentan.

Estrategias de enseñanza y aprendizaje

El uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje es una herramienta que utilizan los docentes para ayudar a los estudiantes a implementar y desarrollar sus competencias. Es conveniente utilizar estas estrategias de manera consistente teniendo en cuenta las competencias específicas que esperamos ayudar a desarrollar. Estas estrategias se basan en una secuencia didáctica que incluye introducción, desarrollo y cierre.

Existen métodos para obtener conocimientos previos y organizar o estructurar contenidos. Tales estrategias pueden ayudar con la memoria si se usan apropiadamente. Las actividades en orden didáctico secuencial se ven facilitadas en gran medida por estrategias para desarrollar conocimientos previos. Son cruciales ya que sirven como herramienta para organizar gráficamente el conocimiento investigado.

Bonilla, Benavides, Espinoza, & et al, (2020) sostienen que:

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje son herramientas que ayudan a lograr resultados; buscan transformar en diversas acciones interactivas en apoyo a la experiencia socio pedagógica. A su vez incorporan elementos práctico - pedagógicos en la interacción entre profesores y estudiantes para fomentar entornos de aprendizaje que sean significativos en el mundo real.

Conocer las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes y cómo afectan el desempeño en diversas disciplinas permitiría la instrucción de aquellas materias que no desarrollan o no aplican estrategias de aprendizaje de manera efectiva, mejorando sus posibilidades de empleo y éxito académico González & Díaz (2018)

Entornos digitales

Actualmente existen numerosos cambios en las estructuras sociales, los métodos de comunicación y el uso de nuevos recursos y herramientas digitales que han tenido un impacto significativo en una variedad de esferas sociales, entre las que destaca el sector educativo. Es por ello que la transformación de este campo ha augurado una amplia gama de recursos que ofrecen directamente nuevas oportunidades para mejorar la eficacia de los procesos educativos; sin embargo, hacerlo no es una tarea fácil dadas las numerosas dificultades que se presentan en la educación (Aguilar & Otuyemi, (2020).

Susinos & García, (2006) citado por Arroyave, (2018) sostienen que existir en esta sociedad implica incuestionablemente contar con la presencia de las tecnologías de la información y la comunicación, o "TIC", en todos los aspectos de la vida cotidiana, desde las tareas más serias hasta los usos más frívolos.

Las nuevas habilidades son necesarias para que cualquier persona se desarrolle de manera independiente en la sociedad actual. Ejemplos de estas habilidades incluyen interactuar con un sistema de menús u opciones, navegar a través de documentos hipertextuales sin perderse, dar sentido a los numerosos datos e información encontrada, acceder al correo electrónico y poder comunicarse a través de él, ejercitar el pensamiento crítico ante una avalancha de imágenes y la autorreflexión.

Un entorno de aprendizaje virtual es una colección de canales de comunicación electrónicos y no electrónicos donde la instrucción y el aprendizaje se llevan a cabo mediante un sistema de gestión del aprendizaje Hiraldo (2012). El carácter de las unidades educativas modernas está determinado por el uso de herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto exige un proceso integrado que fomente el aprendizaje autónomo y exige el desarrollo de una cultura que valore la aplicación crítica del conocimiento. Este problema ha provocado que se realicen numerosos estudios en relación con el uso de entornos virtuales respaldados por un uso extensivo de las TIC para respaldar la entrega de instrucción presencial que es virtual Rodríguez & Barragán, (2017).

Herramientas tecnológicas

Según Molinero Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, U., (2019) mencionan: “El aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida y que la tecnología está alterando nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y dan forma a nuestro pensamiento”. Sin embargo, desde antes que existieran las herramientas tecnológicas, el aprendizaje se tenía que adaptar a nuevas situaciones, como lo explican Díaz y Hernández (2002).

Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones (p. 12). Allí justamente recae la importancia de conocer qué herramientas son las más utilizadas por los estudiantes hoy en día, para que los docentes también puedan seguir actualizándose, pero sobre todo para que apliquen estrategias de aprendizaje diferentes e innovadoras.

Material y métodos

Este proyecto proporcionó una visión del uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, enfocado en las herramientas educativas que actualmente están produciendo resultados positivos, tales como Cokitos y Mundo primaria. Para lograr posibles soluciones al problema planteado, se incluyó el método inductivo-deductivo, que permitió desarrollar un análisis general, de cómo el uso de herramientas tecnológicas ha permitido el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo y del método analítico-sintético con el cual se examinaron los resultados para determinar cómo han contribuido las herramientas educativas en el enfoque pedagógico. La comprobación científica se realizó mediante la realización de una encuesta a 30 padres de familia, 2 docentes y la observación a 30 estudiantes, que permitió diagnosticar el manejo de herramientas didácticas que mejoren las estrategias de enseñanza. Según Otzen & Manterola, (2017) el tipo de muestreo utilizado

fue el no probabilístico-intencional o de conveniencia, lo que permite elegir aquellos casos accesibles que consienten en ser incluidos.

Tabla 1. Tipos de apps educativas

Aplicaciones	Funcionalidad	Aplicabilidad	Acceso
Mundo primaria	Para Educación Primaria, esta plataforma está cargada de contenido educativo. su contenido incluye juegos didácticos , referencias a los temas más importantes de esta etapa, películas que explican diversos temas y preguntas de evaluación de conocimientos.	7 años	utilizar 4 días, versión Premium gratuita.
El tren del alfabeto de Lola	5 juegos que están disponibles en muchos idiomas enseñan a los niños cómo reconocer y leer las letras del alfabeto. El juego se vuelve más difícil a medida que avanza el tren, y los más pequeños también aprenden palabras simples.	2 a 7 años	Gratuita

Thinkrolls	<p>Son juegos de estrategia diseñados para ejercitar las capacidades cognitivas, de memoria y lógicas de los niños, despierta la curiosidad de los niños y fomenta su creatividad y pensamiento lateral.</p> <p>Cada nivel se basa en los fundamentos del nivel anterior de una manera que los transforma en lecciones continuas que ayudan a los niños a mejorar su capacidad de observación, razonamiento, resolución de problemas, conciencia espacial y memoria.</p>	3 y 8 años	Gratuita
Pupitre	<p>Trata los nuevos conceptos que surgen en las áreas de matemáticas, lenguaje, ciencias, inglés y estética a lo largo del primer año de primaria.</p> <p>Todo ello se presenta con una interfaz sencilla que cuenta con un simulador de texturas para fomentar la expresión artística de los usuarios más jóvenes.</p>	6 a 8 años	Gratuita
Cokitos juegos educativos	<p>Los juegos educativos infantiles en línea e interactivos que no requieren descarga están disponibles para niños en la escuela primaria y secundaria, así como para adultos. Descubra juegos educativos para revisar material, mejorar las habilidades digitales y mejorar el aprendizaje en el hogar y en la escuela.</p>	De 2 años en adelante	Gratuita

Leo con Grin	Una de las habilidades más cruciales para enseñar en preescolar y los primeros años de primaria es la lectura porque es la base de todo lo que harán los pequeños en la escuela y en algunos aspectos de su vida adulta.	2 a 8 años	Pagada
MyABCKit: aprender a leer	Ofrece una variedad de juegos y actividades para practicar palabras, comprender y crear frases, además de videos y audio cuentos. Hay versiones en castellano, inglés y catalán.	3 a 7 años	Gratuita

Elaboración: Macías & Acuña (2022).

Recursos innovadores para el aula

El crecimiento de la web ha traído de la mano el software social como una herramienta que se ha ido incorporando poco a poco en la dinámica que los docentes desarrollan en el aula (Marín Díaz, V., & et al, (2019), estudios como el de Brenley y Coven (2018) y Awidi, Paynter y Vujosevic (2019), así mismo González Méndez, (2022) señalan que medios sociales como Facebook, Twitter y YouTube ofrecen un abanico de oportunidades para que los usuarios interactúen y compartan información, no solo con amigos y familiares, sino también con personas con las que tienen algo en común, de ahí que su imbricación con la educación sea sentida como un complemento a la docencia y al aprendizaje Tuñez, (2012); Rodríguez, López y Martín, (2017); Ruíz, (2019).

Algunas de las oportunidades que ofrecen las redes sociales para innovar el aula son, por ejemplo:

- En Facebook se puede fomentar el debate en grupos, crear grupos privados para la asignatura y desarrollar actividades personalizadas.
- Con YouTube se puede transmitir clases virtuales en vivo.
- Así también crear tutoriales colaborativos, publicarlos en YouTube para todos o para un grupo muy selectivo del aula.
- En Instagram se puede crear historias con preguntas sobre los temas tratados en clases, vincular los temas con la utilización de hashtags o palabras claves.
- Los álbumes de fotos en Instagram de alguna actividad educativa.
- Jugar a las adivinanzas en Twitter, creando mensajes cortos con pistas para que el alumno descubra el enigma según una consigna dada.
- Crear un tablero colaborativo en Pinterest con el fin de trabajar en grupo en un proyecto y relacionar conceptos dados en el aula.

Lengua y literatura

Según el Ministerio de Educación en Ecuador, describe al lenguaje como una herramienta simbólica que permite alterar el entorno para acceder a una cierta comprensión del mismo, mientras que la literatura es un conjunto de ideas entrelazadas que dan sentido a interpretaciones de carácter estético. El lenguaje sirve como una herramienta crucial para la interacción social. Usamos el lenguaje para expresarnos, para construir relaciones con otros miembros de la sociedad a la que pertenecemos, por lo que la función y los fines que persigue el lenguaje son más variados: pedir algo, agradecer, persuadir a alguien y expresarse. Cassany, (2020). Dicho de otro modo, el lenguaje es comunicación; este es su propósito fundamental, en contraste con lengua, que representa la capacidad de los humanos para producir un sonido significativo.

El enfoque tradicional del aprendizaje de lenguas, que pone énfasis en la enseñanza de la gramática y la organización interna de una lengua, parte del supuesto de que sólo el conocimiento de las categorías y reglas gramaticales puede mejorar las habilidades expresivas de las personas; sin embargo, en las últimas décadas, lenguaje obligatorio, la instrucción se ha extendido a estudiantes y hermanos de estudiantes que actualmente no están inscritos en la escuela. Bruzual, (2008). Las prácticas lingüísticas se amplían, varían y adquieren una nueva significación como resultado de los medios digitales, que también brindan nuevas oportunidades y desafíos. Actualmente, la mayoría de estas prácticas se realizan a través de herramientas digitales. Cuter, (2022).

Resultados

Tabla 1. Uso de tecnología

		Conoce sobre el uso de la tecnología			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	2	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Según la encuesta los docentes manifiestan en un 100% que si conocen sobre el uso de las tecnologías.

Tabla 2. Aplican tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje La Unidad Educativa Juan Montalvo aplica tecnología en sus procesos de enseñanza y aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	2	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

El 100% de los docentes consideran que la Unidad Educativa Juan Montalvo no aplica tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente, se denota que las clases son realizadas de forma tradicional.

Tabla 3. Conoce de tecnología que se aplique en el ámbito educativo Conoce de tecnología aplicada a la enseñanza aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	1	50,0	50,0	50,0
Suficiente	1	50,0	50,0	100,0
Total	2	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

De la encuesta realizada sobre la interrogante si conoce de tecnología que se aplique en el ámbito educativo, el 50% de encuestados manifiesta que de forma regular tiene conocimiento, mientras el otro 50% afirma conocer suficientemente. Haciendo un análisis sobre los datos obtenidos se puede inferir que sí conocen los procesos tecnológicos que se aplican como herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las diferentes unidades educativas.

Tabla 4. Considera que la tecnología aporta en el proceso de aprendizaje de Literatura y Lengua Considera que la tecnología ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Mucho	2	100,0	100,0	100,0

De Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Sobre la interrogante considera que la tecnología aporta en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, el 100% sostiene que ayuda mucho, por consiguiente, las autoridades deberían analizar la posibilidad de incorporar tecnologías que ayuden a los niños a lograr su aprendizaje a través de la enseñanza como una estrategia interactiva, generando siempre el interés en el niño por aprender cosas nuevas.

Tabla 5. Limitaciones que tiene la Unidad Educativa Cuáles son las limitaciones que tienen en la Unidad Educativa Juan Montalvo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No hay laboratorio con equipos	1	50,0	50,0	50,0
	Docentes no capacitados en TICS	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo
 Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Sobre las limitaciones que tiene la Unidad Educativa Juan Montalvo, del 100% de encuestados el 50% sostiene que no hay laboratorios ni equipos informáticos, y el otro 50% restante manifiesta que los docentes no están capacitados para manejar plataformas o licencias. Por consiguiente, es necesario que al incorporar laboratorios tengan que ser capacitados los docentes para que puedan aplicar las estrategias de licencias educativas y de esta forma logren que los niños aprendan Lengua y Literatura perfectamente.

Tabla 6. Tipos de entornos digitales que se utilizan en Lengua y Literatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Cokitos.com	2	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo
 Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

De acuerdo a los tipos de entornos digitales o educativos que se aplican en niños de educación básica, el 100% sostiene que Cokitos.com juego interactivo, es uno de los entornos educativos perfeccionados para aprender lengua y literatura; el juego se compone de 4 habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir, facilitando a los niños la adquisición de: los puntos de articulación utilizados en el habla, la conciencia fonológica, la lectura comprensiva y la escritura y su ortografía.

Tabla 7. Está de acuerdo en que se incorporen licencias educativas

Está de acuerdo que en la Unidad Educativa Juan Montalvo se incorporen licencias educativas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	2	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo
 Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

El 100% de los docentes encuestados manifiestan que si están de acuerdo en que se incorporen procesos innovadores como las licencias y entornos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto sirve de gran ayuda para docentes y estudiantes porque se despierta el interés en ellos para seguir aprendiendo. Sobre la encuesta a los 30 padres de familia para identificar si conocen que existen juegos educativos y que estos pueden ser empleados para el aprendizaje en los niños, así como identifica si cuenta con equipos tecnológicos que permitan a los niños mediante el juego interactivo aprender, cuáles son los juegos que descargan para sus hijos, identificar en los padres si los juegos han ayudado al proceso de aprendizaje o no, entre otros aspectos relevantes.

Tabla 8. Juegos educativos

		Usted conoce juegos educativos			Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	si	25	78,1	83,3	83,3
	no	5	15,6	16,7	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Total		30	100,0		

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Del 100% de padres de familia encuestados, el 78,1% sostiene que, sí conoce los juegos educativos como apps de entornos virtuales, mientras que un 15,6% de padres de familia no conoce sobre la existencia de las aplicaciones, esto demuestra que los hijos no utilizan aplicaciones.

Tabla 9. Juegos educativos que emplea el niño

Juegos educativos en entornos virtuales que su hijo emplea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Cokitos	10	31,3	33,3	33,3
	Mundo primario	6	18,8	20,0	53,3
	El tren del alfabeto de Lola	5	15,6	16,7	70,0
	Thinkrolls	4	12,5	13,3	83,3
	Pupitre	3	9,4	10,0	93,3
	Leo con Grin	2	6,3	6,7	100,0
	Total	30	93,8	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Sobre la interrogante que tipos de juegos educativos en línea conoce, el 31,3% de padres de familia consideran que Cokitos es una app que se adapta a las edades de los niños y es gratuita, la facilidad de descarga es uno de los puntos fuertes de la aplicación, seguido de un 18,8% que manifiesta que la aplicación mundo primaria le resulta conocida, así también se tiene el tren del alfabeto de Lola que el 15,6% de encuestados la ha conocido, el 12,5% de padres consideran la aplicación Thinkrolls como ideal para que sus hijos la utilicen, otro porcentaje representado por el 9,4% sostiene que pupitre es una aplicación básica que los niños la pueden utilizar con facilidad, mientras que un 6,3% manifiesta que Leo con Grin es otra aplicación que sirve para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños.

Tabla 10. Equipos tecnológicos

Cuenta en su casa con algún equipo tecnológico para que su niño use aplicaciones educativas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Móvil	11	34,4	36,7	36,7
	Laptop	5	15,6	16,7	53,3
	Computador de escritorio	6	18,8	20,0	73,3
	Tablet	4	12,5	13,3	86,7
	No tiene	4	12,5	13,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

En relación a la pregunta si en el hogar cuentan con algún equipo tecnológico a disposición del niño para que pueda interactuar con las aplicaciones educativas, el 34,4% afirma que los móviles les prestan, otro 15,6% sostiene que tienen laptops, otro segmento representado por el 18,8% afirma tener computadores de escritorio, el 12,5% aduce tener Tablet, y finalmente el 12,5% no tiene dispositivos que les puedan prestar a sus hijos, esto se debe a que los teléfonos no son Android.

Tabla 11. Aplicaciones didácticas como apoyo a la enseñanza y aprendizaje en los niños.

Ha sido de gran ayuda para el niño utilizar aplicaciones o entornos educativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	27	84,4	90,0	90,0
	No	3	9,4	10,0	100,0
	Total	30	93,8	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Del 100% de padres de familia encuestados representado por 30 personas, se les consulto sobre la interrogante en que las aplicaciones han servido como apoyo en el aprendizaje de sus hijos el 84,4% sostiene que sí, mientras un 9,4% considera que no. Esto se debe a que sus hijos no han utilizado las aplicaciones educativas, por esa situación no pueden afirmar.

Tabla 12. Destrezas y habilidades obtenidas con la manipulación de las aplicaciones educativas Qué destrezas ha observado que el niño ha desarrollado con las aplicaciones educativas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Identificar objetos	8	25,0	26,7	26,7
	Fluidez de palabras	6	18,8	20,0	46,7
	Ser más sociable	4	12,5	13,3	60,0
	Despierta el interés por preguntar por cosas u objetos	6	18,8	20,0	80,0
	Genera lectura	6	18,8	20,0	100,0
	Total	30	93,8	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia segundo de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Elaboración: Macías, Y & Acuña, R. (2022)

Sobre las destrezas y habilidades que los niños han adquirido manipulando las apps o entornos educativos se puede apreciar que el 25% de encuestados afirma que le ha permitido identificar los objetos como mayor facilidad, mientras que el 18,8% sostienen que la fluidez de palabras le ha ayudado a los niños, otro porcentaje representado por el 12,5% consideran que los niños que utilizan estos entornos educativos les ha permitido ser más sociable, mientras que el 18,8% opta por la opción del interés que se despierta en los niños por querer aprender a conocer las cosas u objetos, finalmente un 18,8% se inclina por la lectura como uno de los puntos que han desarrollado los niños.

Tabla 13. Está de acuerdo que en la escuela también utilice las aplicaciones educativas Está de acuerdo que se implementen estas apps educativas en la escuela

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	30	100,0	100,0	100,0
Total		30	100,0		

El 100% de los encuestados están de acuerdo en que la institución educativa Juan Montalvo incorpore en el proceso de enseñanza y aprendizaje la estrategia de los entornos virtuales como parte del currículo.

Propuesta

La web 3.0 ha sido implementada en diferentes instituciones educativas de las que se puede inferir que su mayoría se concentran en las unidades educativas particulares, producto de la innovación e inversión en recursos tecnológicos que indudablemente mejoran los procesos de enseñanza y aprendizaje. La competitividad entre instituciones para captar mayor número de estudiantes es una de las estrategias que obligan a sus directivos a generar inversión de estas características. En el sector público no existe tal inversión de hecho las instituciones educativas tienen diferentes limitaciones en su presupuesto fiscal, prueba de ello es lo que se puede observar en la Unidad Educativa Juan Montalvo que solo existe un computador en la institución, por lo que al plantear la propuesta se solicita que la autoridad correspondiente del plantel gestione 30 equipos de cómputo, suscribir contrato con otro proveedor de internet, y habilitar un aula que sirva como laboratorio.

La aplicación seleccionada en esta investigación para que los niños de segundo de básica puedan utilizar es Cokitos juegos interactivos, que dispone de licencia gratuita, por medio de la cual los niños desde los dos años de edad hasta la etapa adulta, pueden utilizar. De acuerdo a la edad es la complejidad de los temas. La app tiene juegos de matemáticas, letras, inglés, ciencias, sociedad, música, colorear, memoria, puzzles, juegos de mesa. Una App completa en todas las áreas con la finalidad que los niños adquieran habilidad y destrezas.

Ilustración 1. Cokitos juegos educativos



Fuente: <https://www.cokitos.com/programacion-para-ninos/>. 2022

Ilustración 2. Temáticas de la APP Cokitos Juegos didácticos



Fuente: <https://www.cokitos.com/programacion-para-ninos/>. 2022

El propósito de este estudio fue brindar un enfoque pedagógico basado en herramientas web 3.0 para ayudar a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Portoviejo a desarrollar su capacidad de analizar y resolver problemas a partir de la aplicación del juego interactivo Cokitos juegos educativos. El trabajo se realizó con un enfoque exploratorio cuantitativo. La población de estudio estuvo conformada por 30 estudiantes de segundo año de básica en edad comprendida entre 6 y 7 años aproximadamente. Se utilizaron dos cuestionarios, uno antes y otro después de la estrategia pedagógica, para realizar el diagnóstico y la progresión de las competencias, respectivamente. Como se mencionó en páginas anteriores la Unidad Educativa cuenta con un solo equipo, por lo que se hizo la prueba utilizando solo el equipo que se encuentra dentro de la institución en el lapso de una semana, con la participación de los 30 niños que asisten al salón de clases. Se hicieron dos grupos: control y experimental. El primero

no se expone a la condición solo se compara con el experimental que se somete a la exposición de la condición variable.

Los aspectos positivos de la propuesta parten del interés de directivos, docentes, y niños en participar del proceso en el cual la tecnología sea parte del proceso de planificación curricular en el que el docente busca estrategias para llegar al niño y hacer que logre aprender a leer, hablar y escribir. El punto neutral será cuando las actividades sean suficientes para cumplir con el propósito de la investigación, o dichas actividades estén alineadas al currículo de Educación Elemental Nacional, para lograrlo se utilizan recursos al alcance de los estudiantes, docentes y padres de familia. Y en el aspecto negativo la falta de recursos por parte del Estado para invertir en educación. A esto se suma el tejido social formado en los hogares quienes carecen de recursos económicos o tiempo de dedicación para los niños, el número alto de estudiantes matriculados en segundo año de básica puede ser un limitante para que el docente trabaje con todos al mismo tiempo.

Con la puesta en marcha del plan piloto experimental se logró determinar que el 50% de los niños que fueron expuestos al experimento lograron captar con mayor facilidad las palabras, silabas, y frases, las mismas que pronuncian con mayor precisión y claridad, mientras que el otro 50% integrado por niños que no fueron parte del experimento mantienen las mismas deficiencias en cuanto a la pronunciación. Las interacciones de juegos permiten que los niños despierten el interés y curiosidad por aprender, por ello los docentes deben aplicar las estrategias metodológicas que mejor aporten al desarrollo de enseñanza y aprendizaje.

La tecnología es parte de la innovación educativa, sin embargo (Contreras & Garcés, 2019), considera que hay dificultades cuando los estudiantes no tienen conocimiento sobre el manejo de los equipos tecnológicos, y esta situación empeora si pertenecen a las zonas rurales o son hijos de padres de escasos recursos económicos.

Ante esta situación es recomendable que antes de implementarse la educación virtual o recursos tecnológicos en el proceso educativo se debe trabajar desde las aulas con los estudiantes para enseñarles a manipular los equipos o aplicaciones tecnológicas.

Asimismo, para los autores (Llanga, Guacho, Andrade, & Guacho, 2021) consideran que la cantidad de horas dedicadas al estudio, las distracciones durante el estudio, los métodos de enseñanza del maestro y el compañerismo de los estudiantes tienen un impacto en el aprendizaje virtual, lo que hace que los estudiantes se sientan fatigados y deprimidos. A diferencia del sistema virtual la propuesta planteada en la presente investigación, tiende a trabajar con los niños dentro del aula, lógicamente el docente trabajará como facilitador, enseñándole a los niños como deben manejar el computador o dispositivo móvil y la manipulación precisa de la aplicación educativa con la finalidad que el niño vaya familiarizándose con el sistema educativo.

Conclusiones

Aunque algunos autores consideran que los sistemas educativos basados en innovación tecnológica tienden a presentar dificultades, determinados por desconocimiento por parte de los estudiantes y otros porque los padres de familias de las zonas urbanas o rurales cuentan con limitados recursos económicos para adquirir un computador para su hijo, por lo que muy pocos niños manipulan computadores. Sin embargo, en la Unidad Educativa Juan Montalvo existe la predisposición por parte de autoridades y docentes en enseñarles a los niños como manejar un computador o dispositivo, así como a manipular la aplicación educativa que se está proponiendo para optimizar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica.

Los resultados permitieron organizar la presentación de los contenidos relacionados con la investigación mediante el uso de herramientas Web 3.0. Se decidió cambiar la metodología utilizada para llevar a cabo el área de investigación luego de realizar un análisis de las necesidades expresadas al interior de la institución. Esto se debe a que el desempeño de los estudiantes en cuanto al desarrollo de proyectos de investigación mejoró después de que se implementó un método basado en herramientas basadas en la web.

La Unidad educativa cuenta con un equipo de computación, el servicio de internet no es el más adecuado por lo que se torna lento el servicio, los docentes en un 50% necesitan ser capacitados en el uso de tecnología, así mismo debe gestionar aulas que puedan ser funcionales para que los niños puedan utilizar los equipos y los juegos didácticos de la App Cokitos. Sin embargo, la autoridad de la Unidad Educativa está gestionando ante las autoridades pertinentes la adquisición de 15 equipos informáticos.

Se concluye que para construir procesos de enseñanza-aprendizaje dinámicos y productivos, los procesos educativos actuales deben incluir herramientas de apoyo en los modelos pedagógicos, dejando atrás los escenarios tradicionales del aula.

Referencias bibliográficas

- Agrazal, Y. (2020). *Técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la motora fina en niños de 4 años*. Universidad Especializada de las Américas. Obtenido de <http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/324/T%C3%A9cnicasgrafopl%C3%A1sticas.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Aguilar, L., & Otuyemi, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *ecnología, Ciencia y Educación*, 57-77.
- Aparicio, Y., Urdaneta, L., & González, M. (2013). La Educación Preescolar. Sus significados sociales desde la Madre. *Interacción y Perspectiva Revista de Trabajo Social* , 198-208 .
- Arendt, H. (1959). Re acciones en Little Rock. *Disidencia*, Nueva York, Winter. 45-66.

- Arias, J., Mendivel, R., & Uriol, A. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. . *Revista Conrado*, 4350.
- Arroyave, M. (2018). Entornos digitales como espacios de participación . *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 179-202.
- Arteaga, F. (2022). *Respeto como valor intrínseco en los seres humanos*. Independiente.
- Bello, E. (15 de septiembre de 2022). *Qué es la Web 3.0 y cómo cambiará el mundo tal y como lo conocemos*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/web-3-0-que-estecnologia/>
- Bonilla, M., Benavides, J., Espinoza, F., & et al. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 25-36. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Bruzual, R. (2008). La enseñanza de la lengua y la literatura en la voz de Carlos Lomas. *Educere*, 189194.
- Bustamante, I., & Taboada, H. (2021). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1579/2202>
- Calle, T. (2018). *La motricidad fina en el proceso de la pre escritura en niños de 3 años de la I.E.I. 672 9 de Octubre- Huara*. Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho
- Cárdena, Y., & Castro, A. (2021). Técnicas grafo-plásticas innovadoras como experiencia de aprendizaje para desarrollar su grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 156-177. doi:<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1496>
- Cassany, D. (2020). *La importancia de enseñar y aprender lengua y literatura*. Ministerio de Educación.
- Castellanos, N. (2015). *Actividades para fomentar los valores de respeto y tolerancia en niños de sexto grado de primaria*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/31273.pdf>
- Chan, M. (2020). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. *Revista Digital Universitaria*, 2-26.
- Contreras, A., & Garcés, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. *Prospectiva*, 215-240.
- Cuter, M. (2022). *Lengua, literatura y TIC, orientaciones para la enseñanza*. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/conectar-igualdad-lengua-literatura>
- Del Rey, R., Ortega, R., & Fría, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 159-180.
- Díaz, S., & Sime, E. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 125-145.

Obtenido de
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/801/1321>

- Díaz, T., Bumbila, B., & Bravo, G. (2017). “Las técnicas grafo plásticos y la pre escritura. *Atlante: Cuadernos de Educación y desarrollo*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/pre-escritura.html>
- Díaz, T., Bumbila, B., & Bravo, G. (2017). Las técnicas grafo plasticos y la pre escritura. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/pre-escritura.html>
- Fierro, C., & Carbajal, P. (15 de marzo de 2019). Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1), 9-27. doi:<http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1486> Gairín, J. (2014). Preescritura. *Educación*, 61-88.
- García, A., & Ferreira, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *Revista Internacional de Psicología del Desarrollo y de la Educación [en línea]*, 2(1), 163-183. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832309012>
- Gómez, L., & Pérez, J. (2019). Influencia del entorno familiar en la práctica de los valores para la convivencia. *Universidad Católica del Perú*, 1-34. Obtenido de <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5702/1/DDMPDH89.pdf>
- González Méndez, A. (2022). Internet y redes sociales en educación. *Trabajo de fin de grado*.
- González, C. (2019). Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. *Espacios*, 3-14.
- González, D., & Díaz, Y. (2018). La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rieoei.org/historico/investigacion/1379Gonzalez.pdf>
- Gutiérrez, S., & Ruiz, M. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 33-51. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&tlng=es
- Hernández, E., & et al. (2022). Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí. *Ciencia Latina*, 2-14.
- Hirald, R. (2012). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *EDUTECA*.

- Lema, R., Tenezaca, R., & Aguirre, S. (2019). La continuidad pedagógica del egresado de preescolar al escolar. *Conrado*, 15(66), 244-252. doi:<http://orcid.org/0000-00030882-4875>
- Llanga, E., Guacho, M., Andrade, C., & Guacho, M. (2021). Dificultades de aprendizaje en modalidad virtual . *Polo del conocimiento*, 789-804.
- Marín Díaz, V., & Cabero Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 25-33. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Martínez, A., Tocco, C., & Palacios, L. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 116-120. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751974012>
- Martínez, R., & Todríguez, M. (2020). Las tecnologías y la enseñanza de la literatura. Una experiencia práctica. *Revista Universidad y Sociedad*, 116-125. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202020000200116&lng=es&nr m=iso>.
- Maya, E., Plata, J., Armando Moctezuma, G. N., López, I. D., & Velázquez, V. (2011). Relaciones sociales en preescolares considerando cuatro variables: trabajo en grupo; juego; liderazgo y afecto. *Eureka (Asunción) en Línea*, 35-47. Obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S222090262011000100005&lng=pt&tlng=es.
- Melguizo, E. (2021). El aprendizaje de las tecnologías en el área de lengua castellana y literatura: el proyecto educativo Superpíxpolis. *Educação e Tecnologia*. doi:<https://doi.org/10.35699/19833652.2021.26394>
- Molinero Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, 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, versión Online ISSN 2007-7467*, 10(19), 10(19). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Molinero Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, U. (s.f.). MolHerramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Molinero Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanzaaprenRIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo,*, 10(19).
- Montes de Oca, N., & Machado, E. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanzaaprendizaje en la Educación Superior. *Humanidades Médicas*, 475-488. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172781202011000300005&lng=es&tlng=es.
- Moran, D., Vélez, L., & Anchundia, Ó. (2021). Amor y respeto en la práctica docente universitaria. *Mérito*, 3(9), 262 – 271. Obtenido de <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/720/1912>

- Moreno, L., & Creamer, M. (2019). *Organización y Autoridad para la convivencia armónica en el hogar*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/Guia-deOrganizacion-yAutoridad.pdf>
- Navarro, S., & Blandón, S. (2017). Determinantes que inciden en la calidad de rendimiento académico de los estudiantes de ingeniería. *Científica de FAREM-Estelí*, 126-142.
- Otero, V. (2001). Convivencia escolar: problemas y soluciones. *Revista Complutense de Educación*. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0101120295A>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.* 227-232. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.
- Parés, G. (2021). Aplicaciones web 3.0 para la mejora del aprendizaje. Una experiencia con profesores de Educación Secundaria Obligatoria . *UAB*, 1-14.
- Pasquel, M. (2017). *Técnicas gráfico plásticas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Ibarra*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/200330942.pdf>
- Pastrán, F. (2022). *Valores compartidos*. Independiente.
- Patierno, N. (2018). Educación y autoridad: Una relectura contemporánea de la crisis de la educación. *Revista Tiempos y Espacios en Educación*, 187-199. doi:10.20952/revtee.v11i27.8853
- Peña, P., Sánchez, J., Ramírez, J., & Menjura, M. (2017). La convivencia en la escuela. Entre el deber ser y la realidad. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 129-152. doi:<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17151/rllee.2017.13.1.7>
- Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. *VARONA*, 29-34. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635574006>
- Ramirez, Y., & Peña, J. (2011). La Web 3.0 como Herramienta de Apoyo para la Educación a Distancia . *Etic@net*.
- Rodríguez, J., & Et al. (2019). Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente del aula y del proceso educativo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 115-130.
- Rodríguez, M., & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales*, 7-14.
- Salazar, S. (2017). *La estructuración espacial y los rasgos de pre escritura en los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela Carlos Ponce Martínez Fe y Alegría de la ciudad de Quito Provincia de Pichincha*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25351>

- Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 61-81. doi:<https://doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Soler, V., & Nadal, C. (2013). Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente. *Revista de investigación y desarrollo*, 1-21.
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 174-197. Obtenido de <file:///C:/Users/Flor%20Arteaga/Downloads/Dialnet-ElPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534.pdf>
- Suárez, Y., & et al. (2020). Aplicación de herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación media. *Pensamiento y Acción*, 1-17.
- Susinos, T., & García, M. (2006). *No te pierdas (en) la sociedad de la información. Una propuesta formativa basada en talleres digitales de ocio*. Vegap.
- Toro, S., Espinoza, M., & Naranjo, S. (2014). *Curriculo de educación inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Trueba, M. (2022). *Lee con Leo*. Obtenido de <https://leeconleo.es/>
- Uranga, M., Rentería, D., & González, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *RA XIMHAI*, 187-204. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194012.pdf>
- Villarroel, G., & Sánchez, X. (2002). Relación familia y escuela: Un estudio comparativo en la ruralidad. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 123-141. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052002000100007>
- Villarroel, P. (2012). La construcción del conocimiento en la primera infancia. (U. P. Salesiana, Ed.) *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(13), 75-89.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento: No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo. **Agradecimiento:**

N/A

Nota: El artículo no es producto de una publicación anterior, tesis, proyecto, etc.