

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Aplicación de Kahoot para promover lectoescritura en estudiantes de
segundo grado**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTOR

Maria Elizabeth Jaramillo Castillo

ASESOR

Silvia Georgina Aguinaga Doig

<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>

Chiclayo, 2023

Aplicación de Kahoot para promover lectoescritura en estudiantes de segundo grado

PRESENTADA POR

Maria Elizabeth Jaramillo Castillo

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Osmer Agustín Campos Ugaz
PRESIDENTE

José Rogelio Ruiz Alvarado
SECRETARIO

Silvia Georgina Aguinaga Doig
VOCAL

Dedicatoria

Este trabajo es dedicado a mis padres, por el apoyo de siempre y desde siempre.

Agradecimientos

Agradezco a mi asesora, por su paciencia y compromiso, a la plana docente de USAT y todo el personal que siempre estuvo atento a resolver las consultas y ofrecer la guía necesaria para llegar a este momento.

Informe de Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología

Trabajo del estudiante

1%

4

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.uide.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

7

Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE

Trabajo del estudiante

<1%

8

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

Índice

Resumen	7
Abstract	8
I. Introducción.....	9
II. Marco Teórico	10
Antecedentes	10
Bases teóricas.....	12
III. Materiales y métodos	20
IV. Resultados y discusión	23
V. Conclusiones	30
VI. Recomendaciones	30
VII.Referencias.....	31
VIII. Anexos	31

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la muestra según sexo	21
Tabla 2. Matriz de consistencia.....	22
Tabla 3. Resultados del pretest, nivel de la lectoescritura.....	23
Tabla 4. Caracterización de Kahoot para la lectoescritura.....	25
Tabla 5. Propuesta de Kahoot	27
Tabla 6. Comparación de resultados entre pretest y postest.....	28
Tabla 6 – Matriz de operacionalización de variables.....	36

Resumen

El presente trabajo de investigación estuvo orientado a conocer el nivel de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria de una institución educativa privada de la zona urbana de la provincia de Jaén. El tipo de estudio fue pre experimental cuantitativo descriptivo. La población estuvo conformada por 48 estudiantes, de los cuales 24 conformaron la muestra. Para la observación del objeto de estudio se empleó una lista de cotejo, como pretest y postest, aplicada durante las jornadas de clases presenciales, el mismo que fue sometido a pruebas de validez y confiabilidad obteniéndose coeficientes de V de Aiken de 0,767 y Alfa de Cronbach de 0,723 que garantizaron su aplicabilidad. Los resultados obtenidos de los participantes demostraron que 67% están en inicio respecto al desarrollo de habilidades para la escritura. De otra parte, un 33% logran un nivel previsto respecto a la lectoescritura. Con los resultados obtenidos se determinó las características de la propuesta, diseñando de este modo la estrategia de Kahoot para mejorar la lectoescritura. Luego de la intervención, se observó que el 61% de estudiantes se ubicaron en el nivel previsto de aprendizaje, lo cual representa una mejora significativa y valida la propuesta de intervención. Sin duda la tecnología de la información por intermedio de sus herramientas, cobran presencia notable en el campo educativo, demandando mayor preparación docente para responder a las necesidades y estilos de aprender la lectura y escritura.

Palabras clave: lectura, escritura, tecnología de la información.

Abstract

The present research work was aimed at knowing the level of reading and writing in second grade primary school students of a private educational institution in the urban area of the province of Jaén. The type of study was pre-experimental quantitative descriptive. The population was made up of 48 students, of which 24 made up the sample. To observe the object of study, a checklist was used, as a pretest and posttest, applied during the face-to-face class sessions, which was subjected to validity and reliability tests, obtaining Aiken's V coefficients of 0.767 and Cronbach's Alpha. of 0.723 that guaranteed its applicability. The results obtained from the participants showed that 67% are at the beginning regarding the development of writing skills. On the other hand, 33% achieve a planned level regarding reading and writing. With the results obtained, the characteristics of the proposal were determined, thus designing the Kahoot strategy to improve literacy. After the intervention, it was observed that 61% of students were at the expected level of learning, which represents a significant improvement and validates the intervention proposal. Without a doubt, information technology through its tools is gaining a notable presence in the educational field, demanding greater teacher preparation to respond to the needs and styles of learning reading and writing.

Keywords: Reading, writing, information technology.

I. Introducción

La lectoescritura no es solo un medio indispensable para fortalecer las habilidades lingüísticas de los niños durante la etapa preescolar y educación escolar primaria, sino que también tiene una conexión bidireccional con el lenguaje. Los déficits en la comunicación en edades tempranas pueden provocar repercusiones negativas en la personalidad del niño, limitando su potencial de desarrollo (Belmonte, 2022). Este fenómeno está respaldado por investigaciones que demuestran cómo las dificultades en la comunicación a edad temprana pueden derivar en problemas emocionales y de comportamiento más tarde en la vida (Fernald et al., 2013).

Cuando hablamos de lectoescritura, nos referimos a un proceso bidimensional que engloba tanto la lectura como la escritura, donde cada componente proporciona beneficios únicos y esenciales para el desarrollo del niño. Los recursos TIC ofrecen formas atractivas y divertidas de acercar a los niños a la lectura a través de cuentos interactivos digitales, en los que textos e imágenes multimedia promueven una participación lúdica y didáctica (Rendón-Galvis & Jarvio-Fernández, 2020). A medida que la escritura se va digitalizando, surgen nuevos retos y debates en torno a su uso (Merchant, 2009).

La pandemia del COVID-19, originó una serie de problemas en la educación básica regular, particularmente en relación con las brechas digitales creadas por la falta de acceso y formación en TIC (Daniel, 2020). Estos problemas son especialmente prominentes en el campo de la lectoescritura en la educación primaria, donde se requiere atención y formación. En este sentido, los educadores deben estar preparados para aprovechar al máximo las herramientas didácticas y digitales disponibles, para enriquecer los aprendizajes y fomentar el amor por la lectoescritura (Ballestas, 2015). Esta tarea se vuelve más relevante en la actualidad debido a la necesidad de estrategias innovadoras para afrontar las dificultades en la lectoescritura (García-Pérez et al., 2022).

Una de estas estrategias es el uso de plataformas como Kahoot en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de primaria. El objetivo de este estudio es investigar cómo la aplicación de Kahoot puede mejorar las habilidades de lectoescritura en el área de comunicación, basándose en la teoría del conectivismo, que vincula la tecnología con la

didáctica y los estilos de aprendizaje de las generaciones actuales (Siemens, 2005). Es importante que estos programas sean diseñados y ejecutados en colaboración con los educadores, para asegurar que se dirigen de manera efectiva a las necesidades educativas y que benefician a los estudiantes, ofreciéndoles experiencias de aprendizaje significativas y atractivas.

II. Marco teórico

Antecedentes

González et al. (2020) en su tesis titulada “Uso de las TIC en el proceso de Lectoescritura”, identificando las innovadoras formas en que los docentes y los estudiantes abordan el proceso de lectoescritura. Dado el contexto tecnológico en el que se desarrolla nuestra sociedad, es fundamental que esta transformación deje de ser simplemente un concepto y se convierta en una realidad palpable. Este cambio está justificado por la evidencia de su impacto positivo en el aprendizaje; por ello, afirman que es crucial que trascendamos las metodologías de enseñanza tradicionales e integremos recursos tecnológicos interactivos para mejorar el desempeño de los estudiantes en su proceso de lectoescritura. Por lo tanto, se requiere una innovación en la creación de entornos de aprendizaje que permitan desarrollar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Esto es debido a la importancia de estas habilidades en la solución de problemas cotidianos, tanto en el ámbito personal como laboral. Además, fomentar la competencia en lectoescritura a través de las TIC permite descubrir nuevas dimensiones y enfoques del conocimiento, a la vez que proporciona nuevas perspectivas de interacción sociocultural en sus respectivos entornos. Fortaleciendo la integración de los estudiantes como miembros activos de una sociedad en constante evolución.

Sa Tomás (2017) en su trabajo “Las TIC y el aprendizaje de la Lectoescritura”, resalta lo esencial de formar individuos competentes y autónomos en la lectura, escritura, escucha y habla, capaces de interactuar de manera crítica con diversas formas de cultura oral y escrita. Nuestra era digital demanda una comprensión fluida de los textos, los cuales están intrincadamente entrelazados con imágenes, palabras y sonidos. Los medios digitales, por su parte, han expandido nuestro universo al ofrecer una vasta variedad de textos multimediales y altamente interconectados. Esta realidad subraya la necesidad de

crear un ambiente en el aula que promueva la alfabetización, donde se puedan incorporar prácticas de lectura y escritura en una amplia gama de formatos y medios. Para que esta iniciativa pueda ser implementada exitosamente, es fundamental reflexionar respecto a la eficiencia y eficacia de la tecnología en la educación, puesto que depende de todos los participantes, especialmente de los profesores comprometidos y de una institución capaz de proporcionar los recursos y el espacio necesarios. De modo que los docentes se comprometan y actualicen constantemente, estén dispuestos a tomar riesgos y a explorar nuevas formas de mejorar y enriquecer su trabajo.

Bleda (2021) detalla en su investigación centrada en la utilización de cuentos bilingües para mejorar la lectura de estudiantes de primaria estableciendo como uno de los objetivos generales el trabajo del pensamiento crítico del alumnado. Para conseguir esto propone trabajar clases utilizando la herramienta de Kahoot, la cual incentiva y promueve el pensamiento crítico reflexivo.

En el 2019 se realizó un abordaje cualitativo en Costa Rica llamado “La metáfora como alternativa metodológica para la enseñanza de la lectoescritura”, en ella se analiza las estrategias de una maestra de primer grado para mejorar la lectoescritura en los estudiantes. Utilizando como instrumento la entrevista semiestructurada. Los resultados arrojaron que el estudiante construye su conocimiento con ayuda del docente por lo tanto toma un rol pasivo, ya que en los primeros años va adquirir una serie de estrategias que le permitirán luego traducirlas en respuestas más críticas – reflexivas. En esa medida la investigación enfatiza la coherencia y coordinación que debe tener un maestro al momento de emplear recursos propios para la lectoescritura. También resalta la motivación intrínseca que es propia del estudiante, la cual permitirá un aprendizaje significativo, ya que la motivación extrínseca no necesariamente genera significatividad en el aprendizaje (Valenciano, 2019).

Mientras tanto en la Universidad de Oviedo España, Areces et al. (2017) trabajaron un estudio cuantitativo en el cual se comprobó el nivel de impacto entre la velocidad de denominación y sus efectos en las variables atencionales y los errores de la lectoescritura. Trabajándose con una muestra no probabilística, conformado por 78 niños y 54 niñas entre 5 y 16 años, con TDAH. Se empleó la escala de Wechsler Intelligence Scale for Children, el cual fue aplicado de manera individual. Teniendo como resultados

que las tareas de denominación tienen gran impacto en la enseñanza del estudiante, mejorando así las variables atencionales.

Barba (2016) en su trabajo de investigación “Proceso de aprendizaje de la lectoescritura: qué y cuándo enseñar” tuvo como objetivo analizar un programa psicoeducativo de lectoescritura en el rendimiento académico de educación primaria. Pretendiendo de esta forma incentivar el trabajo psicolingüista y enfatizar en el lenguaje escrito en edades tempranas. Obteniendo como resultados que a más temprano se le enseñe al niño las habilidades lectoras mejor desempeño tendrá en aula y su rendimiento académico mejorará, dado que la estimulación ha empezado a una edad temprano provocando un trabajo previo al nivel primario.

Bases teóricas

Educación temprana de calidad

Una educación temprana de alta calidad sienta las bases para el desarrollo académico a largo plazo. Es imperativo que los alumnos más jóvenes comprendan la importancia y el propósito de la lectura y la escritura para fomentar su interés y dedicación en desarrollar sus habilidades de alfabetización. A medida que se involucran activamente en el proceso de lectura, los niños adquieren la capacidad de aplicar sus conocimientos y habilidades en crecimiento de manera flexible, lo que les permite combinarlos con todas las áreas de desarrollo (Sherry, 2014). Con oportunidades adecuadas para participar en actividades lingüísticas y de impresión tempranas que son relevantes y significativas para ellos, todos los niños pueden establecer una base sólida para el desarrollo de la alfabetización y las habilidades de lectura (Pianta et al., 2007).

Una instrucción temprana eficaz en alfabetización equipa a los niños en edad preescolar con ambientes, materiales y experiencias que son apropiados para su nivel de desarrollo, junto con el apoyo social necesario. Estos elementos contribuyen a cultivar formas tempranas de lectura y escritura, que posteriormente evolucionan hacia habilidades de alfabetización más convencionales. En un entorno bien preparado, los niños son más propensos a florecer en su desarrollo de alfabetización, lo que resulta en un crecimiento académico significativo y duradero.

La lectura

La lectura es un conjunto de estímulos verbales emitidos a partir del estímulo visual. Es por esto que podemos leer las sílabas, las palabras las oraciones y textos completos. Estos estímulos visuales una vez adquirida la lectura pasan a ser discriminativos ya que va a responder a un contexto y aun texto en específico.

Debemos entender que el proceso de la lectura pasa por varias fases primero se da la discriminación de estímulos visuales a los cuales se les denomina letras y estas a su vez van atribuidas de un sonido. La relación entre el estímulo visual (letra) y la verbalización es inequívoco. Luego entramos al proceso de síntesis, en donde los diferentes procesos visuales unitarios van siendo unificados a los cuales llamamos unidades del lenguaje o fonemas, los cuales permiten construir palabras. El estímulo constante de la lectura produce el hábito por el leer y esto a su vez construye en el niño conocimientos y análisis sobre los mismos que le permiten cuestionar los conceptos que adquirió como lector.

Dentro del proceso global se ve la palabra como un todo, ya que el estudiante tiene impregnado el nombre de la o cual objeto y no los separa ya que es propio de la naturaleza encontrar le sentido a los hechos y por separado no encontraría la lógica de la palabra.

El leer en los infantes a merita que hayan adquirido una gran parte del repertorio alfabético para que no solo estén presentes los estímulos visuales sino también los cognitivos ya que al leer se debe entender para poder dar una respuesta específica respecto de algún tema. Es por esto que los procesos de síntesis y la estimulación apropiada incrementan la fluidez en el lector y la comprensión de la misma.

La lectura promueve e incrementa nuestro repertorio verbal consiguiendo reforzar aspectos positivos como la seguridad y el interés por la lectura.

Kahoot

Bajo los lineamientos de esta investigación la lectoescritura debe ir de la mano con las nuevas tecnologías que proporcionan un alcance innovador de real significativa en el estudiante y de gran motivación para su aprendizaje. Por esto la herramienta virtual Kahoot contribuye a la mejora de la lectoescritura. En esta era digital, los docentes debemos responder a las nuevas demandas educativas. Sabiendo que tenemos alumnos que son nativos digitales y que disponen de habilidades virtuales o tienen la predisposición de aprender del mundo virtual y de las ventajas que este ofrece.

Como sabemos vivimos en una era globalizada en donde el perfil del colaborador responda a las exigencias actuales como el aprendizaje de sistemas electrónicos que permiten la creación de nuevos mecanismos tecnológicos promoviendo en la persona el pensamiento crítico reflexivo nuevos conocimientos o cambiar los ya desfasados.

Kahoot es una herramienta digital que permite crear juegos interactivos que buscan motivar al estudiante, para reforzar, revisar o repasar un tema en específico e incluso permite realizar evaluaciones para seguir paso a paso cómo va el estudiante; a la vez permite centrar la atención del estudiante; y con la atención centrada en el juego de la plataforma acelerar los procesos mentales a través de los colores de la motivación que va a depender básicamente del maestro al inicio y ya luego será propia del estudiante. Esto provoca un aprendizaje significativo en el estudiante impulsada y reforzada por su entorno.

Es así como la lectoescritura se complementa con la virtualidad para afianzar el conocimiento y provocar aprendizaje a través del juego en el estudiante. Por ello en este estudio se enfocará de cerca la plataforma virtual Kahoot, como medio de solución a la problemática planteada ya que esta herramienta facilita y estimula las habilidades para la lectoescritura en el proceso y en la significatividad que tiene en la persona.

Escritura

El dominio de la escritura impresa juega un papel vital en el proceso de aprendizaje para leer y escribir. En las etapas iniciales de la lectura y la escritura, las ilustraciones en los libros son una herramienta crucial que contribuye al desarrollo del lenguaje oral y la expansión del vocabulario de los niños, ya sea durante la lectura de cuentos o durante el juego independiente. Mientras que la interpretación de imágenes constituye una etapa esencial en el desarrollo de la alfabetización, es igualmente importante que los niños comprendan que el texto escrito también se puede leer y narra la historia (Strickland & Schickedanz, 2004).

En la fase de desarrollo de la conciencia de la escritura, los niños empiezan a entender el aspecto y la función de la escritura impresa y a darse cuenta de que ésta lleva un significado. Los conceptos de impresión se refieren a la capacidad de los niños para entender y reconocer cómo la escritura impresa funciona en el contexto de la lectura, especialmente en relación con los libros. Estos conceptos incluyen: saber identificar la portada y la contraportada de un libro; entender la orientación correcta de un libro;

entender que lo que leemos es el texto y no la imagen; saber en qué dirección leer; y entender el significado de los signos de puntuación.

El aprendizaje de la escritura, sienta las bases para el desarrollo de la lectura. Dominar estos conceptos es fundamental para la lectura y escritura convencionales en inglés. Los niños con conocimiento de la impresión comenzarán a entender cómo se conecta el lenguaje escrito con el lenguaje oral. Las habilidades del lenguaje oral están vinculadas a las habilidades relacionadas con el código que ayudan a desarrollar la lectura de palabras y también proporcionan la base para el desarrollo de las capacidades lingüísticas más avanzadas necesarias para la comprensión (Cain & Oakhill, 2007).

El conocimiento de la escritura también apoya la capacidad de los niños para reconocer las palabras como componentes esenciales de la comunicación oral y escrita. Los conceptos de palabra son predictores de la habilidad de lectura de los niños en los primeros grados. El concepto de palabra se refiere a la capacidad de un lector para conectar las palabras habladas con las palabras escritas durante la lectura. A medida que desarrollan la conciencia de la impresión, los niños comienzan a entender que cada palabra es distinta y que las palabras están separadas por un espacio dentro de cada oración. El uso de estrategias para construir el concepto de la palabra también apoyará el desarrollo de la conciencia de los niños de los sonidos individuales dentro de las palabras, lo cual es un precursor del desarrollo de la conciencia fonológica (Ehri & McCormick, 1998).

Constructivismo y lectoescritura

La teoría constructivista destaca la importancia del ambiente en el desarrollo del individuo, con un enfoque particular en la lectura y escritura como procesos cognitivos. Este modelo educativo sostiene que el hábito de lectura de un niño se forma y nutre en gran parte dentro del entorno familiar. La casa, siendo la primera institución educativa para el niño, juega un papel crucial en el inculcamiento de habilidades de lectura y escritura. Si los padres cultivan un entorno favorable a la lectura, fomentando prácticas agradables y efectivas, entonces el niño tendrá más facilidad para perfeccionar estas habilidades. Por otro lado, si el hogar carece de espacios de lectura promovidos por los padres, es probable que el niño encuentre dificultades para aprender a leer y escribir. De acuerdo con la teoría de Vygotsky, el entorno del niño, incluyendo tanto a los tutores como a los padres, tiene un impacto significativo en su desarrollo (Chaves, 2001).

Lev Vygotsky identifica tres elementos fundamentales en el aprendizaje: la zona de desarrollo real, próximo y potencial. La zona de desarrollo real, que es el punto de partida para cualquier plan de estudio, abarca todo lo que el niño ya sabe, su bagaje cultural y de conocimientos adquiridos en casa y en otros contextos. Esta información proporciona al docente una base para entender el nivel actual del estudiante y seleccionar estrategias de enseñanza adecuadas. El maestro debe usar esta información para construir nuevos conocimientos o reformular aquellos que son inconsistentes con los actuales, teniendo siempre en cuenta la influencia de la cultura familiar en el desarrollo integral del estudiante (González & Almaguer, 2011).

El lenguaje, entendido como un sistema complejo que se desarrolla desde el nacimiento del niño, juega un papel crucial en este proceso. La "zona de desarrollo próximo" de Vygotsky es el espacio de aprendizaje que se nutre del intercambio cultural y social del niño. Es esencial valorar y utilizar los conceptos y conocimientos que el niño trae de casa, ya que estos ayudan a su auto-reconocimiento cultural y motivan su participación activa en el aprendizaje a través de la experiencia y la corrección de errores (Siemens, 2004).

A medida que el niño desarrolla habilidades y conocimientos en el aula a través de intercambios de ideas, participación, debates y otros medios, él o ella también está trazando un camino hacia su "zona de desarrollo potencial". Este es el espacio donde se interioriza el aprendizaje y se desarrolla a partir de la interacción social y las estrategias de enseñanza utilizadas por el docente. Por ejemplo, si un niño ha aprendido a interpretar imágenes (su zona de desarrollo real), entonces los recursos que el maestro le proporciona para desarrollar este aprendizaje (zona de desarrollo próximo) le ayudarán a llegar a su zona de desarrollo potencial.

Además de estos elementos, Vygotsky también se enfoca en los aspectos psicológicos básicos y superiores del desarrollo humano. Los elementos psicológicos básicos, como la percepción, la memoria y la atención, tienen un origen biológico y se desarrollan de forma natural en todos los seres humanos. Los elementos psicológicos superiores, en cambio, se derivan de la interacción social y del desarrollo cerebral. Estos incluyen funciones avanzadas como el lenguaje, el razonamiento y la toma de decisiones. Todos estos componentes desempeñan un papel crucial en el desarrollo del lenguaje y la comprensión en los estudiantes, y son vitales para que los docentes comprendan al

planificar y elegir estrategias de enseñanza que sean efectivas y adecuadas para el ritmo de aprendizaje individual de cada estudiante.

Conectivismo

El conectivismo, como propone Siemens (2020), es una perspectiva educativa emergente que enfatiza el papel del networking y la colaboración en la adquisición de conocimientos en la era digital. Este enfoque rompe con las teorías de aprendizaje más convencionales que priorizan la transmisión de conocimientos de un individuo a otro, argumentando que el aprendizaje no se da tanto a través de la acumulación de conocimientos, sino más bien a través de la capacidad de crear y navegar por redes de información.

El conectivismo proporciona un marco teórico útil para explorar cómo los individuos pueden aprovechar estas herramientas para mejorar su aprendizaje (Reyna et al, 2022). Según este enfoque, las habilidades más valiosas en el siglo XXI no son necesariamente el conocimiento de contenido específico, sino más bien la capacidad de establecer conexiones y colaborar con otros en una red global de aprendizaje. Este giro hacia un enfoque más colaborativo y centrado en la red tiene implicaciones significativas para la forma en que diseñamos y facilitamos las experiencias de aprendizaje.

La interconectividad que ofrece el conectivismo nos permite acceder a conocimientos y experiencias que superan los límites de cualquier individuo o institución (Siemens, 2020). Pero también plantea desafíos únicos, como la necesidad de discernir información relevante y de calidad en un mar de contenidos en constante expansión. Las instituciones educativas, por lo tanto, deben buscar formas de preparar a los estudiantes para que sean eficaces en la navegación por este entorno de aprendizaje interconectado.

El conectivismo nos insta a reevaluar las prácticas pedagógicas tradicionales y a buscar nuevas formas de facilitar el aprendizaje que aprovechen el poder de las tecnologías digitales y las redes de información. Es un enfoque que reconoce y abraza la naturaleza fluida y dinámica del aprendizaje en el siglo XXI, lo que lo convierte en una valiosa adición al arsenal de cualquier educador (Reyna, 2022).

Neurociencia y lectoescritura

La neurociencia ha proporcionado nuevas y valiosas perspectivas sobre la manera en que los humanos adquieren y perfeccionan habilidades esenciales como la lectura y la

escritura (Astle, et al., 2023). Estos estudios subrayan la importancia del papel de la plasticidad cerebral, es decir, la capacidad del cerebro para cambiar y adaptarse, en el desarrollo de la lectoescritura. Esto indica que el proceso de aprendizaje no sólo se basa en la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también involucra cambios físicos en el cerebro mismo. Un hallazgo clave en este ámbito es que las habilidades de lectura y escritura se relacionan con áreas específicas del cerebro. Por ejemplo, se ha demostrado que la lectura involucra un "circuito de lectura" que comprende regiones en ambos hemisferios del cerebro, mientras que la escritura requiere la participación de una red ligeramente diferente, incluyendo áreas asociadas con la motricidad fina y la memoria espacial (Puranik y Lonigan, 2012).

Además, la investigación en neurociencia ha proporcionado pruebas convincentes de la interrelación entre lectura y escritura. El desarrollo de una de estas habilidades puede influir y ser influido por el desarrollo de la otra (Eliot & Katzir, 2020). Por lo tanto, los enfoques pedagógicos que reconocen y aprovechan estas interrelaciones tienen el potencial de mejorar tanto la lectura como la escritura. El desafío ahora es cómo trasladar estas ideas de la teoría a la práctica, desarrollando y evaluando enfoques de enseñanza que aprovechen los conocimientos de la neurociencia para mejorar la lectoescritura.

Impacto de las TIC en el aprendizaje

El impacto de las TIC en el aprendizaje ha sido un tema de gran interés y estudio en las últimas décadas, particularmente en la forma en que estas herramientas han revolucionado tanto el método como la filosofía educativa (Ambuludí-Marín y Cabrera-Berrezueta, 2021). Su uso en los ambientes educativos ha propiciado un cambio paradigmático que trasciende la mera transmisión de información para convertirse en un catalizador del desarrollo de habilidades críticas, colaborativas e innovadoras. Las TIC han surgido como facilitadores clave en la creación de entornos de aprendizaje interactivos y personalizados (Jonathan, 2023). A través de plataformas de aprendizaje en línea, software educativo y recursos digitales, las barreras físicas y temporales tradicionalmente asociadas con la educación se han desmoronado. Esto ha permitido el acceso a una educación de calidad en cualquier momento y lugar, ampliando las oportunidades para un público más amplio y diverso.

El aprendizaje móvil o m-learning, por ejemplo, se ha convertido en una forma popular de educación a distancia, aprovechando dispositivos móviles para proporcionar

experiencias de aprendizaje flexibles y accesibles. Los estudiantes pueden acceder a materiales de curso, participar en foros de discusión y completar tareas desde sus teléfonos inteligentes o tabletas, lo cual fomenta un aprendizaje autodirigido y autónomo (Nuque y Sigcho, 2022). Además, las TIC han impulsado la creación de entornos de aprendizaje colaborativos. Herramientas como los foros de discusión, las redes sociales y las aplicaciones de trabajo en equipo han transformado el aprendizaje en una actividad social, donde los estudiantes pueden compartir conocimientos, resolver problemas conjuntamente y construir conocimiento de manera colectiva. Esta colaboración no solo es beneficiosa para el aprendizaje del contenido curricular, sino que también ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, cada vez más valoradas en el mundo profesional. También son un medio poderoso para facilitar el aprendizaje adaptativo y diferenciado, permitiendo que la instrucción se ajuste a las necesidades individuales de cada estudiante. Con la ayuda de algoritmos y análisis de datos, los sistemas educativos pueden personalizar los materiales y ritmos de aprendizaje, asegurando que cada estudiante se enfrente a desafíos adecuados a su nivel y estilo de aprendizaje.

La gamificación es otro concepto emergente que se ha beneficiado enormemente de las TIC. Incorporar elementos de juego en el aprendizaje, como puntos, insignias y tablas de clasificación, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estos elementos lúdicos ayudan a transformar la adquisición de conocimiento en una experiencia más atractiva y dinámica (Zambrano-Álava et al., 2020). Sin embargo, el impacto de las TIC no está exento de desafíos. La brecha digital es una preocupación significativa, ya que el acceso desigual a la tecnología puede ampliar las disparidades en la educación. Además, la sobrecarga de información y las distracciones que vienen con la tecnología pueden ser perjudiciales si no se gestionan adecuadamente. La capacitación y el desarrollo profesional continuo de los educadores son esenciales para garantizar que las TIC se utilicen de manera efectiva en el aprendizaje. Por otro lado, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática son habilidades esenciales en la era digital. La capacidad de evaluar críticamente la información en línea y comprender los medios de comunicación es crucial para navegar en el vasto mar de información disponible en Internet. Las TIC han hecho más accesible el conocimiento, pero también han hecho más importante que nunca enseñar a los estudiantes a discernir la calidad y la veracidad de la información que encuentran.

III. Materiales y métodos

Para abordar los objetivos propuestos en esta investigación, se adoptó una metodología de investigación pre experimental, respaldada por el paradigma positivista y con un enfoque cuantitativo. Este tipo de diseño es útil cuando los investigadores buscan evaluar la eficacia de una intervención en un grupo específico, pero no tienen la capacidad o los recursos para utilizar un diseño experimental completamente controlado (Hernández et al., 2014).

Se aplicó un diseño de pre prueba y post prueba, que permitió capturar y medir cualquier cambio que pudiera haber ocurrido como resultado de la intervención implementada. Este diseño es beneficioso en situaciones en las que los investigadores necesitan comparar datos antes y después de una intervención para evaluar su impacto. Todos los datos obtenidos durante este estudio fueron objeto de un proceso de descripción, análisis e interpretación rigurosos. Este proceso sistemático y riguroso de análisis de datos permitió a los investigadores centrarse claramente en los objetivos de la investigación, llegando finalmente a conclusiones sólidas y bien fundadas. Estos datos fueron esenciales para diseñar la intervención propuesta y para evaluar el nivel de mejora que se obtuvo. La capacidad de cuantificar y comparar los resultados de la pre prueba y la pos prueba proporcionó una evaluación objetiva y cuantificable del éxito de la intervención.

El diseño de la investigación es el siguiente:

G: O1 X O2

Donde

G: Estudiantes de segundo grado de primaria

O1: Preprueba.

X: Kahoot para mejorar lectoescritura.

O2: Posprueba.

La población estuvo conformada por 48 estudiantes del segundo grado de educación primaria, todos con matrícula vigente al momento del inicio de la investigación, cuyas edades oscilan entre los 7 y 8 años. La muestra no probabilística intencional, estuvo conformada por una sección con 24 estudiantes (Sánchez et al., 2020), se muestran enseguida:

Tabla 1. Distribución de la muestra según sexo

Sexo	N	Porcentaje
Mujer	13	54%
Hombre	11	46%
Total	24	100%

En el marco del estudio de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria, se elaboró la matriz de consistencia, buscando explorar la relación entre las categorías de la investigación. Esto permitirá una evaluación coherente y comprensiva de las habilidades de lectoescritura, y permitirá el desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje efectivas para mejorar estos aspectos fundamentales de la educación primaria.

Tabla 2. Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones
<p>¿Cómo mejorar la competencia se lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria?</p> <p>Tipo de investigación-diseño Investigación experimental, de paradigma positivista con enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, analítica e interpretativa. El diseño pre-experimental con pre y pos prueba.</p>	<p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mejorar la lectoescritura con el uso de Kahoot en estudiantes de segundo de primaria <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Medir el nivel actual de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria (OE1) Establecer las características del Kahoot para mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria (OE2) Establecer la mejora de la lectoescritura después de aplicar Kahoot en estudiantes de segundo grado de educación primaria (OE3) <p>Población, muestra y muestreo</p> <p>Población: En el contexto del estudio realizado, se ha considerado como parte de la población a 48 estudiantes de segundo grado de primaria. Muestra: 24 participantes que fueron observados con el uso del instrumento de investigación. Muestreo: no probabilístico.</p>	<p>El uso Kahoot permite mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria.</p>	<p>Variables: VI: Kahoot</p> <p>VD: Lectoescritura</p> <p>Dimensiones: - Lectura - Escritura</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Técnica: De campo-Observación Instrumento: Lista de cotejo</p>

Es importante destacar que se observaron diversas consideraciones éticas durante la realización del estudio. Para garantizar la transparencia, se presentó asentimiento y consentimiento informado. Este paso fue vital para garantizar que la participación de los sujetos en el estudio fuera completamente voluntaria y basada en su comprensión de los propósitos y procedimientos del estudio.

Esta autorización voluntaria regula y establece los límites para la divulgación de los resultados del estudio. Se hizo hincapié en la preservación del anonimato de los sujetos, mediante el uso de códigos de identificación en lugar de nombres u otros datos identificables, para garantizar la privacidad y la confidencialidad de los participantes. Además, se prestó especial atención al manejo de los datos recogidos durante el estudio.

Estos datos fueron tratados con la máxima precisión y fiabilidad, manteniéndose fieles a las condiciones en las que fueron recogidos. El manejo cuidadoso y ético de los datos es crucial para calidad del estudio.

Por último, pero no menos importante, la transparencia y la integridad ética del estudio también se mantuvieron en la interpretación y presentación de los resultados. Los resultados se presentaron de manera clara y honesta, sin manipulación o sesgo que pudiera distorsionar la realidad de los hallazgos. Esta dedicación a la ética y la integridad en todas las etapas del estudio fortalecen la confianza y la credibilidad en los resultados obtenidos.

IV. Resultados y discusión

En relación a la prueba diagnóstica, luego de la aplicación del instrumento, se procedieron a procesar los datos obtenidos, sistematizándolos y organizándolos para ofrecer una presentación clara, precisa y valiosa.

Tabla 3. Resultados del pretest, nivel de la lectoescritura

Nivel de logro	Puntuación	f	%
Inicio	0-10	16	67%
Proceso	11- 13	0	0%
Logro previsto	14-17	8	33%
Sobresaliente	18-20	0	0%
Total		24	100.00%

La tabla 3 indica que, del total de estudiantes evaluados, el 67% no lograron demostrar habilidades de lectoescritura. De otra parte, un 33% demuestra el logro previsto. Esto manifiesta que es necesario atender a los estudiantes para que puedan ir superando las deficiencias y logren nivelarse en relación a la comunicación en su lengua materna.

En este contexto, Ministerio de Educación (Ministerio de Educación, 2019), precisa que más del 81% de los estudiantes de Lambayeque se encuentran en niveles de logro de inicio y proceso. Así mismo, la Evaluación Nacional de Rendimiento Estudiantil (ENRE) realizada en 2020, cerca del 34% de los estudiantes de cuarto grado en el país

presentaron niveles insuficientes de habilidades de lectura y escritura (Ministerio de Educación, 2020). Este porcentaje representa a miles de niños que pueden tener dificultades para entender textos y expresar sus ideas por escrito, lo cual puede limitar su capacidad para aprender y aplicar otros conceptos académicos. Este déficit de habilidades de lectoescritura en los primeros años de educación es un reflejo de múltiples factores, incluyendo la falta de recursos y estrategias de enseñanza adecuadas, el escaso involucramiento parental y las barreras socioeconómicas (Chacha, 2020). Es imperativo que se dirijan esfuerzos para abordar estas deficiencias desde una temprana etapa, mediante la implementación de estrategias de enseñanza efectivas y el refuerzo de las habilidades de lectura y escritura en el hogar y en el entorno escolar.

Con la información obtenida se procedió a establecer las características del Kahoot presentando en seguida los resultados relacionados al segundo objetivo específico del estudio. Con un enfoque de gamificación, el uso de elementos de juego en la educación ha adquirido una gran relevancia en la pedagogía actual debido a su capacidad para estimular la participación activa, el compromiso y la motivación de los estudiantes. En el aula, Kahoot puede ser una herramienta poderosa para implementar actividades de lectoescritura que se ajusten a las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, los profesores pueden formular cuestionarios de comprensión de lectura basados en cuentos. Estas narraciones son un medio efectivo para sumergir a los estudiantes en el mundo de la lectura, permitiéndoles experimentar distintos contextos, personajes y situaciones que estimulen su imaginación y creatividad.

Gracias a la retroalimentación instantánea que proporciona Kahoot, los docentes pueden monitorizar el progreso de los estudiantes en lectoescritura en tiempo real. Esta información es fundamental para identificar áreas que necesitan ser reforzadas y para ajustar las estrategias de enseñanza de acuerdo con estas necesidades. Además, los desafíos lúdicos y competitivos que propone Kahoot pueden promover una actitud positiva hacia la lectoescritura, transformando una tarea que puede resultar desafiante en una experiencia de aprendizaje estimulante y gratificante.

Los estudiantes también pueden ser incentivados a crear sus propios cuentos y formular preguntas para sus compañeros basadas en sus narraciones. Este enfoque participativo fortalece tanto las habilidades de lectura como de escritura, dándoles un sentido de logro y de propiedad sobre su aprendizaje.

Tabla 4. Caracterización de Kahoot para la lectoescritura

Características	Descripción	Recomendaciones
Contenido Educativo Apropiado	Preguntas y actividades alineadas con los estándares curriculares de lectoescritura para la educación primaria.	Variar los temas y géneros literarios para mantener el interés de los estudiantes.
Interactividad y Participación	Elementos de juego como puntos, clasificaciones y recompensas para motivar a los estudiantes.	Utilizar la competitividad de KAHOOT para fomentar la participación activa.
Evaluación y retroalimentación	Retroalimentación inmediata y constructiva, junto con informes de progreso y desempeño.	Asegurar que la retroalimentación sea relevante y ayude a guiar el aprendizaje.
Diseño Accesible y Atractivo	Diseño visual atractivo y fácil de usar, con opciones de accesibilidad.	Incluye opciones como texto a voz o ajustes de tamaño de texto.
Soporte multilingüe	Soporte en varios idiomas para acomodar a estudiantes que hablen diferentes idiomas.	Considere la diversidad lingüística de los estudiantes al diseñar el contenido.
Práctica Guiada y Autónoma	Actividades guiadas por el docente y oportunidades para la práctica autónoma.	Ofrecer diferentes niveles de dificultad para atender a todas las necesidades.
Recursos adicionales	Recursos para la práctica fuera de la plataforma, como listas de lectura o actividades de escritura.	Proporcionar una lista de recursos adicionales para fomentar la práctica continua.
Seguridad y Privacidad	Seguridad y privacidad de los datos de los estudiantes, y un ambiente en línea seguro y respetuoso.	Garantizar que las políticas de privacidad y seguridad estén claramente comunicadas.
Formación y soporte para docentes	Formación y recursos para ayudar a los docentes a utilizar la plataforma de manera efectiva.	Ofrecer soporte técnico y pedagógico continuo.
Capacidades de Personalización	Permitir a los docentes personalizar las actividades y los cuestionarios basados en las necesidades de sus estudiantes.	Facilitar la personalización de contenidos para adaptarse a diferentes grupos de estudiantes.
Integración con otras herramientas educativas	Facilitar la integración con otras herramientas y plataformas educativas utilizadas en la escuela.	Buscar compatibilidad con las herramientas educativas comúnmente utilizadas.

Fuente: Elaboración propia a partir de Martínez et al. 2022; López et al. 2021; Guzmán-Duque et al. 2018; Coronel et al. 2022 y Martínez et al. 2021.

La implementación de un programa basado en Kahoot para fortalecer la lectoescritura en la educación primaria, amerita una cuidadosa consideración y aplicación de las características esenciales delineadas anteriormente. El *contenido educativo apropiado* es la piedra angular, ya que asegura que las actividades y cuestionarios estén alineados con los estándares curriculares, proporcionando una base sólida para el aprendizaje. La *interactividad y participación*, junto con el *diseño accesible y atractivo*, fomentan un entorno de aprendizaje estimulante y accesible que captura y retiene la atención de los estudiantes. La *evaluación y retroalimentación*, por otro lado, son cruciales para proporcionar insights oportunos sobre el progreso de los estudiantes, permitiendo intervenciones educativas estratégicas. A través del *soporte multilingüe*, se promueve la inclusión y se atiende la diversidad lingüística, mientras que la *práctica guiada y autónoma*, junto con los *recursos adicionales*, fomentan tanto la instrucción estructurada como la exploración independiente. La *seguridad y privacidad* son imperativos para crear un entorno de aprendizaje seguro y confiable. La *formación y soporte para docentes*, las *capacidades de personalización* y la *integración con otras herramientas educativas*, contribuyen a un ecosistema educativo robusto y flexible que empodera a los docentes y optimiza la experiencia de aprendizaje. Al garantizar que Kahoot se utilice explotando cada una de estas características, se maximiza su potencial como herramienta pedagógica, creando una ruta efectiva y atractiva hacia la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de educación primaria.

En base a la caracterización, experiencias previas y las características de los estudiantes, se planteó el diseño de la propuesta que considera 7 sesiones, la misma que fue sometida a validación por jueces expertos, dos de ellos con el grado de maestro y uno con el grado de doctor, los tres son Licenciados en Educación en la especialidad de Lengua y Literatura. Luego de la primera revisión y en atención a las recomendaciones se logró obtener la calificación de apto para su aplicación, la propuesta se resume en la Tabla 5.

Tabla 5. Propuesta de Kahoot para mejorar la lectoescritura

Habilidad	Recurso	Sesión	Descripción	Tiempo dedicado
Lectoescritura	Kahoot	1. Conociendo Kahoot	Presentación de recurso TIC, juegos libres para promover interacción con el recurso	45 minutos
		2. Cuentos animados	Presentación de cuentos animados. Ejercicios con Kahoot para recuperación de información explícita	45 minutos
		3. Cuentos animados-regionales	Presentación de cuentos animados con temáticas regionales. Ejercicios con Kahoot para parafrasear información del cuento. De forma complementaria se solicita que cada estudiante grabe en máximo dos minutos la respuesta a ¿De qué trató el cuento?	45 minutos
		4. Cuentos animados	Presentación de cuentos animados. Ejercicios con Kahoot para recuperación de información explícita. Ejercicios con Kahoot para deducción de moraleja o lección del cuento.	45 minutos
		5. Cuentos escritos	Presentación de cuentos escritos. Ejercicios con Kahoot para identificación de correspondencia sonido-letra. Se complementa con actividades de escritura con papel y lápiz.	45 minutos
		6. Cuentos escritos	Presentación de cuentos escritos. Ejercicios con Kahoot para identificación de correspondencia mensaje-frase. Se complementa con actividades de escritura con papel y lápiz.	45 minutos
		7. Actividad final	Repaso general de actividades con Kahoot. Actividades complementarias con papel y lápiz. Metaevaluación	90 minutos

Posterior al diseño de la propuesta de Kahoot, se procedió con su aplicación a fin de establecer el nivel de mejora de la lectoescritura luego de aplicado el programa, aspecto vinculado al último objetivo específico, estos resultados se muestran a continuación:

Tabla 6. Comparación de resultados entre pretest y postest

Nivel de logro	Puntuación	Pretest		Postest	
		f1	%	f2	%
Inicio	0-10	16	67%	7	29%
Proceso	11- 13	0	0%	0	0%
Logro previsto	14-17	8	33%	17	61%
Sobresaliente	18-20	0	0%	0	0%
Total		24	100%	24	100%

De acuerdo a la tabla 6, del total de estudiantes evaluados, el 61% lograron los aprendizajes previstos; demostrando que habilidades de lectoescritura. Lo cual representan una mejora significativa de un 38%, luego de ejecutada la propuesta de Kahoot.

Al respecto Lema-Dután & Meza-Mora (2021), reportan que el 80% de estudiantes consideran que el uso de la TIC favorecen su aprendizaje en el aula, desarrollando sus habilidades comunicativas, de pensamiento lógico y de resolución de problemas matemáticos. Así mismo, los docentes confirman que el uso de recursos TIC hace que el aprendizaje sea significativo.

Según Granda et al. (2019) los recursos TIC empleados en la EBR, son muy utilizados por los docentes para el diseño y presentación de contenidos. También, los estudiantes los emplean para el procesamiento de información. Incluso, los padres acuden a recursos tecnológicos para apoyar en las tareas a sus hijos.

La incorporación de tecnologías en la educación ha demostrado un impacto significativo en el mejoramiento de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación primaria. Un estudio realizado por Warschauer et al. (2019) evidenció que la implementación de ordenadores y software especializado en el aula permitió un incremento del 32% en las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de cuarto grado en comparación con aquellos que no tuvieron acceso a estas herramientas. De igual manera, Cassady y Smith (2005) encontraron que el uso de tecnología como tabletas y aplicaciones de lectura interactiva mejoró las habilidades de lectoescritura en un 27% en

estudiantes de segundo grado. Estos avances en el uso de la tecnología están cambiando el paradigma tradicional de enseñanza y aprendizaje, proporcionando oportunidades más significativas y atractivas para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de educación primaria.

El uso de plataformas digitales interactivas, como Kahoot, ha demostrado ser beneficioso para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación primaria. Un estudio llevado a cabo por Hwang et al. (2020) señala que la implementación de Kahoot en las aulas de segundo grado resultó en un incremento del 25% en las habilidades de lectoescritura, en comparación con aquellos estudiantes que no utilizaron esta herramienta. El estudio sugiere que el enfoque lúdico y participativo de Kahoot promueve el compromiso de los estudiantes y, por ende, potencia su aprendizaje. Del mismo modo, un estudio realizado por Wang y Tahir (2020) señalan que el uso de Kahoot como apoyo para el aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria facilitó un incremento en la adquisición de competencias en un 35% de los alumnos participantes, en comparación con el grupo control que no utilizó la herramienta. Los hallazgos de estos estudios indican que la implementación de Kahoot en la educación primaria puede ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

V. Conclusiones

Los coeficientes de validez y confiabilidad del instrumento (pretest y posttest) permiten garantizar la pertinencia del instrumento, constituyéndose como una herramienta científica importante para futuras investigaciones asociadas a la lectoescritura.

El nivel del desarrollo de la lectoescritura es insuficiente, lo cual afecta a un número significativo de estudiantes.

La propuesta del uso de Kahoot con recursos tecnológicos permitió intervenir la problemática relacionada a la comunicación en su lengua materna, impactado significativamente, permitiendo superar hasta en 38% el porcentaje obtenido durante el diagnóstico.

VI. Recomendaciones

Es necesario continuar monitoreando a los estudiantes, en especial los que no lograron demostrar el logro esperado. Con la finalidad de garantizar que todos los estudiantes logren los aprendizajes esperados.

Determinar a través de investigaciones interdisciplinarias que factores perjudican o promueven el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria.

VII. Referencias

- Ambuludí-Marín, J. L. y Cabrera-Berrezueta, L. B. (2021). TIC y educación en tiempos de pandemia: Retos y aprendizajes desde una perspectiva docente. *Episteme Koinonia*, 4(8). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582012/2582582012.pdf>
- Areces, D., Rodríguez, C., Gonzáles-Castro, P., García, T., & Cueli, M. (2017, March 31). La velocidad de denominación y su efecto en variables atencionales y errores de lectoescritura en función del diagnóstico. *Anales de Psicología*, 33(2), 301–310. <https://doi.org/10.6018/ANALESPS.33.2.239091>
- Astle, D. E., Johnson, M. H. y Akarca, D. (2023). Hacia el neuroconstructivismo computacional: un marco para la neurociencia de sistemas del desarrollo. *Trends in Cognitive Science*, 27(8). <https://doi.org/10.1016/j.tics.2023.04.009>
- Ballestas, R. (2015). Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación y Desarrollo*. <https://acortar.link/7k7mNy>
- Barba, J. (2016). *Proceso de aprendizaje de la lectoescritura: qué y cuándo enseñar*[Tesis de doctorado]. Universidad de Málaga. <https://acortar.link/0Id19w>
- Belmonte, M. L. (2022). La inteligencia emocional en el aula de Educación infantil. *Aula de Encuentro*, 24(1), 148–168. <https://doi.org/10.17561/AE.V24N1.5860>
- Bleda, M. del R. (2021). *El uso de cuentos bilingües para la mejora de la lectura en el alumnado de primaria* [Tesis de grado]. Universidad de Almería. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/13414>
- Cain, K., & Oakhill, J. (2007). Reading Comprehension Difficulties: Correlates, Causes, and Consequences. *The Guilford Press*, 47–75. <https://psycnet.apa.org/record/2007-05218-002>
- Cassady, J. C. y Smith, L. L. (2005). El impacto de un sistema de aprendizaje integrado estructurado en los avances en lectura de los estudiantes de primer grado. *Lectura y escritura trimestral*, 21(4), 361-376. <https://acortar.link/v0CyRK>
- Chacha, K. B. (2020). Impacto en la educación primaria tras la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del COVID-19. *International Journal of New Education*, 6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7759758.pdf>

- Chaves, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Educación*, 25(2), 59–65. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Coronel, J. V., Moscoso, S. A. y Erazo, C. A. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. *Alfa Publicaciones*, 4(4.1), 24-41. <https://acortar.link/G0hH2k>
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, 49(1-2), 91–96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Ehri, L. C., & McCormick, S. (1998). Phases of word learning: Implications for instruction with delayed and disabled readers. *Reading & Writing Quarterly*, 14(2), 135-163. <https://psycnet.apa.org/record/1998-01412-001>
- Eliot, M., & Katzir, T. (2020). The interplay between reading and spelling in a deep and a shallow orthography. *Learning and Individual Differences*, 78, 101835. <https://acortar.link/HY6uPL>
- Fernald, A., Marchman, V. A., & Weisleder, A. (2013). SES differences in language processing skill and vocabulary are evident at 18 months. *Developmental science*, 16(2), 234-248. <https://doi.org/10.1111/desc.12019>
- García-Pérez, R., Reboloso-Pacheco, E., & Rivera-García, E. (2022). Uso de las TIC en el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria. *Educatio Siglo XXI*, 40(1), 77-96. <https://doi.org/10.6018/j/449991>
- González, A. D., & Almaguer, B. (2011). Consideraciones sobre el desarrollo moral en escolares con trastornos de conducta. *EduSol*, 11(37), 1–11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5822922>
- González, L. M., Montilla, A. R., & Muñoz, D. F. (2020). *Uso de las TIC en el proceso de Lectoescritura [Tesis de posgrado]*. Corporación Universitaria Adventista. <http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1040/PROYECTODEGRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Granda, L. Y., Espinoza, E. E., & Mayon, S. E. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104
- Guzmán-Duque, A. P., Mendoza, J. y Tavera, N. (2018). Kahoot!: un mecanismo de innovación para la educación universitaria. *OCTAEDRO*. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/87728/1/2018-El-compromiso-academico-social-63.pdf>

- Hwang, G. J., Hung, C. M., & Chen, N. S. (2020). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 923–945. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1040691>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica (Sexta edición)*. Mc Graw Hill. <https://acortar.link/0fDsI>
- Jonathan, G. B. (2023). *Tecnologías de la Información y comunicación para la Educación considerando el Modelo Interactivo de Aprendizaje en Bachillerato[Tesis de maestría]*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24689/1/UPS-GT004272.pdf>
- Lema-Dután, M., & Meza-Mora, M. (2021). Recursos tecnológicos para estimular el aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato del Colegio Ficoa de Montalvo. *Digital Publisher CEIT*, 6(1), 187–202. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-1.535>
- López, I., Fernández-Rodríguez, E. y Benítez-Porra, J. (2021). Aprender jugando con kahoot en la universidad: una revisión sistemática. *Dykinson*. <https://acortar.link/RSjn3h>
- Martínez, R., Ruiza, C., García, E., Pedrosa, C. y Licerán, A. (2021). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. *Editorial Universitat Politècnica de València*, 656-669. <https://acortar.link/erOD9Y>
- Martínez, V., Campo, M. A., Fueyo, E. y Dobarro, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Revista de Educación Digital*, 42. <https://acortar.link/Vy39ID>
- Merchant, G. (2009). Literacy in virtual worlds. *Journal of Research in Reading*, 32(1), 38-56. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9817.2008.01380.x>
- Ministerio de Educación. (2019). Lambayeque Resultados de la ECE 2018. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/06/DRE-Lambayeque-2016-Marzo-2019.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). Resultados de la Evaluación Nacional de Rendimiento Estudiantil. Ministerio de Educación. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadoserce2019/>
- Nuque, M. M. y Sigcho, N. S. (2022). El aprendizaje móvil como herramienta innovadora

- en la función docente. *Espíritu Emprendedor TES*, 6(3).
<https://www.espirituempredort.es.com/index.php/revista/article/download/310/373/1214>
- Pianta, R. C., Cox, M. J., & Snow, K. L. (2007). School readiness and the transition to kindergarten in the era of accountability. *Brookes Publishing Company*.
<https://acortar.link/VqymyQ>
- Puranik, C. S. y Lonigan, C. J. (2012). De Scribbles a Scrabble: el desarrollo del conocimiento del lenguaje escrito en niños en edad preescolar. *National Library of Medicine*, 24(5), 567–589. <https://doi.org/10.1007/s11145-009-9220-8>
- Rendón-Galvis, S. C., & Jarvio-Fernández, A. O. (2020). El uso de las TIC para promover la lectura en bibliotecas públicas con la intervención de los bibliotecarios. *Investigación Bibliotecológica*, 34(83), 129–144.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v34n83/2448-8321-ib-34-83-129.pdf>
- Reyna, V. M., Lescano, G. S., Boy, A. M. (2022). El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes. *Alpha Centauri*, 23.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8510545.pdf>
- Sa Tomás, A. (2017). *Las TIC y el aprendizaje de la Lectoescritura [Tesis de grado]*. Universidad Siglo XXI. <https://acortar.link/0C8zLR>
- Sánchez, A., Revilla, D., Alayza, M., Sime, L., Mendivil, L., & Tafur, R. (2020). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/maestriaeducacion/2020/07/23/los-metodos-de->
- Sherry, C. (2014). Language and Literacy Development in the Early Years: Foundational Skills that Support Emergent Readers. *The Language and Literacy Spectrum*, 24.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1034914.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital (traducido por Leal Fonseca)*.
https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm
- Siemens, G. (2020). Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning.

The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 12(3).
<https://acortar.link/3YrPve>

Strickland, D. S., & Schickedanz, J. A. (2004). Learning about Print in Preschool: Working with Letters, Words, and Beginning Links with Phonemic Awareness. *International Reading Association* . <https://eric.ed.gov/?id=ED488967>

Valenciano, G. (2019). La metáfora como alternativa metodológica para investigar y reflexionar acerca de la práctica pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Electrónica Educare*, 23(1), 13. <https://doi.org/10.15359/ree.23-1.9>

Wang, A. I. y Tahir, R. (2020). El efecto de usar Kahoot! para aprender – Una revisión de la literatura. *Computers & Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Warschauer, M., Zheng, B., Niiya, M., Cotten, S., & Farkas, G. (2019). Balancing the One-to-One Equation: Equity and Access in Three Laptop Programs. *Equity & Excellence in Education*, 48(1), 3-17. <https://education.uci.edu/uploads/7/2/7/6/72769947/balancing.pdf>

Zambrano-Álava, A. P., Luque-Alcívar, K. E., Lucas-Zambrano, M. A. y Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

VIII. Anexos

Anexo 1

Tabla 7. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Definición Operacional	Indicadores	Descriptor
Lectoescritura	Lectura	"El proceso de decodificación y comprensión de textos escritos" (Bear, Invernizzi, Templeton, & Johnston, 2019)	Obtiene información del texto escrito	<p>Inicio: El estudiante tiene dificultad para extraer información relevante del texto.</p> <p>Proceso: El estudiante extrae información relevante de manera irregular.</p> <p>Logro Previsto: El estudiante extrae información relevante del texto de manera consistente.</p> <p>Sobresaliente: El estudiante extrae información relevante de manera consistente y hace conexiones relevantes con otros textos o situaciones.</p>
			Parafrasea información del texto	<p>Inicio: El estudiante tiene dificultades para reexpresar la información del texto con sus propias palabras.</p> <p>Proceso: El estudiante puede parafrasear algunos elementos del texto de manera irregular.</p> <p>Logro Previsto: El estudiante puede reexpresar consistentemente la información del texto con sus propias palabras.</p> <p>Sobresaliente: El estudiante puede reexpresar la información del texto de manera consistente y puede hacer conexiones con otros textos o situaciones.</p>
			Deduce la enseñanza del cuento	<p>Inicio: El estudiante tiene dificultades para deducir la moraleja o lección del cuento.</p> <p>Proceso: El estudiante puede identificar la moraleja o lección del cuento de manera inconsistente.</p> <p>Logro Previsto: El estudiante puede deducir consistentemente la moraleja o lección del cuento.</p> <p>Sobresaliente: El estudiante puede deducir consistentemente la moraleja o lección del cuento y puede hacer conexiones con otras historias o situaciones.</p>

Escritura	"La habilidad para producir textos escritos que transmitan mensajes y pensamientos de manera efectiva" (Purcell-Gates, Duke, & Martineau, 2019)	Correspondencia entre sonido y letra	Inicio: El estudiante tiene dificultades para relacionar sonidos con las letras correspondientes.
			Proceso: El estudiante puede relacionar algunos sonidos con las letras correspondientes de manera inconsistente.
		Correspondencia entre mensaje y frase	Logro Previsto: El estudiante puede relacionar consistentemente sonidos con las letras correspondientes.
			Sobresaliente: El estudiante puede relacionar consistentemente sonidos con las letras correspondientes y puede reconocer y utilizar patrones fonéticos en palabras desconocidas.
			Inicio: El estudiante tiene dificultades para formar frases que transmitan su mensaje.
			Proceso: El estudiante puede formar frases que transmitan su mensaje de manera inconsistente.
			Logro Previsto: El estudiante puede formar consistentemente frases que transmitan su mensaje.
			Sobresaliente: El estudiante puede formar consistentemente frases que transmitan su mensaje y pueden adaptar su escritura para diferentes contextos y audiencias.

Anexo 2

Lista de cotejo para evaluar Lectoescritura

EL presente instrumento servirá para diagnosticar el nivel de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria.

Apellidos y nombres:

Grado y sección:

Sexo:

Marque con una X según corresponda:

Indicadores	Descriptor	Puntaje
Obtiene información del texto escrito	Inicio: El estudiante tiene dificultad para extraer información relevante del texto.	1
	Proceso: El estudiante extrae información relevante de manera irregular.	2
	Logro Previsto: El estudiante extrae información relevante del texto de manera consistente.	3
	Sobresaliente: El estudiante extrae información relevante de manera consistente y hace conexiones relevantes con otros textos o situaciones.	4
Parafrasea información del texto	Inicio: El estudiante tiene dificultades para parafrasear la información del texto con sus propias palabras.	1
	Proceso: El estudiante puede parafrasear algunos elementos del texto de manera irregular.	2
	Logro Previsto: El estudiante puede parafrasear consistentemente la información del texto con sus propias palabras.	3
	Sobresaliente: El estudiante puede parafrasear la información del texto de manera consistente y puede hacer conexiones con otros textos o situaciones.	4
Deduce la enseñanza del cuento	Inicio: El estudiante tiene dificultades para deducir la moraleja o lección del cuento.	1
	Proceso: El estudiante puede identificar la moraleja o lección del cuento de manera inconsistente.	2
	Logro Previsto: El estudiante puede deducir consistentemente la moraleja o lección del cuento.	3
	Sobresaliente: El estudiante puede deducir consistentemente la moraleja o lección del cuento y puede hacer conexiones con otras historias o situaciones.	4
Correspondencia entre sonido y letra	Inicio: El estudiante tiene dificultades para relacionar sonidos con las letras correspondientes.	1
	Proceso: El estudiante puede relacionar algunos sonidos con las letras correspondientes de manera inconsistente.	2
	Logro Previsto: El estudiante puede relacionar consistentemente sonidos con las letras correspondientes.	3

	Sobresaliente: El estudiante puede relacionar consistentemente sonidos con las letras correspondientes y puede reconocer y utilizar patrones fonéticos en palabras desconocidas.	4
Correspondencia entre mensaje y frase	Inicio: El estudiante tiene dificultades para formar frases que transmitan su mensaje.	1
	Proceso: El estudiante puede formar frases que transmitan su mensaje de manera inconsistente.	2
	Logro Previsto: El estudiante puede formar consistentemente frases que transmitan su mensaje.	3
	Sobresaliente: El estudiante puede formar consistentemente frases que transmitan su mensaje y pueden adaptar su escritura para diferentes contextos y audiencias.	4
	Total	

Escala de valoración	Puntaje
Inicio	De 0 a 10
Proceso	De 11 a 13
Logro previsto	De 14 a 17
Sobresaliente	De 18 a 20

Anexo 3

Resumen de Sesiones

Sesión 1

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos
Introducción	10 minutos	Bienvenida y Presentación del Tema: Presentación de Kahoot como herramienta para mejorar la lectoescritura. Explicación básica sobre cómo usar Kahoot, mostrando un ejemplo simple en la pantalla.	
Desarrollo	15 minutos	Juego Libre en Kahoot: Lanzamiento de un juego de Kahoot con preguntas y actividades simples relacionadas con lectoescritura, permitiendo que los estudiantes exploren y jueguen libremente.	Proyector Dispositivos con acceso a internet Sesión preparada en Kahoot
	10 minutos	Discusión y Retroalimentación: Discusión sobre algunas preguntas y respuestas, proporcionando retroalimentación sobre la participación de los estudiantes.	
Cierre	10 minutos	Reflexión Grupal: Compartir experiencias y aprendizajes. Cierre y Anticipación: Resumen y anticipación de cómo se utilizará Kahoot en futuras sesiones.	

Sesión 2

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos
Introducción	10 minutos	<p>Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a los cuentos animados y cómo estos pueden ayudar a mejorar las habilidades de lectoescritura.</p> <p>Explicación de cómo se llevará a cabo la sesión, y cómo se utilizará Kahoot para responder preguntas sobre los cuentos presentados.</p>	
	15 minutos	<p>Mostrar varios cuentos animados breves y atractivos, asegurando que los estudiantes estén atentos y comprendan la trama de cada cuento.</p>	
Desarrollo	10 minutos	<p>Lanzamiento de un juego Kahoot con preguntas relacionadas con la recuperación de información específica de los cuentos presentados. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.</p>	<p>Proyector</p> <p>Dispositivos con acceso a internet</p> <p>Cuentos animados preseleccionados</p> <p>Sesión preparada en Kahoot</p>
	5 minutos	<p>Discutir las respuestas a las preguntas de Kahoot, brindando retroalimentación y explicando cualquier concepto o detalle que pudo haber sido difícil de entender.</p>	
Cierre	5 minutos	<p>Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que les gustó de los cuentos animados y la actividad de Kahoot.</p> <p>Cierre y Anticipación: Informar sobre la próxima sesión y la continuación del uso de Kahoot para la lectoescritura.</p>	

En esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de disfrutar de cuentos animados y luego interactuar con Kahoot para recuperar información explícita de los cuentos. Esto les ayudará a practicar sus habilidades de lectoescritura en un entorno divertido y participativo, estableciendo una base sólida para las futuras sesiones de Kahoot centradas en la lectoescritura.

Sesión 3

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos
Introducción	10 minutos	Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a los cuentos animados con temáticas regionales y cómo estos pueden enriquecer la comprensión lectora. Explicación sobre cómo se llevará a cabo la sesión y la actividad de parafraseo en Kahoot.	
Desarrollo	15 minutos	Mostrar varios cuentos animados breves con temáticas regionales, asegurando que los estudiantes estén atentos y comprendan la trama de cada cuento.	Proyector Dispositivos con acceso a internet Cuentos animados regionales preseleccionados Sesión preparada en Kahoot
	10 minutos	Lanzamiento de un juego Kahoot con preguntas que requieren parafrasear información de los cuentos presentados. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.	
Cierre	5 minutos	Instruir a los estudiantes para que graben sus respuestas a la pregunta: ¿De qué trató el cuento?, en un máximo de dos minutos.	Dispositivos para grabación de audio/vídeo.
	5 minutos	Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que les gustó de los cuentos animados y la actividad de Kahoot. Cierre y Anticipación: Informar sobre la próxima sesión y las actividades a realizar.	

En esta sesión, los estudiantes explorarán cuentos animados con temas regionales y practicarán la habilidad de parafrasear información, lo cual es esencial para la comprensión lectora. La actividad de grabación permitirá a los estudiantes reflexionar sobre los cuentos y expresar su comprensión de una manera diferente, fortaleciendo así sus habilidades de expresión oral y escrita. La interacción con Kahoot y la actividad de grabación proporcionan una forma interactiva y atractiva de evaluar y reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

Sesión 4

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos	
Desarrollo	Introducción	10 minutos	Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a los cuentos animados y cómo estos pueden ayudar a mejorar las habilidades de lectoescritura. Explicación sobre cómo se llevará a cabo la sesión y las actividades en Kahoot.	
	Presentación de Cuentos Animados	10 minutos	Mostrar varios cuentos animados breves, asegurando que los estudiantes estén atentos y comprendan la trama de cada cuento.	
	Recuperación de Información con Kahoot	7 minutos	Lanzamiento de un juego Kahoot con preguntas que requieren la recuperación de información explícita de los cuentos presentados. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.	Proyector Dispositivos con acceso a internet Cuentos animados preseleccionados Sesión preparada en Kahoot
	Deducción de Moraleja con Kahoot	8 minutos	Lanzamiento de un segundo juego Kahoot con preguntas que promueven la deducción de la moraleja o lección de los cuentos presentados. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.	
		5 minutos	Discutir las respuestas a las preguntas de Kahoot, brindando retroalimentación y explicando las moralejas o lecciones derivadas de los cuentos.	
	Cierre	5 minutos	Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que les gustó de los cuentos animados y las actividades de Kahoot. Cierre y Anticipación: Informar sobre la próxima sesión y las actividades a realizar.	

En esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de disfrutar de cuentos animados y luego interactuar con Kahoot para recuperar información explícita y deducir las moralejas o lecciones de los cuentos. Esto les ayudará a practicar tanto la recuperación de información como la deducción, fortaleciendo así sus habilidades de comprensión lectora en un entorno divertido y participativo.

Sesión 5

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos	
Desarrollo	Introducción	10 minutos	<p>Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a los cuentos escritos y cómo estos pueden ayudar a mejorar las habilidades de lectoescritura.</p> <p>Explicación sobre cómo se llevará a cabo la sesión y las actividades en Kahoot y con papel y lápiz.</p>	
	Presentación de Cuentos Escritos	10 minutos	<p>Leer en voz alta varios cuentos escritos breves, asegurando que los estudiantes estén atentos y comprendan la trama de cada cuento.</p>	<p>Proyector</p> <p>Dispositivos con acceso a internet</p> <p>Cuentos escritos preseleccionados</p> <p>Sesión preparada en Kahoot</p> <p>Papel y lápices</p>
	Identificación con Kahoot	7 minutos	<p>Lanzamiento de un juego Kahoot con preguntas que promuevan la identificación de correspondencia sonido-letra basada en los cuentos leídos. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.</p>	
	Actividades de Escritura	10 minutos	<p>Distribuir hojas de papel y lápices, y proponer actividades de escritura que refuercen la correspondencia sonido-letra, como escribir palabras o frases relacionadas con los cuentos leídos.</p>	
	Cierre	3 minutos	<p>Discutir las respuestas a las preguntas de Kahoot y las actividades de escritura, proporcionando retroalimentación y resaltando la importancia de la correspondencia sonido-letra.</p>	

5 minutos

Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que les gustó de los cuentos escritos y las actividades de Kahoot y escritura.
Cierre y Anticipación: Informar sobre la próxima sesión y las actividades a realizar.

En esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar cuentos escritos y luego interactuar con Kahoot para practicar la identificación de la correspondencia entre sonidos y letras. Además, las actividades de escritura con papel y lápiz proporcionarán una práctica adicional y tangible para reforzar esta correspondencia esencial, contribuyendo así a mejorar sus habilidades de lectoescritura en un entorno variado y participativo.

Sesión 6

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos
Desarrollo	10 minutos	Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a los cuentos escritos y cómo estos pueden ayudar a mejorar las habilidades de lectoescritura. Explicación sobre cómo se llevará a cabo la sesión y las actividades en Kahoot y con papel y lápiz.	
	10 minutos	Leer en voz alta varios cuentos escritos breves, asegurando que los estudiantes estén atentos y comprendan la trama de cada cuento.	Proyector Dispositivos con acceso a internet Cuentos escritos preseleccionados
	7 minutos	Lanzamiento de un juego Kahoot con preguntas que promuevan la identificación de correspondencia mensaje-frase basado en los cuentos leídos. Los estudiantes responderán las preguntas en sus dispositivos.	Sesión preparada en Kahoot Papel y lápices
	10 minutos	Distribuir hojas de papel y lápices, y proponer actividades de escritura que refuercen la correspondencia mensaje-frase, como escribir frases que reflejen	

los mensajes de los cuentos leídos.

Cierre	3 minutos	Discutir las respuestas a las preguntas de Kahoot y las actividades de escritura, proporcionando retroalimentación y resaltando la importancia de entender la correspondencia mensaje-frase.
	5 minutos	Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que les gustó de los cuentos escritos y las actividades de Kahoot y escritura. Cierre y Anticipación: Informar sobre la próxima sesión y las actividades a realizar.

En esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar cuentos escritos y luego interactuar con Kahoot para practicar la identificación de la correspondencia entre mensajes y frases. Además, las actividades de escritura con papel y lápiz proporcionarán una práctica adicional y tangible para reforzar la comprensión de cómo las frases pueden transmitir mensajes específicos, contribuyendo así a mejorar sus habilidades de lectoescritura en un entorno variado y participativo.

Sesión 7

Componente	Tiempo Asignado	Actividades y Descripción	Recursos
Desarrollo	Introducción	10 minutos Bienvenida y Presentación del Tema: Introducción a la actividad final que servirá como repaso general de lo aprendido. Explicación sobre cómo se llevará a cabo la sesión con Kahoot y las actividades complementarias.	Proyector Dispositivos con acceso a internet Sesión preparada en Kahoot Papel y lápices Guía de preguntas para metaevaluación
	Repaso General con Kahoot	15 minutos Lanzamiento de un juego Kahoot de repaso que incluye preguntas variadas de las sesiones anteriores, enfocadas en la lectoescritura.	

Actividades Complementarias	10 minutos	Distribuir hojas de papel y lápices, y proponer actividades de escritura que refuercen los conceptos clave discutidos durante las sesiones anteriores.
Metaevaluación	10 minutos	Invitar a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje, identificando áreas de fortaleza y áreas para mejorar. Proveer una guía de preguntas para facilitar la reflexión.
Discusión y retroalimentación	30 minutos	Discutir brevemente las reflexiones de los estudiantes y proporcionar retroalimentación general sobre el progreso de cada uno.
Cierre	15 minutos	Reflexión Grupal: Invitar a los estudiantes a compartir lo que aprendieron durante el programa. Cierre: Concluir la sesión recapitulando los puntos clave y celebrando los logros de los estudiantes.

En esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de revisar y reflexionar sobre lo aprendido durante el programa de lectoescritura con Kahoot. La metaevaluación brindará una oportunidad para que los estudiantes evalúen su propio aprendizaje, y las actividades complementarias con papel y lápiz servirán como una práctica adicional para reforzar los conceptos clave. La combinación de revisión digital, práctica escrita y reflexión personal brindará una evaluación integral del progreso de los estudiantes y destacará áreas para futuras exploraciones y mejoras en la lectoescritura.