

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**Google Classroom para fortalecer la lectoescritura en niños de primer grado**

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

**AUTOR**

**Fiorella Ventura Puse Monja**

**ASESOR**

**Fiorela Anai Fernandez Otoyá**

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

**Chiclayo, 2024**

**Google Classroom para fortalecer la lectoescritura en niños  
de primer grado**

PRESENTADA POR

**Fiorella Ventura Puse Monja**

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

Javier Alejandro Huaman Angulo

PRESIDENTE

Osmer Agustín Campos Ugaz

SECRETARIO

Fiorella Anai Fernández Otoyá

VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mis padres y hermanos por el amor que nos tenemos, a mis sobrinos Martha, Jhonny, Kevin, Kristell, Kazumi, Danna y Thiago porque en un futuro no muy lejano también realizarán investigaciones académicas.

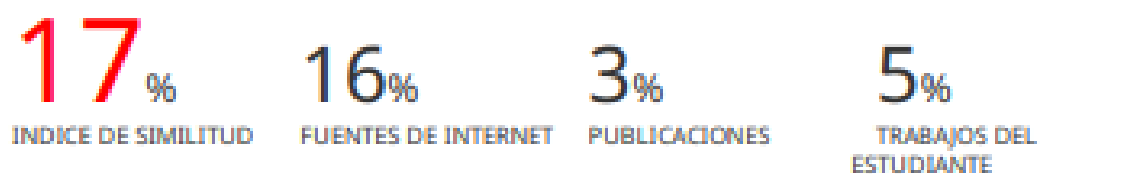
## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia, por su apoyo incondicional, a mis maestros por los aprendizajes adquiridos, a mis amigos por la motivación constante y a mi asesora Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoyá, por el acompañamiento en la realización de mi tesis.

## Google Classroom para fortalecer la lectoescritura en niños de primer grado

### Tesis\_Fiorella Puse

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="https://idoc.pub">idoc.pub</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="https://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="https://www.investigarmqr.com">www.investigarmqr.com</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL</b> .....	<b>11</b>
1.1. Antecedentes de estudio .....	11
1.2. Bases teóricas y científicas .....	15
1.2.1. Teorías que sustentan la investigación .....	15
1.2.2. Área de comunicación y sus competencias .....	16
1.2.3. Tecnologías en educación .....	17
<b>CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	<b>19</b>
2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación.....	19
2.2. Población, muestra y muestreo.....	19
2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	20
<b>CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>24</b>
3.1. Presentación de resultados .....	24
3.2. Discusión.....	26
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>30</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>31</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>32</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>37</b>

## RESUMEN

Este estudio se realizó con el objetivo de proponer un programa educativo basado en Google Classroom, plataforma digital que acogió las actividades multimedia elaboradas en diversas herramientas de tecnología como Kahoot, Puzzle, Mentimeter, Educaplay, Jamboard, entre otras. Así también, diseñadas de acuerdo a la edad, intereses y contexto del estudiante de primaria, específicamente los de primer grado. Todo ello, para fortalecer sus habilidades de lectura y escritura, dado que, es el problema latente en las escuelas primarias. Para ello, el estudio aplicó un método cuantitativo con diseño descriptivo-propositivo de tipo no experimental, basado en el enfoque cuantitativo, utilizando la técnica psicométrica y un test como instrumento recolector de datos sobre una muestra de 80 niños. Al aplicarse el instrumento, la información obtenida, confirmó la carencia de habilidades escritas y lectoras. La mayoría de ellos, con un 95% de los evaluados, se situó en las escalas de inicio y proceso según el Currículo Nacional (MINEDU, 2016). De igual forma, el 5% se ubicó en logrado, evidenciando así, que la hipótesis generada al principio no era errónea. En ese sentido, la propuesta es oportuna para aplicarse debido a los aspectos considerados.

Palabras clave: Lectura, escritura, tecnología, plataforma digital, estudiante de primaria

## ABSTRACT

This study was conducted with the aim of proposing an educational program based on Google Classroom, a digital platform that hosted multimedia activities developed in various technology tools such as Kahoot, Puzzle, Mentimeter, Educaplay, Jamboard, among others. Also, designed according to the age, interests and context of elementary school students, specifically those in first grade. All this, to strengthen their reading and writing skills, since this is a latent problem in elementary schools. For this purpose, the study applied a quantitative method with a descriptive-propositive non-experimental design, based on the quantitative approach, using the psychometric technique and a test as a data collection instrument on a sample of 80 children. When the instrument was applied, the information obtained confirmed the lack of written and reading skills. Most of them, with 95% of those evaluated, were located in the beginning and process scales according to the National Curriculum (MINEDU, 2016). Likewise, 5% were in achieved, thus showing that the hypothesis generated at the beginning was not erroneous. In this sense, the proposal is timely to be implemented due to the aspects considered.

Keywords: Reading, writing, technology, digital platform, elementary school student.

## INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos la educación ha sido llave de esperanza y conocimiento, lo que trajo consigo no solo oportunidades sino también, necesidades, siendo algunas atendidas y otras no. Una dificultad constante es la lectoescritura, vista como desafío para muchas escuelas primarias, debido al proceso de transición entre la etapa inicial y primaria. En el preescolar, colorear, dibujar y trazar eran actividades suficientes, sin embargo, la escolar requiere de más consistencia, contenido y formalidad, lo que incluye, libros, cuadernillos y demás (Acedo y Maqueda, 2022).

La lectoescritura es un proceso educativo base, involucrando directamente los primeros grados de escolaridad, ya que contribuye al desarrollo del lenguaje y expresión escrita. Así también, permite la concentración, atención y capacidad de análisis, dando origen a la comprensión, la cual, es un tema recurrente y relevante para diversos estudios. De esta forma, comprender es consecuencia de leer y escribir, básico para otras disciplinas académicas, establecida mediante el fomento de habilidades de pensamiento crítico.

Del mismo modo, la lectoescritura es una actividad componente de Comunicación, área que involucra tres competencias: se comunica, lee y escribe en su lengua materna (MINEDU, 2016). Leer y escribir son las habilidades sumamente vinculadas al tema, lo que, en el pasado, no solían estar vinculadas, pero Ferreiro (2006) demostró que son complementarias y tienen características superpuestas. Del mismo modo, Ballestas (2015) las etiqueta como “fin”, donde espera diseñar estrategias para su aprendizaje efectivo y “medio”, que privilegia el conocimiento que se convierte también en una herramienta comunicativa (Franco y Barreiro, 2020).

Sin dudarlo, leer y escribir es imprescindible para la comunicación, interacción y juicios críticos. Sin embargo, al no ser atendida debidamente, puede ocasionar desesperanza, frustración e incluso, rechazo por aprender. Bajo esta perspectiva, maestros y sociedad son responsables de dicho aprendizaje, ya que, los niños al ser pequeños requieren motivación del exterior, es decir, su familia, maestros, etc. Los docentes deben planificar y diseñar actividades que incorporen los conocimientos previos del niño, así como de utilizar recursos innovadores para lograr el aprendizaje de la manera que prefieran (Selfa, 2022). Esta es una tarea esencial, no obstante, no se puede competir con el impacto de la influencia familiar. Es importante que la familia predisponga a su hijo al aprendizaje motivándolo a realizar tareas, ya que son las primeras instituciones responsables de la formación. De esta manera, el proceso de alfabetización se vuelve extenso y complejo, requiriendo el funcionamiento eficiente de los agentes educativos; si

su trabajo no se realiza correctamente o falta una parte, el progreso académico se verá interrumpido.

Frente al tema, hay informes que revelan lo dicho. Inicialmente, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) dio a conocer los resultados del examen realizado por el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA). Se observaron deficiencias en lectura en países como Qatar, Arabia Saudita, Panamá, Filipinas, Argentina y Perú. Aunque nuestro país ha mejorado en calidad (401 puntos de media) respecto a 2015, todavía se sitúa entre los últimos países. Según el MINEDU (2019), el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) realizado en primaria arrojó buenos resultados, con 753 puntos en tercer grado logrando 34 más que en 2013 pero aún alcanzando el nivel III. De igual manera, el MINEDU (2022) realizó una evaluación a nivel nacional, la cual reveló que los estudiantes de segundo grado tuvieron problemas con su segunda competencia en Comunicación, dado que el 55.5% de ellas se encuentran en proceso y el 6.9% aún en inicio. El porcentaje aumentó un 3.1% desde inicios hasta el presente año, mientras que en 2019 es un 3.8%. Por ese lado, con un 58% concentrado en proceso, un 35,7% en satisfactorio y un 6,3% en nivel inicial, el porcentaje se mantuvo más alto a nivel regional, a diferencia del 3,2% en 2019. Con lo detallado, la lectoescritura enfrenta una creciente brecha durante la pandemia, lo cual requiere mucha dedicación y esfuerzo para salir del abismo.

De forma similar, el problema persiste a nivel local, en las aulas primarias, sobre todo en primer grado. Los pequeños tenían deficiencias para leer y más aún, escribir. La mayoría, solo conocían vocales y dos o tres consonantes con sus respectivas sílabas, otros solo podían escribir su nombre sin reconocer las grafías que lo conformaban. Bajo esta lógica, las causas posibles fueron la travesía que vivieron en las clases virtuales debido a la situación social (pandemia Covid-19) que vivió nuestro país durante los años 2020-2022 y el apoyo constante que debe brindar la familia.

Respecto a la situación diagnosticada, se propuso un programa educativo donde la plataforma educativa Google Classroom le da el soporte para implementarse. Esta fue creada en 2014 y parte de GSuite en Google Apps for Education (Lorenzo, 2019). Dicha propuesta, presentó doce sesiones con diversas actividades empleando herramientas tecnológicas como Kahoot, Educaplay, Puzzle, entre otras. Todo ello, para mejorar la competencia escrita y lectora en alumnos de primero. Estas tareas incluyeron palabras e imágenes adaptadas a la realidad de los estudiantes, promoviendo aprendizajes

significativos y abordando habilidades comunicativas secundarias y terciarias (MINEDU, 2016).

## CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL

### 1.1. Antecedentes de estudio

En primer lugar, bajo el enfoque cualitativo y con tipo descriptivo-explicativo, Rodríguez (2021) en su tesis investigó sobre la enseñanza telemática y su importancia en las aulas debido al gran impacto demostrado desde hace años. Por tanto, se centró en la guía educativa fundamentándose en la plataforma de Google, debido a que esta brinda varias aplicaciones sin precio para trazar y cambiar trabajos, reforzamientos, actividades, entre otros. Así, se entendió unos cuantos aspectos para este tipo de Educación, los cuales fueron, la capacidad y habilidad de los maestros frente al uso de las TIC'S, la evolución de los niños, siendo más autónomos y con mejores habilidades tecnológicas. Finalmente, el creador dio unas recomendaciones, entre las cuales, se encuentran la actualización y preparación de los docentes en relación a la tecnología.

Ante ello, Ulco y Baldeón (2020) en su presente investigación, apreciaron la aprobación de ejemplos prácticos conectivos a la utilidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la alfabetización, con participantes globales, incluidos alumnos, maestros y familia. El trabajo se desarrolló mediante una exhausta revisión bibliográfica que abarcó el escrutinio de casos utilizados en varios países y diferentes formatos, representados en libros, disertaciones, materiales en línea y artículos académicos. Por ende, los hallazgos indicaron que el uso de las TIC en el proceso de la lectoescritura es bastante valorado tanto por estudiantes y padres, como por docentes, con un alto nivel de aceptación. Del mismo modo, generan extensos impactos positivos, puesto que el alumno aprende autónomamente a partir de su iniciativa, reflexión, creatividad y garantizando el respeto a sí mismo, a los demás y a su entorno que lo rodea.

Muñoz y Valderrama (2021) en su estudio implementó una propuesta de mejora hacia la lectura y escritura en niños de primer grado utilizando la metodología Digital Game-Based Learning (ABJD). El primer paso de la investigación fue dirigir una prueba diagnóstica para determinar las capacidades lectoras y escritas en 18 alumnos que integraron parte de la población. La propuesta metodológica de recursos educativos digitales de la ABJD identificó tres juegos, a saber, GraphoGame, Quizlet y Kahoot, como juegos serios que cumplen con los estándares establecidos para su uso y evaluación. Estos juegos son apropiados tanto para la construcción como para la implementación de estrategias educativas utilizando estas plataformas. Además, es gratuito y fácil de instalar en dispositivos móviles y computadoras. Por tanto, el desarrollo del proyecto implicó la implementación de una vertiente didáctica y metodológica que consistió en diseñar guías

de aprendizaje ajustándose a la edad de los niños, junto con juegos digitales que contribuyeron a la realización de tareas sobre lectura y escritura. Asimismo, la investigación se sostuvo en el enfoque Cualitativo con una metodología de Investigación-acción, siendo su naturaleza comprender ciertos sucesos desde un entorno natural. De igual importancia, la implementación de la propuesta resultó en una mejora significativa tanto en los procesos de lectura como de escritura, la cual se logró cumplir satisfactoriamente. Finalmente, concluyó destacando la importancia de emplear nuevas tecnologías en la educación y crear una perspectiva sobre los videojuegos, destacando su valor formativo y motivacional en la estructuración del proceso cognoscitivo de los estudiantes, siendo un eje importante y fundamental en la Educación actual de los niños.

Pérez y Quiroz (2021) en su investigación, se implementó una estrategia pedagógica utilizando la plataforma Google Classroom, con el objetivo de fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento computacional en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del décimo grado. La metodología adoptada fue de enfoque cuantitativo, secuencial y probatorio, centrada en el estudio de un grupo de estudiantes al cual se le introdujo un entorno virtual de aprendizaje mediante la plataforma antes mencionada. La iniciativa surgió por la falta de interés de los estudiantes en diversas áreas, proponiendo el uso de Google Classroom para difundir contenidos y recibir trabajos, con el objetivo de mejorar el aprendizaje y fomentar el pensamiento computacional. Se buscaba cambiar la metodología de enseñanza, integrando materiales digitales y fortaleciendo la enseñanza con tecnología, en colaboración con el área de tecnología e informática. Finalmente, al aplicarse dicha propuesta, los alumnos mostraron mucha más motivación e interés por el desarrollo de temáticas relacionadas al área mencionada líneas arriba, considerando también el uso de otras herramientas como Pixtón, Timeline, Canva y otros.

El impacto de la plataforma Google Classroom en las habilidades lectoras de los estudiantes de primaria fue demostrado por Sánchez (2022). En su investigación, se empleó un diseño experimental, incorporando grupos experimentales y de control, e incluyó tanto pretest como posttest. Asimismo, se eligieron al azar 24 alumnos de quinto grado. Aquí, el problema fue confirmado por las pruebas de lectura con un alto valor de validez y confiabilidad, ya que la mayoría de los niños estaban en proceso, pero ninguno alcanzó un estado sobresaliente. El programa evolucionó a un modelo de 5 semanas con 8 sesiones, y su desempeño mejoró significativamente a medida que se desarrolló el programa, con 10 de 14 estudiantes y un estudiante logrando resultados sobresalientes.

Según dichos informes, se descubrió que la herramienta Google Classroom fue un gran soporte para diseñar las actividades que fortalecieron la comprensión lectora.

Arapa y Flores (2021) en su trabajo realizado en nuestro país, encontraron que Google Classroom como herramienta educativa contribuyó significativamente al aprendizaje del inglés como idioma extranjero entre los estudiantes de tercer ciclo de la I. E. Comercio N°64-Pucallpa. El estudio se basó en un estudio cuasiexperimental. Además, la población estuvo conformada por 502 estudiantes, de los cuales 78 formaron parte de la muestra. Por lo tanto, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una prueba escrita. Las herramientas anteriores arrojaron excelentes resultados: el 67% de los estudiantes alcanzaron un buen nivel de comprensión de textos en inglés.

Euribe (2022) desarrolló una investigación en su trabajo de tesis para optar el grado de maestro en Lima (Perú). El objetivo del estudio fue considerar en qué forma el uso del Google Classroom mejora las competencias digitales en la plana docente de una institución pública. El estudio fue aplicado y el diseño pre experimental. Su muestra fue de 47 docentes. Con respecto a los resultados, la investigación indicó que la utilización del Google Classroom mejora de manera significativa y considerable las competencias digitales de los docentes, lo cual redundará en beneficio de los estudiantes.

Aguirre (2023) desarrolló una investigación en Sinaloa (México) relacionado con la utilización de la lectoescritura incluso en el ámbito universitario. El trabajo consideró las serias limitaciones que presentaron los estudiantes tanto en lectura como en escritura, lo cual demostró que el contacto textual con los estudiantes ocasionó completo aburrimiento, temor, apatía y otras actitudes que la plana docente procuraron evitar y ocultar en el proceso investigativo. Para ello, se tuvo en cuenta un tipo de estrategia particular dependiendo del nivel de los estudiantes y la propuesta de interrogantes abiertas que ofrecen a la comunidad académica aspectos metodológicos distintos en áreas del conocimiento.

Por su parte Romero & Narváez (2023) plantearon una investigación vinculada con la lectoescritura en el ámbito infantil, la cual muchas veces ha sido subestimada. El objetivo principal del artículo fue analizar la relación directa que tiene este tipo de literatura con la lectoescritura en niños. Se consideró una revisión sistemática de carácter cualitativa con estudios observacionales en bases de datos de alto impacto como Scopus y Web of Science. Se seleccionaron 37 artículos de 625. En cuanto a los resultados se tomó en cuenta la importancia de la literatura infantil en el campo de la lectoescritura, considerando como potencial la motivación hacia la imaginación e interés que se

despierta en los niños, lo cual permite asumir un compromiso perdurable con el lenguaje en el plano de la escritura. Los hallazgos demostraron que la mixtura de géneros y algunas innovaciones como la narración digital permiten experiencias enriquecedoras en los niños, quienes están en constante adaptación con el mundo digital y su evolución.

Quiñones & Miñán (2023) llevaron a cabo un trabajo de investigación considerando dentro de los procesos de la lectura la conciencia fonológica de estudiantes en edad temprana. El propósito fue aproximarse a la definición sobre la conciencia fonológica en la lectoescritura dentro de la etapa escolar temprana. Se profundizó la búsqueda de conocimientos en literatura especializada en bases de datos reconocidas como Teseo, Scopus, entre otras. Con respecto al diseño fue cualitativo con alcance explicativo y corte documental. En cuanto a los resultados se espera que se establezcan las bases de los procesos de lectoescritura en los niños. Asimismo, se busca el logro efectivo de una adquisición oportuna del desarrollo del lenguaje desde el consciente de fonemas y grafemas en la cadena hablada y escrita.

Sosa-Agurto, et al. (2023) propusieron una revisión sistemática en Chiclayo, Perú sobre la utilización de Google Classroom en el ámbito educativo. El objetivo principal fue considerar de qué manera avanza el conocimiento en la aplicación de Google Classroom en la educación. Se tomó en cuenta búsquedas en bases de datos importantes como Eric, Ebsco, Scopus, entre otras. El trabajo evidenció que existe información actualizada sobre el conocimiento de esta aula y se logró identificar aspectos metodológicos de la investigación y aportes en cuanto a la aplicación de otras investigaciones. Se consideró la técnica del prisma para lograr la planificación, evaluación y clasificación de la información. Con respecto a los resultados, la investigación se constituye en un gran aporte en el campo educativo.

Coello (2023) lleva a cabo un estudio vinculado con el uso de Google Classroom en la enseñanza de las ciencias naturales y la influencia en el aprendizaje. El método utilizado fue cuasi experimental y permitió la comparación de resultados entre quienes utilizaron la enseñanza tradicional y quienes se movieron al cambio con el uso de Google Classroom. El trabajo se llevó a cabo con dos grupos de 20 estudiantes, se consideraron algunas pruebas pre y pos intervención al medir el conocimiento de los estudiantes sobre contenidos de ciencias naturales. En cuanto a los resultados se reveló que quienes utilizaron Google Classroom obtuvieron calificaciones significativas frente a quienes utilizaron la enseñanza tradicional. El trabajo de investigación concluyó que existe la

necesidad de implementar la tecnología, la cual impacta de manera positiva en la sociedad educativa del siglo XXI.

## **1.2. Bases teóricas y científicas**

### **1.2.1. Teorías que sustentan la investigación**

#### **1.2.1.1. Conectivismo**

Según, Altuna-Urdín et al., 2017; Torres y Barnabas, 2020 el teórico George Siemens sostiene que este enfoque emerge como una transición de las metodologías de aprendizaje convencionales. En este modelo, se prescindir de las estructuras previas y se favorece la participación activa de los agentes, otorgándoles la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje y fomentando la permanente actualización de sus conocimientos para que se pueda potenciar un buen desarrollo colaborativo y creativo. Por lo manifestado podemos decir que, sí existe la posibilidad de poder aprender y conocer a través de un simulador pedagógico, sin omitir el desempeño del maestro. Por ello, la educación siempre debe ir de la mano con la tecnología, conllevándose a cambios forzados: uno de ellos fue la capacitación de los docentes para poder ajustarse a la utilidad de estas nuevas adquisiciones educativas. Por lo tanto, el proyecto reforzará las habilidades pedagógicas en los medios digitales y dispensa acceso a que los estudiantes sean más dinámicos en el aprendizaje.

#### **1.2.1.2. Aprendizaje Significativo**

Ferreira (2021) expresa que esta teoría se origina con David Ausubel, a través del nuevo boom de estructuras para la retención y asimilación del conocer en el desarrollo del aprendizaje humano. Por lo mencionado, esta teoría fue de gran impacto en su momento porque se dieron avances en la investigación cognitiva, así también, se desarrolló el actuar personal en el aprendizaje, de igual modo, proporciona mecanismos que permiten la preservación de información relevante. Por consiguiente, se desarrolló tanto en el ámbito educativo como el psicológico, conllevando a promover y reconocer el rendimiento del maestro. Por otro lado, al adquirir conocimientos se realiza de manera estable, certera, lógica y participativa en el conocimiento de cada persona. Al realizar este proceso nos conlleva al inicio de nuevo aprendizaje, sin embargo, diversos factores influyen en la asimilación o distanciamiento del conocimiento recién adquirido, siendo el principal de ellos el conocimiento previo del estudiante. Como consecuencia cambiar estas estructuras preexistentes puede resultar desafiante (Chrobak, 2017). En resumen, dicha teoría enfatiza la relevancia del conocimiento para los estudiantes, incorporando elementos que fortalecen las interacciones entre maestros y estudiantes. Esta teoría

también se centra en la medición del progreso, el aprendizaje y los logros de los estudiantes como parte fundamental de su enfoque.

### **1.2.1.3. Aprendizaje por Descubrimiento (TAD)**

Jerome Bruner, es el creador de esta teoría que postula que el aprendizaje implica un proceso activo en el cual los estudiantes interactúan con la información para edificar su propio conocimiento (Castillo-Rodríguez et al., 2020). En este contexto, la teoría se fundamenta en tres aspectos esenciales: conceptual, procedimental y actitudinal, según lo indicado por (Paredes et al., 2021). En lo que respecta al primer aspecto, se trata del conocimiento, el cual debe organizarse de manera que resulte significativo para que los estudiantes no solo lo comprendan, sino que también lo conserven de manera eficaz. Requiriéndose manifestar la información de manera evidente y en un orden lógico, estableciendo lazos entre los nuevos conceptos y el conocimiento innato que los estudiantes ya tienen. En la segunda dimensión, se destaca que la motivación de los estudiantes se potencia cuando tienen un grado de autoridad y libertad en su propio proceso de aprendizaje. La adopción de un enfoque de aprendizaje por descubrimiento favorece a impulsar a los estudiantes para participar activamente en la toma de decisiones y resolver sus propios desafíos, generándoles así una percepción de adquisición y agrado personal. Con respecto a la tercera dimensión, la función de los docentes es fomentar el aprendizaje por búsqueda de conocimientos, a través de desafíos adecuados. Para ello los maestros tienen la obligación de orientar, apoyar y brindar una retroalimentación constructiva a los alumnos. Por lo tanto, los maestros tienen prohibido limitar la capacidad de los estudiantes; a esto se le conoce como “Retroalimentación por descubrimiento” (MINEDU, 2020). Esta teoría conllevó al desenvolvimiento de otros enfoques didácticos, como el aprendizaje fundamentado en problemas y en proyectos, en lo cual, ambos enfoques fomentan la ideología de construir nuestro propio conocimiento, por eso los estudiantes deben ser activos y participativos. Por ello, esta teoría integra actividades que permiten el aprendizaje autónomo.

### **1.2.2. Área de comunicación y sus competencias**

En el Currículo Nacional diseñado y publicado en el 2016, se encuentran nueve áreas curriculares, entre las cuales, Comunicación es una de ellas. Su finalidad es desarrollar en los alumnos tres competencias comunicativas: se comunica oralmente, lee y escribe textos en su lengua materna. Todo ello para su interacción con las personas, comprensión y construcción de la realidad, y representación del mundo de manera real o imaginaria (MINEDU, 2016).

Estos procesos surgen a través del uso del lenguaje, medio imprescindible para el desarrollo de los humanos, ya que les permite concientizarse sobre la organización y responsabilidad de sus actos, vivencias y conocimientos. De modo general, el área de comunicación mejora la comprensión del entorno, toma de decisiones y actuar de acuerdo a la ética moral en diversos aspectos de su vida.

Además, se cumple con el perfil de egreso académico al finalizar la EBR, mismo que promueve, direcciona y facilita las competencias antes mencionadas. Sin embargo, la propuesta se centra en las dos últimas, construyendo un solo termino como es la lectoescritura.

#### **1.2.2.1. Lectoescritura**

El MINEDU (2016) establece por separado dos competencias curriculares ligadas especialmente con la lectoescritura, siendo la primera, lee diversos tipos de textos en su lengua materna. Esta competencia combina tres capacidades sobre la obtención de información literal textual, inferencias e interpretaciones del texto leído, y reflexiones, juicios y evaluaciones sobre la forma, el contenido y contexto textual. Respecto a la segunda, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, el educando reúne las siguientes capacidades: adecuación del escrito a la situación comunicativa, organización y desarrollo de las ideas, uso de convenciones para el enriquecimiento del texto y por último, la reflexión y evaluación de lo redactado, considerando la coherencia y cohesión para ser entendido mejor.

De esa manera, surge la lectoescritura, siendo una habilidad que se relaciona con la lectura y la escritura, lo cual se desarrolla a través de distintos factores como comprensión, interpretación y comunicación. Es por ello, que esta herramienta es prioritaria para el acceso del conocer, la comunicación y a la participación plena en la sociedad (González, 2020). Por lo tanto, esta habilidad es fundamental para el campo educativo, ya que los niños adquieren y mejoran capacidades comprensivas y críticas. Por otra parte, con esta capacidad podemos ser más empáticos y comprensibles con los demás, a través de la indagación de distintas perspectivas, culturas y realidades (Gonzaga, 2021).

#### **1.2.3. Tecnologías en educación**

Desde tiempos atrás, la tecnología ha formado parte de las personas, sobre todo en el ámbito académico, donde son requeridas para investigar, conocer y aprender de diversos temas. Según Blazevic y Jelic (2023), el uso de las TIC dentro del sistema educativo genera alteraciones en las capacidades de docentes y estudiantes en sus métodos de enseñanza y aprendizaje. La UNESCO (2004) y la Comisión Europea (2014) se

encuentran entre las organizaciones internacionales que destacan la importancia de las TIC para mejorar la calidad de la enseñanza y aumentar la motivación para estudiar a través del desarrollo de habilidades. La capacidad de las TIC para producir entornos de enseñanza y aprendizaje novedosos y atractivos está en consonancia con las prácticas docentes actuales; permiten a los estudiantes participar en su propio proceso de aprendizaje y al mismo tiempo sirven como recurso para los profesores que ya no son la principal fuente o receptor de información, y actúan como mentores del estudiante a través de sus esfuerzos docentes. La aplicación de las TIC en la enseñanza de idiomas se explora en “Aprendizaje de idiomas asistido por ordenador”. Este enfoque no es un método independiente de aprendizaje o enseñanza, sino más bien la incorporación de las TIC a los métodos y herramientas existentes utilizados en la enseñanza de la LE.

#### **1.2.3.1. Google Classroom**

Su objetivo principal es facilitar la comunicación y la colaboración entre profesores y estudiantes, al mismo tiempo que simplifica la ejecución de tareas y el intercambio de materiales educativos (Prado-Prado, et al. 2020). Así mismo, mejora la forma en que se enseña y aprende (Saldaña, 2020; Prado-Prado et al,2020), es decir, potencia la productividad de los docentes y simplifica el aprendizaje al ofrecer un enfoque centralizado para administrar todas las tareas y actividades de aprendizaje en Google Classroom. La plataforma también, permite a los educadores establecer colaboraciones en clases en línea, proporcionar ejercicios o tareas para que los estudiantes trabajen, distribuir recursos educativos y establecer plazos. Por lo que, si se realiza un flujo de trabajo eficaz y bien organizado facilita a los estudiantes el acceso a los recursos necesarios y el seguimiento de su trabajo. Esto es particularmente útil, ya que fomenta la colaboración y la comunicación: Google Classroom tiene funciones integradas que permiten a los estudiantes colaborar con sus compañeros y profesores. Además, los profesores pueden proporcionar respuestas instantáneas a través de comentarios en línea, lo que promueve la participación activa y el aprendizaje interactivo.

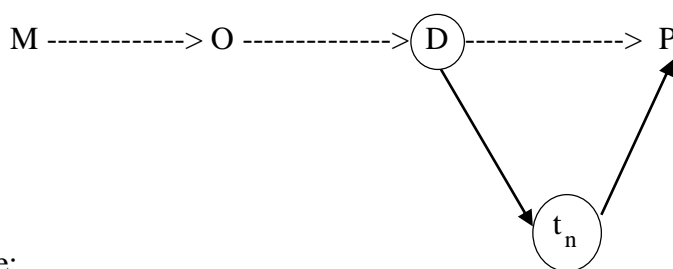
## CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

### 2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

El trabajo de investigación se sostuvo en el paradigma positivista, de naturaleza cuantitativa, misma que consideró un diseño descriptivo-propositivo, de tipo no experimental. El diseño, según Estela (2020) estudia una sola variable, la cual es observada, diagnosticada y evaluada en un espacio temporal delimitado.

Por un lado, destaca que la estructura mencionada anteriormente se centra en diferentes variables para brindar la retroalimentación necesaria y retomar la investigación. En cuanto al enfoque, permite una serie de variables, las cuales seguirán el método de observación, interpretación, medición o involucrarán en experimentos controlados (Padilla y Marroquín, 2021).

De la misma manera, Vidal (2022) habla de su involucramiento en el campo positivista, donde los datos recolectados son trasladados a la estadística para ser analizados y obtener resultados.



Dónde:

M: Muestra.

O: Información relevante de los sujetos.

D: Diagnóstico

P: Propuesta

$t_n$ : Fundamentación teórica

### 2.2. Población, muestra y muestreo

De acuerdo a lo indicado, la población se representó por N y se conformó por estudiantes del nivel primaria, específicamente del primer grado, los cuales oscilan entre los 6 y 7 años de edad. Ellos pertenecen a Instituciones educativas ubicadas en el departamento de Lambayeque. La muestra, denotada por la consonante M, se refiere a varones y mujeres menores de edad matriculados en cuatro I.EE privadas y públicas de la región Lambayeque. Se trata de grupos especiales, reflejantes de un muestreo no probabilístico intencional, porque tienen las características necesarias para analizar el problema (Sánchez, 2019 y Hernández, 2021).

Así mismo, en la selección de los niños se tuvieron en cuenta los criterios de accesibilidad, homogeneidad y representación (Arias-Gómez, 2016). Por último, en este proceso se evaluaron aspectos de inclusión y exclusión (Huaire, 2019).

**Tabla 1**

*Población y muestra de estudio*

Primer grado - Nivel primaria			
Grupos	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
A	32	<b>48</b>	<b>80</b>
B	21	29	50
Total			

### 2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Cabe mencionar que lo descrito anteriormente se realizó de forma correcta, formal y ordenada, siguiendo los principios de toda investigación. En primera instancia, se estableció una adecuada coordinación con los directores de las antes mencionadas I.I.EE, donde se realizó el estudio. Después de ello, se solicitó permiso a los padres y/o apoderados de los menores para el correcto desarrollo del proyecto.

Paralelamente, se puso en funcionamiento la herramienta (test) y se realizó un proceso de validez y confiabilidad. Luego se elaboraron las actividades inmersas en la plataforma Google Classroom, mismas que estarán debidamente detalladas en la propuesta académica. Así, se cumplen los criterios establecidos de investigación y desarrollo.

Para el estudio, la operacionalización de variables es muy importante porque permite organizar las mismas, siendo la lectoescritura (dependiente) y las actividades diseñadas en Google Classroom (independiente). Sin embargo, al ser un estudio descriptivo-propositivo, se centró en la primera.

**Tabla 2**

*Tabla de especificaciones de la variable dependiente*

<b>Variable</b>					
<b>Lectoescritura</b>					
<b>Definición conceptual</b>					
<b>Según Ferreiro (como se citó en Cancho, 2023), la alfabetización se entiende como la capacidad de leer y escribir simultáneamente para crear conceptos que puedan presentarse de forma gráfica y comprensiva.</b>					
<b>Definición operacional</b>					
<b>La lectoescritura abarca tres dimensiones: identificación (reconocer), lectura (leer) y escritura (escribir); acogiendo 8 indicadores y estos a su vez, contienen 10 ítems.</b>					
<b>Objetivo de la prueba</b>					
<b>Dimensiones</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Objetivo Dimensional</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N° Ítems</b>	<b>Ítems</b>
<b>Identificación</b>	Es la formulación de ideas, definiciones y expresiones básicas que se manifiestan en la mente humana como reconocer grafías, palabras, figuras, sonidos, oraciones con el fin de obtener el significado de las palabras e interpretación de textos (Cancho, 2023).	Reconocimiento de imágenes y palabras.	1. Identifica imágenes con sus respectivos nombres.  2. Diferencia dos tipos de escritura: script y ligada.	3	1. <i>Luego de observar la imagen, marca el nombre correcto.</i>  2. <i>Observa la siguiente imagen y colorea el nombre correcto.</i>  3. <i>Encuentra palabras significativas en la siguiente sopa de letras.</i>
<b>Lectura</b>	Es un proceso que comienza antes de la escuela y termina al final de la vida. Este proceso incluye el aprendizaje de letras, palabras,	Identificar las habilidades de lectura.	3. Identifica y relaciona palabras iguales con diferentes tipos de letra.	3	4. <i>Une con una línea las palabras iguales.</i>  5. <i>Une cada palabra con</i>

	oraciones que permitan aprender nuevos conceptos, con la participación del estudiante y el instructor o profesor (Cassany et al., 2003).		4. Relaciona palabras con los dibujos adecuados.  5. Leen oraciones cortas e identifican su dibujo.		<i>su respectivo dibujo.</i>  6. Lee las siguientes oraciones y marca la alternativa que contenga el dibujo expresado en la oración.
<b>Escritura</b>	Según Tinta (2020), la escritura es la forma gráfica de representar el lenguaje o la transcripción de sonidos que transmiten un mensaje y permiten la comunicación escrita.	Identificar las habilidades de escritura.	6. – Escribe el nombre de diversos dibujos o figuras.  7- Lee y ordena palabras.  8. Identifican imágenes y crean oraciones.	4	7. Escribe el nombre de las siguientes imágenes donde corresponda.  8. Ordena las siguientes palabras hasta formar oraciones. 9. Escoge una alternativa que contenga la palabra faltante en la oración.  10. Observa atentamente los siguientes dibujos y forma oraciones.
08 indicadores				10	10

Otro aspecto se refiere a las técnicas de recopilación, utilizadas para interpretar, medir y agrupar la información recogida. Según Caro (2019), se trata de mecanismos utilizados para agregar y organizar datos recopilados para fines específicos.

Entre muchas otras técnicas, se apostó por la psicométrica. Esta técnica es de naturaleza objetiva y estandarizada permitiendo realizar explicaciones y comparaciones entre los involucrados correspondientes a la muestra, además hace que el proceso sea rápido y flexible, ya que el investigador puede recolectar datos sin ejercer un seguimiento directo, recibiendo resultados precisos y valiosos para el análisis. En correspondencia con el instrumento, fue un test, que midió las características psíquicas de los sujetos (Polanía et al. 2020). Además, para aplicarlo no era necesaria la presencia de un investigador; Por el contrario, se podían utilizar medios tecnológicos. Sin embargo, en esta oportunidad, se aplicó de manera presencial.

Dicho test, denominado “Test de lectoescritura” permitió detectar las deficiencias en los niños sobre lectoescritura, considerando tres dimensiones (identificación, lectura y escritura) y diez ítems, distribuidos en 3, 3 y 4 consecutivamente. Todo ello, favoreció la proyección del programa, concentrado en las necesidades estudiantiles académicas.

De acuerdo, al proceso de validez, el instrumento fue aprobado por siete expertos, entre doctores y maestros, instruidos en universidades privadas y nacionales. El promedio final fue de 0,989, desarrollado bajo el coeficiente V Aiken, alcanzando la escala de muy alto y apto para su aplicación. Por otro lado, la confiabilidad, fue consecuencia de la información recolectada en la prueba piloto, la cual se realizó con 50 estudiantes matriculados en II.EE Iambayecanas. En ello alcanzó 0,84 promedio según el coeficiente de Kuder Richardson (KR20), localizándolo una escala de muy alto y listo para aplicar. En suma, los numerales obtenidos fueron indispensables para reafirmar que el instrumento era el indicado, reuniendo las cualidades métricas suficientes para ser aplicado.

## CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo, se presentan los resultados en función de los objetivos planteados, además de incluir la discusión correspondiente. Todo ello, con el propósito de demostrar la eficacia del estudio actual.

### 3.1. Presentación de resultados

#### Nivel actual de lectoescritura

En base a la información recibida mediante el instrumento “Test de lectoescritura”, se elaboraron las tablas de manera concisa y sintética presentando los datos cuantitativos para su debida interpretación y confirmación del problema latente. Así, también, se respetó la escala dada por el MINEDU (2016), la cual consta de cuatro valores: inicio, proceso, logro esperado y logro destacado.

**Tabla 3.**

*Nivel de Lectoescritura en estudiantes de primer grado.*

<b>Nivel</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>%</b>
Inicio	52	65.0%
Proceso	24	30.0%
Logro esperado	0	0.0%
Logro destacado	4	5.0%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de primer grado.

En esta tabla 3, se muestra algunas características de los estudiantes participantes en relación al nivel de lectoescritura. La muestra fue de 80 estudiantes de primer grado del nivel primario pertenecientes a escuelas públicas y privadas de la región. En este ámbito se concluyó que, el porcentaje mayor se encuentra en inicio con el 65.0%, seguido por un mínimo número porcentual de 30.0% y finalmente, el nivel de logro destacado con el 5.0%. Es preciso mencionar, que en el tercer nivel no se encontró porcentaje alguno. De esta manera, la tabla presente, mostró la existencia del grave problema que preocupa al sistema educativo.

Acto seguido, se presentan los datos numéricos de las tres dimensiones pertenecientes a la variable antes mencionada.

### Primera dimensión: Identificación

**Tabla 4.**

*Nivel de Lectoescritura según la dimensión de Identificación en estudiantes de primer grado.*

<b>Nivel</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>%</b>
Inicio	9	11.3%
Proceso	10	12.5%
Logro esperado	18	22.5%
Logro destacado	43	53.8%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de primer grado.

Según la tabla 4, se observó que, en su mayoría, los estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado con 53%, seguido por un logro esperado de 22.5%, luego el 12,5% fijándose en proceso y en menor porcentaje, inicio con el 11.3%. Bajo esta interpretación, se concluye que, los niños y niñas reconocen imágenes y palabras, sin embargo, el 23.8% aun forma parte de inicio y proceso, algo que no debería ocurrir.

### Segunda dimensión: Lectura

**Tabla 5.**

*Nivel de Lectoescritura según la dimensión de Lectura en estudiantes de primer grado.*

<b>Nivel</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>%</b>
Inicio	26	32.5%
Proceso	19	23.8%
Logro esperado	26	32.5%
Logro destacado	9	11.3%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de primer grado.

En esta tabla 5, se visualizó que dos niveles: inicio y logro esperado, presentaron el mismo porcentaje (32.5%). En relación a los demás, el 23.8% se concentró en proceso y, por último, el 11.3% en logro destacado. En síntesis, se confirmó que los educandos tienen dificultades para leer.

### Tercera dimensión: Escritura

**Tabla 6.**

*Nivel de Lectoescritura según la dimensión de Escritura en estudiantes de primer grado.*

<b>Nivel</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>%</b>
Inicio	42	52.5%
Proceso	34	42.5%
Logro esperado	1	1.3%
Logro destacado	3	3.8%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de primer grado.

La presente tabla 6, se determinó, que la mayoría de estudiantes se aloja en inicio, siendo representado por el 52.5%, seguido por el nivel de proceso con 42.5% y por último, los niveles de logro esperado y destacado con porcentajes de 3.8% y 1.3% consecutivamente. En suma, la escritura es el aspecto más complicado para las escuelas, ya que, la mayor parte de la muestra no respondió bien a los enunciados de la mencionada dimensión.

Bajo la información recolectada y analizada, se confirmó el problema latente en las II.EE de la región Lambayeque, siendo alarmante los resultados de la última dimensión (escritura), porque la mayoría de alumnos no logran escribir correctamente palabras cortas ni compuestas. Así también, en lectura se concentraron en inicio y proceso, requiriendo de algunos ajustes para alcanzar la totalidad en logro esperado y destacado. Y la primera dimensión, no presentó problemas, sin embargo, es necesario que todos los estudiantes alcancen el logro destacado, ya que es base, para leer y escribir adecuadamente.

### **3.2. Discusión.**

Con lo expresado, el estudio se direccionó a mejorar las dimensiones de lectura y escritura, ya que requiere de más atención. Para ello, se realizó actividades empleando herramientas digitales y colocándolas en la plataforma Google classroom. De forma similar, Muñoz y Valderrama (2021) en su investigación implementó una propuesta en aras de mejorar la lectoescritura. Esta consistió en emplear tres juegos: GraphoGame, Kahoot y Quizlet para la elaboración de guías de aprendizaje, las cuales se elaboraron bajo la metodología Digital Game-Based Learning (ABJD). Al aplicarse, resultó ser

significativa para la población, trayendo consigo mejoras considerables en lectura y escritura, además de sentirse motivados por los juegos empleados. Esto último, fue considerado muy importante y relevante para la propuesta en cuestión, ya que se confirma como aplicaciones didácticas el buen uso de un juego o videojuego digital. Sin dudarlo, en épocas anteriores, hubiese sido insuficiente o innecesario para el aprendizaje, pero en la actual era digital, el estudiante se encuentra cada vez más motivado con los aparatos electrónicos y más aún, con herramientas puestas para explorar.

De forma directa, el estudio se relaciona con la investigación de Pérez y Quiroz (2021), quienes integraron una estrategia pedagógica dentro de la plataforma Google Classroom a fin de, fomentar aprendizajes significativos y mejorar el pensamiento tecnológico de estudiantes en décimo grado, los cuales accedieron a la aplicación para revisar documentos e interactuar con los recursos, en pocas palabras, desarrollar sus actividades. Todo ello surgió debido al desinterés de los alumnos con el área de ciencias sociales, quienes luego de experimentar el uso de la aplicación e integración de algunas otras como Pixtón, Timeline, Canva y más, se mostraron más motivados e interesados por estudiar.

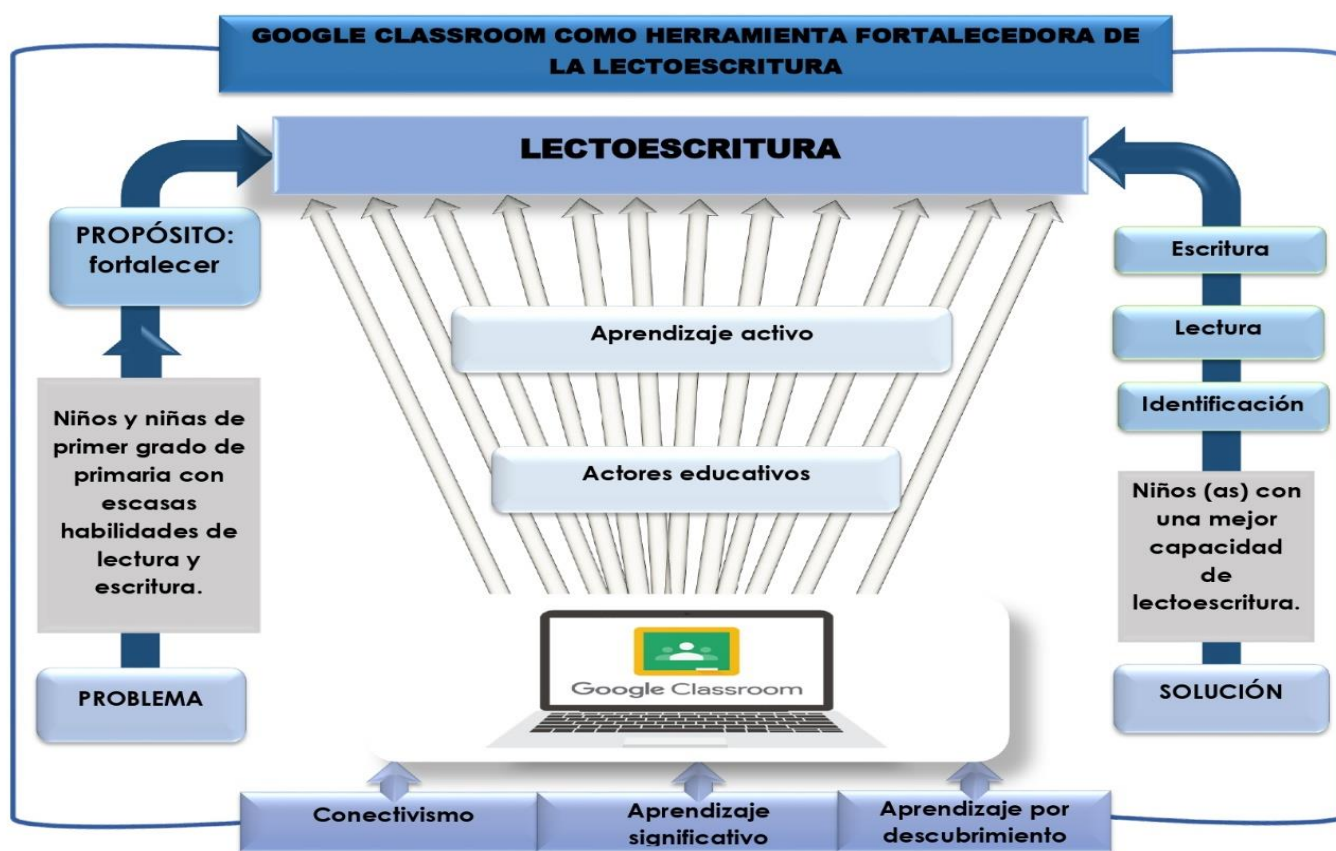
De esta manera se pudo visualizar que las herramientas tecnológicas permiten la elaboración de tareas que pueden motivar y captar la atención de los alumnos, ya sea grandes o pequeños. Por consiguiente, Sánchez (2022) centró su atención en la mencionada plataforma y las habilidades lectoras, tema sumamente enlazado con el estudio presente, puesto que además de considerar ambas variables, la investigación tuvo como población y muestra discentes de educación primaria, quienes fueron los beneficiarios directos al desarrollarse la propuesta, sin embargo, las edades no coinciden con esta propuesta. Este modelo consistió en el desarrollo de ocho sesiones, en las cuales alcanzaron notas satisfactorias en comprensión lectora según los resultados del postest.

Así también, la propuesta se relacionó con los hallazgos de Arapa y Flores (2021), quienes al ejecutar su tesis demostraron que la plataforma Google Classroom contribuyó significativamente en el aprendizaje del idioma inglés. Los niños participantes fueron del tercer ciclo, semejante a la investigación presente, pero, el área desarrollado, fue totalmente desligado al presente estudio.

Con lo descrito, dicho trabajo, se torna aún más importante y relevante sabiendo lo significativo que puede ser el usar herramientas educativas para generar aprendizajes de manera virtual y presencial, sobre todo para mantener activos y motivados a los estudiantes. En esta parte, las teorías científicas que defienden lo dicho, son dos, siendo la primera, el conectivismo, dado que, Google Classroom acoge diversas otras

herramientas ya sean de Google o no, generando así la variedad de su uso y motivación constante. Además, de permitir el desarrollo de tareas e interacción con todos los miembros (Altuna-Urdín et al., 2017; Torres & Barnabas, 2020). Es así, como la tecnología sirve al maestro y estudiantes en generar nuevos aprendizajes. La segunda, el aprendizaje significativo, es teoría fundamental, ya que, dirige las actividades diseñadas bien constituidas e interesantes con el objetivo de vincular sus conocimientos previos con los impartidos. Esta teoría, según Ferreira (2021) permite al maestro, reflexionar sobre los recursos y actividades seleccionados y diseñadas con el propósito de generar en los alumnos interés por aprender y, sobre todo, hacerlo de manera autónoma y colaborativa.

### Diseño del programa – modelo teórico – características del programa



Tras identificar el problema en las I.I.EE públicas y privadas de la región Lambayeque, se elaboraron 12 actividades multimedia basadas en herramientas tecnológicas como: Puzzle, Kahoot, Formulario de Google, Educaplay, Quizziz, Jamboard, Wordwall, Mural, Plickers, Padlet, Ruleta, entre otros, priorizando las dimensiones de lectura y escritura, ya que es ahí donde radican las dificultades. Todas ellas, inmersas en la plataforma educativa Google Classroom.

Estas actividades se integraron en las sesiones utilizando material de lectura, como cuentos cortos, poemas, canciones, trabalenguas, etc., teniendo en cuenta la edad de los

menores, su contexto, intereses y necesidades. Así mismo, estas se basaron en tres teorías: el aprendizaje significativo, conectivismo y aprendizaje por descubrimiento.

Con respecto a la evaluación, se consideró tanto la sumativa, como formativa y autoevaluación, las cuales son herramientas para medir el progreso y las dificultades de aprendizaje en esta área. Frente a lo expuesto, Ulco y Baldeón (2020) en su estudio, encontraron que el uso de las TIC en la alfabetización, es inmensamente valorado por todos los actores educativos, ya que permite, aprender de manera autónoma y colaborativa, además, genera reflexiones, juicios y favorece la creatividad, garantizando el respeto a sí mismo y a sus semejantes. En esta dirección, la propuesta se defiende bajo la teoría: aprendizaje por descubrimiento, debido al impulso que se brinda al estudiante en la participación activa en la toma de decisiones y resolución de problemas, produciendo en él, satisfacción y aceptación propia (Paredes et al., 2021).

Finalmente, la propuesta fue validada por tres expertos con grado de magíster, mismos que evaluaron minuciosamente el programa y lo aceptaron, calificándolo con numerales de 4, correspondiente a la escala de alto nivel. Es así como se concluyó que estaba listo para ejecutar (Anexos).

## CONCLUSIONES

1. En la tesis se identificó a niños de primer grado con bajos niveles de lectura y escritura, exactamente con porcentajes de 65 y 30% situándose en inicio y proceso, según la escala ministerial. Otros pocos, con el 5% en logro destacado. Todo ello, evaluado en el instrumento “Test de lectoescritura”.
2. El estudio se centró en el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de primer grado de primaria, deseando alcanzar los niveles de logro esperado y destacado, dejando atrás los niveles de inicio y proceso, por lo que se diseñaron actividades de acuerdo al contexto e intereses de los niños.
3. El programa se basó en la utilización de herramientas digitales como: Puzzle, Kahoot, Educaplay, Quizziz, entre otras, para la elaboración de tareas y actividades multimedia correspondientes a temas relacionados con la identificación, lectura y escritura. Todo ello, colocado en Google Classroom, plataforma de fácil acceso para los educandos.

## RECOMENDACIONES

1. Los resultados muestran que el problema radica en las habilidades de lectura y escritura, ya que, no han sido debidamente atendidas. Por ello, se recomienda ser cuidadosos al momento de diseñar las sesiones de aprendizaje, es decir, que se adecuen a la problemática descubierta.
2. Los docentes y administradores deberían prestar un poco más de atención a los programas, talleres y cursos que ofrece el Ministerio de Educación porque ahora son esenciales para interactuar y aprender con los estudiantes. Además, es parte de su desarrollo como docente porque lo convierte en un docente competente que puede enfrentar los desafíos de la sociedad.
3. Las actividades multimedia son significativas por sí solas, pero es importante que se diseñen en torno a lecturas o una variedad de materiales apropiados al nivel, edad y contexto para lograr mejores resultados. Sobre todo, que fomenten la innovación y curiosidad. Por tanto, es necesaria la intervención del profesorado para la realización de la actividad porque los estudiantes pueden no entender el objetivo de esa actividad y pueden interesarse por otras actividades que no estén encaminadas a conseguir el objetivo de aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Acedo, E. & Maqueda, R. (2022). *Poetry as a method for working on literary skills in Primary Education. Educational Project by Gloria Fuertes. VISUAL Review. International Visual Culture Review*. Revista Internacional de Cultura, 9. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3668>
- Aguirre, K. (2023). El uso de la lectoescritura en los alumnos de educación superior: caso de estudio, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Autónoma de Sinaloa. SciELO, 11(29). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-57052023000100227](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-57052023000100227)
- Altuna-Urdín, J., Martínez, J. I. & Amenabar, N. (2017). Las teorías de enseñanza-aprendizaje y los recursos de Internet: su confluencia en centros de primaria 1. *Estudios Sobre Educación*, 33, 145-167. <http://dx.doi.org/10.15581/004.33.145-167>
- Arapa, A. & Flores, N. (2021). Aplicación del entorno virtual Google Classroom y su influencia en la comprensión de textos del idioma inglés en los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N°64, Pucallpa- 2018. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. [http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4938/B69\\_UNU\\_EDUCACIONSECUNDARIA\\_2021\\_T\\_ANALI-ARAPA%20MELISSA-FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4938/B69_UNU_EDUCACIONSECUNDARIA_2021_T_ANALI-ARAPA%20MELISSA-FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias Gómez, F. (2016). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). EDITORIAL ESPISTEME. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=El+proyecto+de+investigaci%C3%B3n:+Introducci%C3%B3n+a+la+metodolog%C3%ADa+cient%C3%ADfica&ots=kYkKhstua&sig=kLLDBUpBMbD4RticOUPLc7BoYBA>
- Ballestas, R. (2015). *Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria*. Investigación & Desarrollo, 23(2). [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-32612015000200005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-32612015000200005)
- Blazevic, A. G & Jelic, A. B. (2023). *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula de Lengua Extranjera en Croacia*. Revistas de lenguas extranjeras. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85179353089&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=2ce5beb4688d6830d107630cb8074389&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28EL+USO+DE+LAS+TECNOLOG%C3%8DAS+DE+LA+INFORMACI%C3%93N+Y+LA+COMUNICACI%C3%93N+EN+LA+ENSE%28C3%91ANZA+DE+ELE+EN+CROACIA%29&sl=110&sessionSearchId=2ce5beb4688d6830d107630cb8074389&relpos=0>
- Caro, L. (2019). 7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/2801>

- Castillo-Rodríguez, N., Giraldo-Santamaría, D., & Zapata-Gordon, A. (2020). *Aprendizaje por descubrimiento: Método alternativo en la enseñanza de la física*. *Scientia Et Technica*, 25(4), 569–575. <https://doi.org/10.22517/23447214.24221>
- Chrobak, R. (2017). *El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico*. *Archivos De Ciencias De La Educación*, 11(12). <https://doi.org/10.24215/23468866e031>
- Coello, S. (2023). Herramienta digital Google Classroom en la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en noveno año de Educación General Básica. *Revista Latinoamericana de ciencias Sociales y Humanidades*, 4 (4). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9113721.pdf>
- COMISIÓN EUROPEA (2014) Improving the effectiveness of language learning: CLIL and computer assisted language learning. London: IDCF GHK. [https://ec.europa.eu/assets/eac/languages/library/studies/clil-call\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/languages/library/studies/clil-call_en.pdf)
- Estela, R. (2020). *Investigación Propositiva*. Instituto de Educación superior Pedagógico Público Indoamérica. <https://es.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Euribe, J. (2022). Uso del google classroom para la mejora de competencias digitales en docentes de una institución educativa pública, Marcona, Ica – 2022 [Tesis para optar el grado de Maestro en Administración de la Educación – Universidad César Vallejo Perú]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100711/Euribe\\_FJL-SD.pdf?sequence=4](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100711/Euribe_FJL-SD.pdf?sequence=4)
- Ferreira, G. (2021). *Articulaciones entre evaluación formativa alternativa y aprendizaje significativo*. *Meta: Avaliação*. 13 (41), págs. 819-839. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85128212332&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=aprendizaje+significativo&sid=25369c1cd3e039c387adf924c3fdb7b&sot=b&sdt=b&sl=40&s=TITLE-ABS-KEY%28aprendizaje+significativo%29&relpos=16&citeCnt=0&searchTerm=>
- Ferreiro, E. (2006). *La escritura antes de la letra. CPU-e*. *Revista de Investigación Educativa*, (3), 1-52. <https://www.redalyc.org/pdf/2831/283121724001.pdf>
- Franco, J. & Barreiro, S. (2020). Material didáctico para la lectoescritura en estudiantes con discapacidad auditiva. *IyD*, 8(1), 6–27. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.8.1.2021.6-27>
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios En Educación*, 3(4), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Gonzaga Betancurth, L. E. (2021). Iniciación a la lectoescritura basado en el desarrollo las neurofunciones. *Conrado*, 17(78), 322-330. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000100322&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000100322&script=sci_arttext)
- Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext)

- Huaire, E. (2019). Método de investigación. <https://www.aacademica.org/edson.jorge.huaire.inacio/78.pdf>
- Lorenzo, B. (2019). *Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas de comprensión lectora y de expresión escrita en inglés*. [Tesis de maestría, Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17304/Google%20Classroom%20como%20herramienta%20didactica%20para%20trabajar%20las%20destrezas%20de%20comprension%20lectora%20y%20de%20expresion%20escrita%20en%20ingles.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *Evaluación PISA 2018*. Calameo. <https://es.calameo.com/read/006286625977c1ced4d6c?view=slide&page=1>
- Ministerio de Educación. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo-ERCE 2019*. [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/01/PPT-ERCE-2019-10-01-2022\\_compressed.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/01/PPT-ERCE-2019-10-01-2022_compressed.pdf)
- Ministerio de Educación. (2019). ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-Nacional-2019.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). Resolución Viceministerial N° 00094-2020. MINEDU. [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM\\_N\\_\\_094-2020-MINEDU.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf)
- Ministerio de Educación. (2022). *Evaluación Muestral de estudiantes (EM) 2022*. <https://www.calameo.com/read/006286625ce339ac0cd63?view=slide&page=1>
- Muñoz-Quintero, M. F., & Valderrama-Castellanos, M. L. (2021). Implementación de la Metodología Aprendizaje Basada en Juegos Digitales Como Estrategia Pedagógica Para el Fortalecimiento de las Competencias Lecto-Escritoras en Estudiantes de Grado Primero. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/c146708e-954a-4439-a3b2-372887bfdcf4>
- Padilla-Avalos, C. A. & Marroquín-Soto, C. (2021). Enfoques de investigación en odontología: cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista estomatologica herediana*, 31(4), 338-340. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-43552021000400338&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-43552021000400338&script=sci_arttext)
- Paredes, M., Paredes, L., Carbajal, K., & Curo, L. (2021). Método por descubrimiento estructural en el aprendizaje matemático universitario durante la nueva normalidad por Covid-19. *Revista de ciencias sociales*, 27(4), 426-440. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8145531>
- Pérez-Angulo, Y. & Quiroz- Mayorca, J. (2021). Creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje en la Plataforma de Classroom Para Favorecer el Aprendizaje Significativo y el Desarrollo del Pensamiento Computacional en los Estudiantes del Grado Décimo en el Área de las Ciencias Sociales. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/8857941d-ca45-41d1-85e1-b8555076dd46>

- Polanía, C., Cardona, F., Castañeda, G., Vargas, I., Calvache, O. & Abanto, W. (2020). Metodología de Investigación Cuantitativa & Cualitativa Aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior. UNICAMACHO y UCV. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/596>
- Prado-Prado, S. S., Álvarez, J. C. E., Zurita, I. N., & Herrera, D. G. G. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696087>
- Quiñonez, Y. & Millán, F. (2023). La conciencia fonológica en el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad escolar temprana. *Revista Educación y Pensamiento*, 30 (30). <https://educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/160>
- Rodríguez, M. (2021). Las herramientas de Google como complemento para la enseñanza telemática. [Tesis de pregrado, Universidad de Sevilla]. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128733/195\\_21154086\\_20210614\\_2304.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128733/195_21154086_20210614_2304.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Romero, J. & Narváez, C., (2023). La literatura infantil y su vínculo esencial con la lectoescritura. *Tierra Infinita* (9), 80-98. <https://doi.org/10.32645/26028131.1244>
- Saldaña Bazán, J. G. (2020). Google Classroom una herramienta para la gestión de la educación a distancia en el Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47228>
- Sánchez-Flores, F.A. (2019) Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008)
- Sánchez, J. (2022). *Google Classroom y la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de la I.E. 11501, Pomalca, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5189/1/TM\\_SanchezHuamanDeMoralesJoanne.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5189/1/TM_SanchezHuamanDeMoralesJoanne.pdf)
- Selfa, M. (2022). *Creatividad y digitalización de poemas para el aprendizaje de la lectoescritura*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 97(36.3), pp. 29–52. <https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/article/view/96199>
- Sosa–Agurto, J., Panta–Carranza, K., Aquino – Trujillo, J. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del conocimiento*, 6 (1). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2160/4313>
- Torres, J. & Barnabas, T. (2020). *Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con las redes sociales y ecologías del aprendizaje*. *Revista Brasileira de Educação*, 25, e250026. <https://www.scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85089771524&origin=resultlist&sort=plf->

f&src=s&sid=5f896da9336d7b328edb3742ce757896&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28conectivismo%29&sl=27&sessionSearchId=5f896da9336d7b328edb3742ce757896

Ulco, L. & Baldeón, P. (2020). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación y su influencia en la lectoescritura*. Revista Conrado, 16(73), 426-433. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>

UNESCO (2004) Information and Communication technologies in the Teaching and Learning of Foreign Languages: State-of-Art, Needs and Perspectives. Moscow: IITE. <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214627.pdf>

Vidal, G. T. (2022). *Enfoque cuantitativo: taxonomía desde el nivel de profundidad de la búsqueda del conocimiento*. Llalliq, 2(1), pág-13. <https://revistas.unasam.edu.pe/index.php/llalliq/article/view/936/997>

## ANEXOS

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES- DIMENSIONES/ CATEGORÍAS- SUBCATEGORÍAS
¿Cómo potenciar la lectoescritura en niños de primer grado de primaria?	<p><b>O. General:</b> Proponer un programa educativo basado en Google Classroom para fortalecer la lectoescritura en niños de primer grado.</p> <p><b>O. Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel actual de la lectoescritura en niños de primer grado.</li> <li>- Determinar el nivel que se desea alcanzar en la lectoescritura en niños de primer grado.</li> <li>- Determinar las características fundamentales que debe tener el programa educativo basado en Google Classroom y para fortalecer la lectoescritura en niños de primer grado.</li> </ul>	Si se diseña el programa educativo en la plataforma Google Classroom, entonces es probable fortalecer la lectoescritura en niños de primer grado de I.IEE lambayecanas.	<p><b>V.D:</b> comprensión lectora</p> <p>Niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación</li> <li>- Lectura</li> <li>- Escritura</li> </ul> <p><b>V.I:</b> plataforma Google Classroom</p>
TIPO DE INVESTIGACIÓN- DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
La investigación es de tipo cuantitativa con método no experimental y diseño transversal descriptivo.	La población son los estudiantes de primer grado, la muestra es de 80 niños pertenecientes a I.IEE lambayecanas y el muestreo es de tipo no probabilístico intencional.	Técnica: La psicométrica Instrumento: test	

### TEST DE LECTOESCRITURA

Área	: Comunicación
Examinador	: Lic. Fiorella Ventura Puse Monja
Lugar de examen	: Aulas de primer grado de educación primaria
Hora de examen	: 08.00 am
Fecha de examen	: 25/09/2023
Apellidos y nombres	:
Lugar de nacimiento	:
Edad	:
Sexo	:
Lugar de residencia	:
Tipo de institución	: Pública ( ) Privada (X)
Duración de la administración del instrumento: 45'	

**Estimado(a) estudiante:** Este Test tiene como finalidad registrar información real y pertinente acerca de tu nivel de aprendizaje sobre lectoescritura. Agradezco anticipadamente tu colaboración. Los contenidos serán evaluados según la siguiente tabla de especificaciones.

1	2	3	4
Inicio	Proceso	Logrado	Logro Destacado

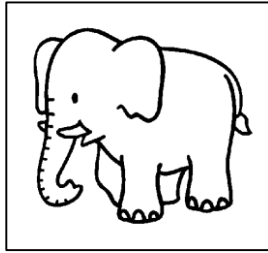
**Objetivo:** Medir el nivel de lectoescritura en niños de primer grado de EBR primaria en dos Instituciones educativas.

**Escala de medición:** Inicio, Proceso, Logrado y Logro Destacado.

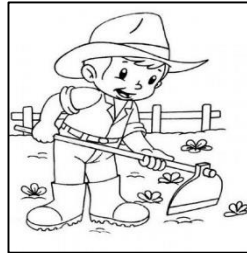
**Instrucción:** Responde lo solicitado por cada enunciado, según tus saberes sobre lectoescritura.

I. Sigue las indicaciones de tu evaluador/ maestra para resolver cada enunciado.

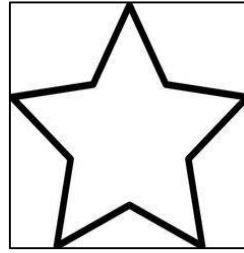
1. Luego de observar cada imagen, marca la alternativa que contenga el nombre correcto.



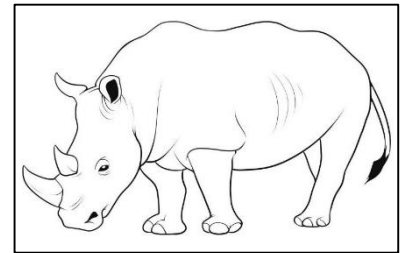
- a. Elefante
- b. Alefant



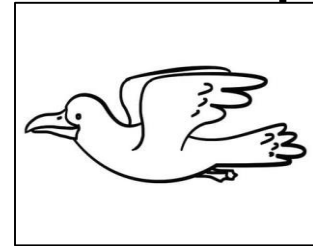
- a. Carnicero
- b. Chef
- c. Campesino



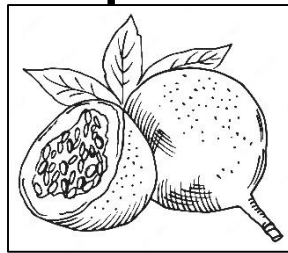
- a. Luna
- b. Estrella



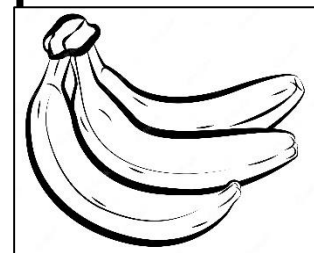
- a. Rinoceronte
- b. Lagartija
- c. Búfalo



- a. Delfín
- b. Loro
- c. Golondrina

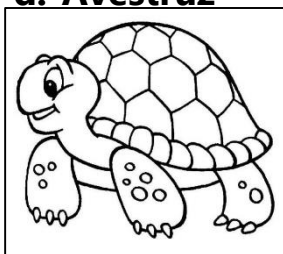


- a. Cebolla
- b. Granadilla
- c. Mandarina



- a. Plátano
- b. Maracuy
- c. Yuca

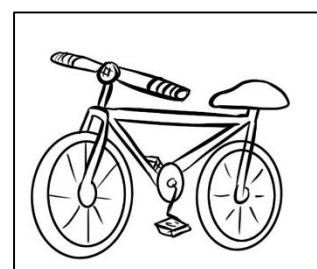
II. AVESTRUZ



- a. Caparazón
- b. Tortuga
- c. Lagartija



- a. Carpintero
- b. Soldador
- c. Campesino
- d. Zapatero



- a. Motocicleta
- b. Triciclo
- c. Bicicleta
- d. Tren

3. Encuentra palabras significativas en la siguiente sopa de letras.

## PALABRAS SIGNIFICANTES

S	A	N	U	B	M	K	R	V	M	O	Y	Q	I
M	J	Z	D	J	I	T	I	C	X	K	B	I	F
O	C	E	U	A	M	T	N	R	P	D	Z	K	M
K	O	Q	J	U	L	Q	O	C	I	A	H	T	G
R	M	E	U	L	W	Q	C	O	S	G	K	J	U
Z	P	J	Y	A	V	K	E	L	R	K	C	T	N
K	U	M	W	C	P	R	R	E	E	R	C	C	I
U	T	E	A	L	A	V	O	G	P	X	X	O	F
B	A	A	M	A	N	M	N	I	S	E	Q	C	O
T	D	H	I	P	T	J	T	O	G	S	I	I	R
O	O	F	G	D	A	E	E	Q	S	Z	B	N	M
F	R	F	O	L	L	Z	K	R	B	O	Y	A	E
V	A	Q	Y	I	Ó	E	P	U	P	I	T	R	E
A	H	C	K	R	N	Q	C	E	L	U	L	A	R

4. Une con una línea las palabras iguales.

*Abeja* ●

*Cangrejo* ●

*Mochila* ●

*Hermano* ●

*Micrófono* ●

*Refrigerador* ●

● *Micrófono*

● *Hermano*

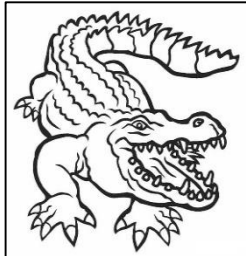
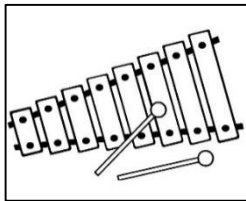
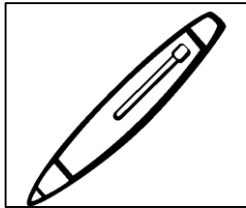
● *Refrigerador*

● *Cangrejo*

● *Abeja*

● *Mochila*

5. Une cada palabra con su respectivo dibujo.



● *Computadora*

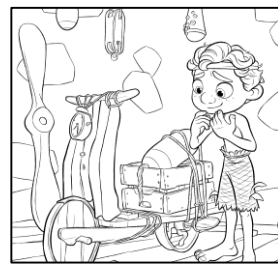
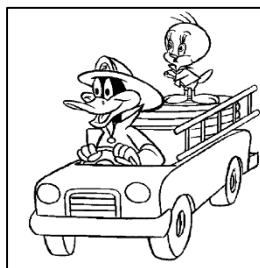
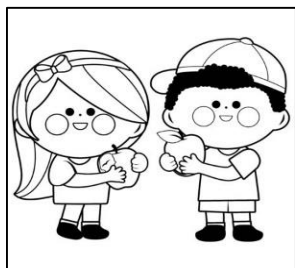
● *Cocodrilo*

● *Xilófono*

● *Bolígrafo*

6. Lee las siguientes oraciones y pinta el dibujo que representa la oración.

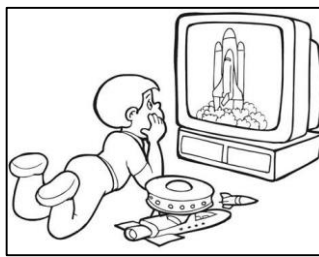
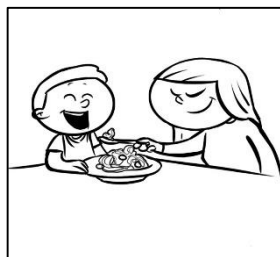
- **Juan y su madre van los viernes al supermercado.**



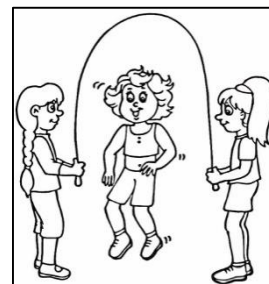
- **Ana y Rafael comen ricas manzanas.**



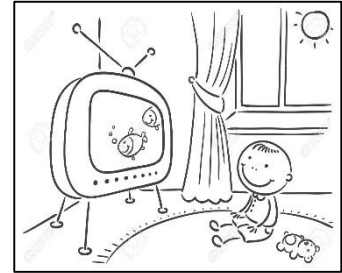
- **Fátima y su familia comparten un delicioso pollo cocido.**



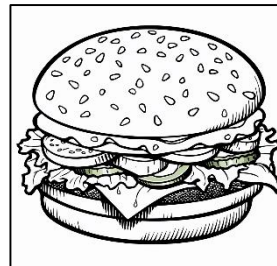
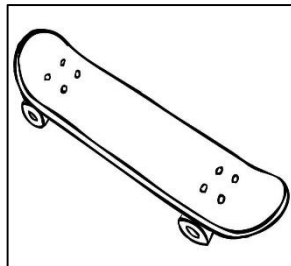
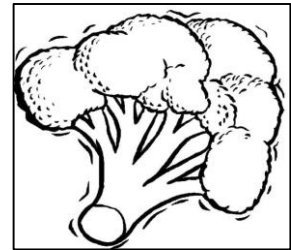
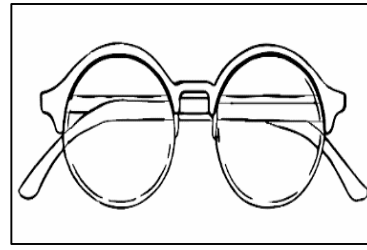
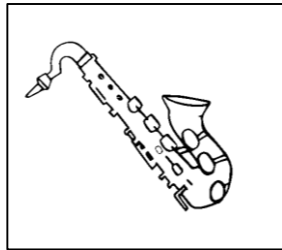
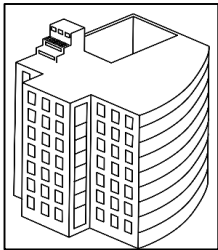
- **Pintar, es el pasatiempo favorito de Adriana.**



- **Fabrizio disfruta de una tarde mirando su programa favorito y comiendo cereales.**



7. Escribe el nombre de las siguientes imágenes donde corresponda.



8. Ordena las siguientes palabras hasta formar oraciones.

A. lee un Carmen informativo. texto

B. Juan y un Alondra jugo. tomaron

C. mellizos sus Los celebran cumpleaños septiembre.

D. y madre su escriben un Pedro libro.

E. computadora marca La es Lenovo.

9. Escoge una alternativa que contenga la palabra faltante en la oración y enciérrala.

a. disfrutar    b. compartir    c. cocina    d. celebra

- Juana \_\_\_\_\_ su cumpleaños junto a su familia y amigos.

a. degustamos    b. visitamos    c. pasea    d. camina

- Mi madre y yo \_\_\_\_\_ todos los sábados a mi tía.

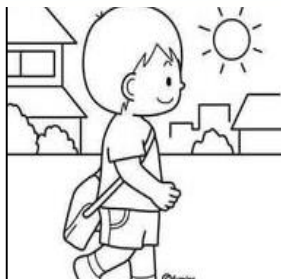
a. protegen    b. alegren    c. envían    d. corretean

• **Rogelio y Lucrecia \_\_\_\_\_ a sus hijos.**

a. conmovieron    b. divirtieron    c. esforzaron    d. levantaron

• **Los deportistas se \_\_\_\_\_ para ganar el campeonato.**

10. Observa atentamente los siguientes dibujos y forma oraciones.







## VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO “JUICIO DE EXPERTOS”

### 1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: Gutiérrez	Materno: Guerrero	Nombres: Nancy Zulema
Centro laboral:	Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo		
Título profesional:	Licenciada en Educación – Lengua y Literatura		
Grado (el máximo):	Magister	Mención: Docencia y Gestión Académica	
Institución donde obtuvo el grado:	Universidad César Vallejo		
Otros estudios(opcional):			

### 2. Datos de la propuesta a evaluar

Denominación:	<b>Google classroom como herramienta fortalecedora de la lectoescritura</b>
Público objetivo:	Estudiantes de primer grado de primaria
Duración estimada (en horas):	1 hora por sesión
Autor:	Lic. Fiorella Ventura Puse Monja

### 3. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de criterios e ítems el cual deberás valorar la propuesta académica (ver anexo 1), con una de estas opciones:

1	2	3	4
---	---	---	---

No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel
---------------------------	------------	----------------	------------

#### 4. Estructura

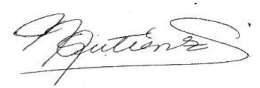
Criterios	N°	Ítems/reactivos	Puntaje		Observaciones/sugerencias
			Máximo	Obtenido	
<b>Cualidades básicas</b>	1	Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.	4	4	
	2	Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico-práctico y social.	4	4	
	3	Originalidad: Poco estudiada.	4	4	
	4	Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.	4	4	
<b>Claridad</b>	5	Justificación fácil de comprender.	4	4	
	6	Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.	4	4	
	7	Propósito fácil de entender.	4	4	
<b>Consistencia teórica</b>	8	Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.	4	4	

	9	El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.	4	4	
	10	Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Calidad técnica y extensión</b>	11	El programa posee una estructura entendible.	4	4	
	12	Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	4	4	
	13	Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Sistema metodológico</b>	14	Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.	4	4	
	15	La secuencia de actividades es afín con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.	4	4	
	16	El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.	4	4	
<b>Sistema evaluación</b>	17	El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.	4	4	
	18	La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.	4	4	

**5. Veredicto final**

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
[ X ]	[ ]	[ ]

Chiclayo, 14 del 2023



.....

**Firma del experto**

**DNI: 00327726    Teléfono N°983699676**



## VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO “JUICIO DE EXPERTOS”

### 1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: Ramírez	Materno: Mendoza	Nombres: Laura del Carmen
Centro laboral:	.I.E.P. EVANGÉLICA 2PERUANO – GERMANA”		
Título profesional:	EN EDUCACIÓN NIVEL PRIMARIA.		
Grado (el máximo):	MAGISTER	Mención: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN	
Institución donde obtuvo el grado:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO		
Otros estudios(opcional):	NINGUNO		

### 2. Datos de la propuesta a evaluar

Denominación:	<b>Google classroom como herramienta fortalecedora de la lectoescritura</b>
Público objetivo:	Estudiantes de primer grado de primaria
Duración estimada (en horas):	1 hora por sesión
Autor:	Lic. Fiorella Ventura Puse Monja

### 3. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de criterios e ítems el cual deberás valorar la propuesta académica (ver anexo 1), con una de estas opciones:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

## 4. Estructura

Criterios	N°	Ítems/reactivos	Puntaje		Observaciones/sugerencias
			Máximo	Obtenido	
<b>Cualidades básicas</b>	1	Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.	4	4	
	2	Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico-práctico y social.	4	4	
	3	Originalidad: Poco estudiada.	4	4	
	4	Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.	4	4	
<b>Claridad</b>	5	Justificación fácil de comprender.	4	4	
	6	Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.	4	4	
	7	Propósito fácil de entender.	4	4	
<b>Consistencia teórica</b>	8	Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.	4	4	
	9	El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.	4	4	

	10	Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Calidad técnica y extensión</b>	11	El programa posee una estructura entendible.	4	4	
	12	Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	4	4	
	13	Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Sistema metodológico</b>	14	Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.	4	4	
	15	La secuencia de actividades es afín con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.	4	4	
	16	El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.	4	4	
<b>Sistema evaluación</b>	17	El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.	4	4	
	18	La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.	4	4	

### 5. Veredicto final

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
-----------	-------------------------------	--------------

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

Chiclayo, 14 del 2023



.....  
**Firma del experto**

**DNI: 40568504    Teléfono N°979685042**



## VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO “JUICIO DE EXPERTOS”

### 1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: PISFIL	Materno: BECERRA	Nombres: MARIA DEL CARMEN
Centro laboral:	UNIVERSIDAD SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO		
Título profesional:	LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL		
Grado (el máximo):	MAESTRO	Mención: CIENCIAS DE LA FAMILIA	
Institución donde obtuvo el grado:	UNIVERSIDAD DE MÁLAGA		
Otros estudios(opcional):	PSICOPEDAGOGÍA		

### 2. Datos de la propuesta a evaluar

Denominación:	<b>Google classroom como herramienta fortalecedora de la lectoescritura</b>
Público objetivo:	Estudiantes de primer grado de primaria
Duración estimada (en horas):	1 hora por sesión
Autor:	Lic. Fiorella Ventura Puse Monja

### 3. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de criterios e ítems el cual deberás valorar la propuesta académica (ver anexo 1), con una de estas opciones:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

#### 4. Estructura

Criterios	N°	Ítems/reactivos	Puntaje		Observaciones/sugerencias
			Máximo	Obtenido	
<b>Cualidades básicas</b>	1	Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.	4	4	
	2	Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico-práctico y social.	4	4	
	3	Originalidad: Poco estudiada.	4	4	
	4	Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.	4	4	
<b>Claridad</b>	5	Justificación fácil de comprender.	4	4	
	6	Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.	4	4	
	7	Propósito fácil de entender.	4	4	
<b>Consistencia teórica</b>	8	Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.	4	4	

	9	El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.	4	4	
	10	Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Calidad técnica y extensión</b>	11	El programa posee una estructura entendible.	4	4	
	12	Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	4	4	
	13	Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.	4	4	
<b>Sistema metodológico</b>	14	Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.	4	4	
	15	La secuencia de actividades es afín con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.	4	4	
	16	El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.	4	4	
<b>Sistema evaluación</b>	17	El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.	4	4	
	18	La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.	4	4	

**5. Veredicto final**

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chiclayo, 14 del 2023



.....  
Firma del experto

DNI: 16665856 Teléfono N° 943670377