



Recibido: 20/noviembre/2024

Aceptado: 23/febrero/2025

Recursos tecnológicos para fortalecer la Lectoescritura en estudiantes de Educación Básica (Original)

Technological resources to strengthen Literacy in Basic Education students (Original)

Karen Yuritzi Santos Ocampo. *Licenciada en Educación Básica. Docente de la Unidad Educativa: Nuestra Señora del Rosario. Balzar, Guayas, Ecuador.*

[santosocampok@gmail.com] [<https://orcid.org/0009-0005-3122-7915>]

Luz Victoria Ocampo Vivar. *Máster en Educación. Luz Victoria Ocampo-Vivar. Docente de la Unidad Educativa Colimes. Balzar Colimes, Guayas, Ecuador.* [vickyocampito@gmail.com] [<https://orcid.org/0009-0005-9574-5658>]

Jimmy Alfonso Jiménez Espinoza. *Máster en Educación. Docente de la Unidad Educativa Colimes. Balzar Colimes, Guayas, Ecuador.* [jjimenezes2581@ucvvirtual.edu.pe] [<https://orcid.org/0000-0002-0035-0874>]

Yury del Rocío Ordoñez Gómez. *Licenciada en Educación. Docente de la Unidad Educativa Colimes. Balzar Colimes, Guayas, Ecuador.* [yury.ordonez@educacion.gob.ec] [<https://orcid.org/0009-0003-1503-3366>]

Resumen

El desarrollo de la lectoescritura constituye un pilar fundamental en la formación educativa de los estudiantes de Educación Básica. En este contexto, los avances tecnológicos han permitido la incorporación de herramientas innovadoras que potencian estos procesos de aprendizaje. Este artículo tiene como objetivo realizar una revisión sistemática de los recursos tecnológicos utilizados para fortalecer la lectoescritura, considerando su diseño, implementación y resultados reportados. Se analizan estudios recientes y relevantes para identificar las herramientas más efectivas y su contribución al desarrollo de habilidades lingüísticas. Los hallazgos evidencian el potencial de las tecnologías digitales para personalizar los procesos educativos, promover la interacción activa y mejorar los resultados académicos, lo que resalta la importancia de su integración en el aula de forma estratégica y contextualizada. Este análisis proporciona una base teórica y práctica para orientar a docentes y responsables educativos en la selección e implementación de recursos tecnológicos adaptados.

Palabras Clave: lectoescritura; tecnología educativa; recursos tecnológicos; Educación Básica; habilidades lingüísticas



Abstract

The development of reading and writing constitutes a fundamental pillar in the educational training of Basic Education students. In this context, technological advances have allowed the incorporation of innovative tools that enhance these learning processes. This article aims to carry out a systematic review of the technological resources used to strengthen literacy, considering their design, implementation and reported results. Recent and relevant studies are analyzed to identify the most effective tools and their contribution to the development of language skills. The findings show the potential of digital technologies to personalize educational processes, promote active interaction and improve academic results, which highlights the importance of their integration into the classroom in a strategic and contextualized way. This analysis provides a theoretical and practical basis to guide teachers and educational leaders in the selection and implementation of adapted technological resources.

Keywords: literacy; educational technology; technological resources; Basic Education; language skills

Introducción

La lectoescritura representa una de las competencias esenciales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, constituyendo la base para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. En el contexto de la Educación Básica, la adquisición de habilidades de lectura y escritura se ve influenciada por múltiples factores, entre ellos, el acceso a herramientas pedagógicas adecuadas.

Los recursos tecnológicos empleados en la lectoescritura son un desafío para los docentes ya que han demostrado ser un aporte para fortalecer estos procesos. La lectoescritura es una habilidad básica para el aprendizaje en el aula. Desde el nacimiento hasta el fin de la escuela básica, los estudiantes deben desarrollar la capacidad de leer y comprender el contenido escrito, así como de escribir de forma clara y precisa. Esta habilidad es fundamental para el éxito académico de los estudiantes en todas las materias.

En la Educación Básica, muchos son los estudiantes que tienen dificultades para desarrollar las habilidades de la lectoescritura. Para minimizar el efecto, se han desarrollado recursos tecnológicos para fortalecer la lectoescritura desde una edad temprana. Estos recursos tecnológicos pueden ser útiles para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura y escritura, así como para mejorar la motivación, el interés y el compromiso con el aprendizaje.



Algunos de estos recursos tecnológicos incluyen juegos de lectura y escritura, herramientas de aprendizaje digitales, aplicaciones móviles y aplicaciones web. Todas estas herramientas ofrecen una variedad de formas para que los estudiantes practiquen y mejoren sus habilidades de lectura y escritura. Estas herramientas también pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y comunicación.

En los últimos años, el avance de la tecnología ha generado un cambio significativo en los enfoques educativos, permitiendo el diseño de recursos tecnológicos innovadores que transforman los métodos de enseñanza tradicionales. Estos recursos tecnológicos fomentan la motivación y el interés en los estudiantes, y a su vez, contribuyen al aprendizaje personalizado y al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas. Sin embargo, la efectividad de estas herramientas depende de su correcta implementación y adaptación al contexto educativo. Por ello, este artículo se propone analizar los recursos tecnológicos empleados para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de Educación Básica, destacando su impacto y efectividad en los procesos de aprendizaje. Se emplea la metodología de revisión bibliográfica que busca ofrecer una base teórica y práctica que guía a los docentes y responsables educativos en la integración de estas tecnologías en sus estrategias pedagógicas.

Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos, vistos desde una perspectiva didáctica, son herramientas proporcionadas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se consideran herramientas didácticas que facilitan el ejercicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y tratan de conectar las nuevas generaciones de estudiantes con la nueva sociedad de la información (Carvajal, 2020). Su correcta utilización ayuda a mejorar la calidad del aprendizaje en los estudiantes de todos los niveles, esencialmente los de la enseñanza básica por sus características específicas para concentrarse. Al respecto, Alfonso y Repetto (2019, citado en Bravo et al., 2022) explican que “el uso de las TIC favorece la motivación del estudiante y la comprensión de los temas, que muchas veces son abstractos y complejos” (p. 3), ratificando lo expresado anteriormente.

El uso de los recursos tecnológicos, en la Educación Primaria, muestra una concepción constructivista, al ser una teoría que plantea que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye su propio conocimiento (Almerich et al., 2023). En este proceso, el estudiante interpreta la información externa para crear nuevas ideas, por lo que este aprendizaje



mediado por los recursos tecnológicos, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que perduran para toda la vida.

Lectoescritura en la Educación Básica

La lectoescritura es una habilidad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Permite que los niños adquieran conocimientos, comprendan información y se comuniquen adecuadamente. En consecuencia, la lectura y la escritura son herramientas significativas del ser humano para desarrollar procesos más maduros de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y con el medio, además de ser la base para los posteriores aprendizajes y desarrollo integral de la persona (Félix, 2023). La habilidad de la lectoescritura, es considerada esencial para el desarrollo de los niños. Su correcta enseñanza desde la educación primaria, proporciona las herramientas necesarias para tener éxito en la escuela y en la vida (González, 2020).

En el estudio presentado por Guerrero et al. (2023) se plantea que:

La lectoescritura permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente, accesible y sin límites, ya que se lee para comprender y se escribe para transformar, por lo cual, la lectura abre las puertas a la información, permite avanzar en conocimientos y saberes, aporta descubrimientos asombrosos, es aquella capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos inéditos. (p. 5)

Al aprender a leer y escribir, los niños adquieren las herramientas necesarias para investigar, escribir y hablar sobre temas interesantes. Esto les ayuda a desarrollar habilidades para resolver problemas y hace que la educación sea más divertida (Griggio, 2024).

Influencia de los recursos tecnológicos en la lectoescritura

La influencia de los recursos tecnológicos en la lectoescritura ha sido un tema estudiado y verificado su efectividad. Al realizar actividades de lectoescritura, basadas en patrones ortográficos, vocabulario visual y comprensión de frases a través de imágenes, en un programa de Computación, los estudiantes que lo utilizaron, demostraron mejor desempeño que los que usaron los métodos tradicionales (Contreras & Jiménez, 2020). Esto ratifica plantear nuevos escenarios en las aulas utilizando los recursos tecnológicos.

Las habilidades de la lectoescritura, son más logradas cuando se utilizan recursos tecnológicos derivados de las TIC pues le aportan a los estudiantes conocimientos acerca del entorno donde se desarrollan y a su vez permiten el acceso a las mismas oportunidades de



aprendizaje a través del uso de las tecnologías a estudiantes que no tienen este recurso en sus hogares, específicamente en zonas rurales (Ulco & Baldeón, 2020).

En el ámbito de la educación inclusiva, los recursos tecnológicos son esenciales pues eliminan algunos inconvenientes de acceso a la información, permitiendo que los estudiantes vayan a su propio ritmo y estilo de aprendizaje, aumentan las posibilidades educativas que presentan los estudiantes con algún tipo de discapacidad eliminando barreras que presentan en relación con el aprendizaje de la lectoescritura, reconociendo, además, tendencias de uso de software y hardware para diferentes tipos de discapacidades (Macas & Guevara, 2020).

Materiales y métodos

Para el desarrollo de la presente investigación, se utilizó el método de revisión sistemática. Se emplean procedimientos específicos y estructurados para evaluar de forma sistemática la confiabilidad, la validez y el impacto de la información obtenida. El diseño de investigación empleado es de tipo documental. En lo referido a la técnica de producción de datos, se accedió a la información de documentos a través de motores de búsqueda y bases de datos bibliográficas, empleándose palabras claves referentes al tema de investigación como: lectoescritura, recursos tecnológicos, educación básica.

Los criterios de inclusión empleados están relacionados con la revisión de artículos publicados desde el año 2019, investigaciones que pertenecen al subnivel de educación básica y artículos publicados en revistas indexadas. Los criterios de exclusión se establecieron en base a los siguientes aspectos: artículos que no pertenecen al subnivel de educación básica, artículos con más de seis años de ser publicados, artículos cuya publicación no pertenezca a revistas indexadas e investigaciones que no estén en el idioma español.

Resultados y análisis de los resultados

La revisión sistemática permitió identificar una amplia variedad de recursos tecnológicos utilizados para fortalecer la lectoescritura en Educación Básica, entre los que destacan plataformas interactivas, aplicaciones móviles, programas de realidad aumentada y herramientas de inteligencia artificial.

Descripción de los principales recursos tecnológicos para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de Educación Básica



Textos digitales

Leoteca

Es una plataforma de exaltación a la lectura en el que niños, docentes y padres de familia pueden hablar de lo que leen. Contiene un catálogo con más de 55.000 títulos de literatura infantil y juvenil de un poco más de 400 editoriales. Cada texto contiene los datos pertinentes: tema, grado de lectura sugerida, puntos de vista de otros lectores, primeras páginas para darle un vistazo, entre otros. Existe un apartado llamado *Mi Biblioteca*, en la que tanto infantes como adultos pueden ordenar sus lecturas, clasificando las lecturas preferidas, diferenciando los títulos que se han leído, los que se están leyendo y los que se quiere leer a futuro. A los infantes les permitirá encontrar nuevas lecturas, así como manifestar y marcar los libros que han dado lectura. A los docentes les permite continuar el progreso lector de los estudiantes, tramitar los textos que se desean sugerir durante el curso y diseñar cuestionarios referentes a los textos que se están leyendo en el aula. A los padres les permite darle seguimiento al progreso lector de sus hijos, tener opción a sugerencias de libros para cada periodo lector, mantenerse al día con las mejores actualizaciones de literatura infantil, entre otros.

Planeta lector

Portal en el que los usuarios sean registrados o desconocidos tienen acceso a datos, experiencias, interrogantes, planes lectores, material didáctico con el objetivo de acrecentar la lectura en los estudiantes de infantil, primaria y bachillerato. Contiene un extenso catálogo de libros acordes a cada nivel formativo, materiales novedosos, guías didácticas, videos, entrevistas, melodías, así como sugerencias de cómo avivar el placer por la lectura entre los estudiantes. Además, en la plataforma existe una herramienta para diseñar planes lectores y analizar los de otros docentes, informes actuales vinculados con el fomento de la lectura, literatura, diferentes foros en donde puede existir un debate y dar su opinión sobre temáticas relacionadas a la lectura (Barzola, 2022).

WordReference

Diccionario digital en el que es admisible traducir frases en más de veinte idiomas diversos. Asimismo, la plataforma brinda sinónimos y antónimos, así como definiciones. Es uno de los diccionarios más empleados en internet. Incluye todos los significados registrados por la Real Academia Española de la Lengua y sus parecidos. Brinda un conjugador de verbos en idiomas como el francés, español e italiano. Incluye un espacio de foros, donde los usuarios



pueden participar, hacer preguntas y dar respuesta referente a asignaturas vinculadas con vocabulario o lengua. La forma de emplear esta plataforma es muy sencilla, se debe teclear en el espacio habilitado al efecto, el vocablo a consultar y escoger la función requerida.

Juegos pedagógicos

Árbol ABC

Plataforma educativa dirigida a infantes de 3 a 8 años, que plantea el aprendizaje mediante juegos interactivos, contiene más de 300 juegos y textos interactivos para diversas materias entre ellas lengua. Basada en la teoría de las inteligencias múltiples, los juegos han sido diseñados por un grupo de educadores que desean incorporar la educación y la diversión en una práctica de aprendizaje especial. El portal contiene juegos de memoria, unión de vocales, creación de palabras, cuentos, reconocimiento de las vocales, actividades que favorecen la lectoescritura en los infantes (Padilla, 2021).

Ludiletras

Programa de lectoescritura didáctico que tiene como fin el avance neurológico en infantes de 3 a 6 años, existen juegos específicos como la Caja de Sonidos, el Dominó, el Tren de las vocales y el Memory. Además, cuenta con poemas recitados en voz alta, cortas exposiciones, rimas, ludicuentos, melodías, adivinanzas, actividades que facilitan que el infante desarrolle su facultad de escuchar. Por otro lado, contiene apoyo para el área grafomotriz como prácticas de postura corporal, movimientos oculomanuales, forma de sostener la herramienta de escritura, con el objetivo que los estudiantes adquieran las destrezas para la escritura y el dibujo. Existe también el *tekman books* que pretende crear actividades y materiales oportunos que faciliten a los docentes guiar a los estudiantes en su ciclo de maduración y admita reconocer posibles problemas que dificultarían la apropiada asimilación de la lengua oral y escrita; en otras palabras, brinda ejercicios de mediación y prevención para comprimir los inconvenientes articulatorios. Los ludigestos son otra opción divertida que se han diseñado para mostrar las letras con un gesto, fonema y figura motivadora, de forma que el abecedario es asimilado como un juego y suben de manera divertida de la etapa silábica a la alfabética.

Kahoot

Plataforma para diseñar juegos de preguntas y respuestas visualmente grandiosos, con una variedad de cuestionarios ya diseñados por la comunidad y la alternativa de personalizarlos o diseñar los propios. Une la competitividad y la diversión; enseña a los niños al juego ordenado



en el salón de clases; el diseñador del juego, es decir, el docente debe registrarse en la plataforma. Contiene una gran cantidad de juegos que se pueden emplear, expone códigos PIN para llegar a la página principal, todos pueden saber su calificación. Los niños se vuelven actores de su propio juego. Los resultados pueden transformarse en archivos de Excel o subirlo a Google Drive. Algo sobresaliente de esta plataforma es que admite editar lo que ya se ha realizado de forma que se puede ir incluyendo mayor complejidad al juego o cambiarle algún elemento si es necesario. Para poder jugar se puede realizar desde la misma página o pueden descargar la aplicación desde un Smartphone, pues es totalmente gratuita (Padilla, 2021).

Softwares educativos

Aplicación comprendida para niños de 6 a 8 años, se enfoca en actividades de palabras. Las actividades empleadas emergen del estudio lingüístico de los errores escritos por personas con dislexia, ajustándose estos criterios lingüísticos con métodos de procesamiento del lenguaje natural. Contiene seis clases de actividades en las que se muestran palabras con errores de inserción (completar la letra que falte), omisión (eliminar la letra sobrante), derivación (escoger la terminación correcta), sustitución (suplantar una letra), separación (seccionar palabras) e intercalación (diseñar partiendo de las que ya existen, otras palabras válidas), es decir, mejorarlas.

Galexia

Contiene 24 sesiones personales y en cada sesión se determinan cuatro etapas: la lectura de sílabas, de palabras, ejercicios con sonidos, letras y palabras y la lectura de libros. Se componen de tres niveles:

- ✚ Nivel 1: para niños de 7 a 9 años.
- ✚ Nivel 2: para niños de 10 a 12 años.
- ✚ Nivel 3: para niños de 12 años en adelante.

Ciertas investigaciones indican que esta aplicación optimiza la fluidez y la comprensión lectora de los individuos hispanohablantes que manifiestan dificultades como la dislexia.

Dytective y Dytective U

Se basan en el empleo de redes neuronales artificiales centradas en ayudar al infante mediante la detección temprana en dificultades como la dislexia, usando el método de inteligencia artificial catalogada como aprendizaje automático, que involucra predecir la lectura y escritura de los diversos usuarios percibiendo su interacción con un juego enfocado en la web



gramatical. Dicha aplicación escoge entre los más de 35.000 actividades, las más oportunas para el usuario conforme a las destrezas que necesiten ser consolidadas. Como establecen las instrucciones solo es pertinente jugar unos 15 minutos al día. El programa además ofrece la oportunidad de percibir el progreso de la lectoescritura de los usuarios, a través de ciertos informes que se crean. No es exigible que un adulto supervise el uso del juego, sin embargo, pueden observar reportes y desarrollar un seguimiento (Macas & Guevara, 2020).

Realidad aumentada

Oxbooks

Sistema de lectura de cuentos interactivos creada por OX. Incentiva a la lectura mediante cuentos cortos y atrayentes. Contiene cuentos de diversas dificultades en lo referente a comprensión y léxico asociado. Cuenta con instrumentos como marcado de textos, audiolibros y retos de comprensión como interrogantes de opción múltiple y sopas de letras. Admisible en Play Store para teléfonos Android con acceso a internet, es decir, gratuita.

Cursos masivos

MOOC

Cursos en líneas, masivos y abiertos que tienen como objetivo desarrollar auténticas comunidades de aprendizaje y con accesibilidad a cualquier usuario que se desea integrar. Es gratuito, sin capacidad de participantes. Dentro de él, los docentes pueden elaborar cursos dirigidos a los estudiantes de primaria en aspectos relacionados con el lenguaje verbal y escrita, posee instrumentos de diagnóstico y recursos didácticos para fortalecer los métodos de mediación educativa entorno a la lectoescritura. Para la aprobación del curso es necesario acertar todos los ejercicios de aprendizaje que se plantean con una evaluación mínima de 8.

Luego de haber descrito los principales recursos tecnológicos en el desarrollo de la lectoescritura, se consiguió identificar los recursos que pueden ser los más empleados en el mejoramiento de las prácticas de lectura y escritura, entre los que destaca el programa Dyteactive y Dyteactive U. Por otro lado, existe el juego pedagógico Ludiletras, que es versátil y muy práctico.

Discusión

Mediante la recolección de recursos para fortalecer la lectoescritura se describieron ciertos programas perteneciente a los softwares educativos, llegando a la conclusión que el más destacado es el programa Dyteactive y Dyteactive U, ya que es gratuito y de fácil comprensión,



además de que detalla el progreso de cada estudiante, y al que el docente puede acceder. Por otro lado, existe el juego pedagógico Ludiletras, que es versátil y muy práctico, contiene cuentos y juegos específicos con la finalidad de aportar en la lectoescritura, por medio de canciones, adivinanzas y otros elementos. Se coincide con Avilés (2021), quien indica que la aplicación DyetectiveU posee óptimas potencialidades para el desarrollo de la lectoescritura. Los criterios de los estudiantes han sido favorables para el desarrollo del proceso lectoescritor. En ello destacan la posibilidad de despertar interés por el trabajo con la aplicación, sin embargo, puede ser un resultado sesgado en lo motivacional, pues no se pudo comprobar si en el tiempo de su uso sistemático, los estudiantes continúan en su interés por el trabajo con la aplicación.

En la clasificación de los recursos se desglosan cinco grupos de los cuales los recursos más destacados son los relacionados con los juegos pedagógicos y los softwares educativos. Miranda et al. (2023) en su investigación menciona que los softwares educativos son diseñados como apoyo al docente. De esta manera, el profesor recurre al software para ofrecer sus lecciones o para reforzar una clase. En este artículo científico, se llegó a la conclusión de que los juegos pedagógicos podrían ser la mejor opción pues llegan a ser un recurso práctico para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos, porque mediante la lúdica y la diversión constante, los niños pueden cultivar amor por la lectoescritura y mejorar sus hábitos de comprensión lectora. En lo relacionado con los softwares educativos, estos son prácticos por ser de fácil manejo y comprensión, cualquier niño que tenga un celular puede acceder a este tipo de programa, pues son gratuitos y la mayoría cuenta con un apartado de retroalimentación o evaluación del progreso que permite pausar y meditar en los aprendizajes asimilados y en los cuales existen deficiencias para atenderlas.

Se compararon los recursos tecnológicos llegando a la conclusión de que el programa Dyetective y Dyetective U es la mejor opción para el entorno educativo porque provee características que son accesibles y favorecen al estudiante, es de inteligencia artificial. Su función consiste en evaluar al niño y con respecto a sus dificultades deberá realizar las actividades brindadas. Se concuerda con Avilés (2021) pues manifiesta que el uso de la herramienta Dyetective es un apoyo pedagógico para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes con dificultades de aprendizaje y que los aspectos que contiene la herramienta digital antes mencionada, es muy completa, sobre todo porque las actividades son muy dinámicas y adaptadas a las necesidades que tiene que reforzar el estudiante.



Con los aportes dados y con el resultado que se obtuvo, se concluye que en efecto el programa Dyteactive y Dyteactive U, es la mejor opción como recurso digital para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de educación básica, al ser esta una herramienta completa. En esta recopilación de información se describen ciertos programas, sin embargo, no se investiga a fondo cada programa para conocer cómo aplicarlo correctamente en los estudiantes, por ello se propone que, para futuras investigaciones, se indague sobre el uso adecuado de los recursos digitales, si es factible que practiquen todo el día o en una hora determinada; o si debe ser acompañado de otros procesos de aprendizaje.

Conclusiones

El análisis realizado evidencia el impacto positivo de los recursos tecnológicos en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de Educación Básica, destacando su capacidad para personalizar los procesos de aprendizaje y aumentar la motivación en el aula. Las plataformas interactivas, aplicaciones móviles y herramientas de realidad aumentada han demostrado ser especialmente efectivas cuando se integran con estrategias pedagógicas tradicionales.

Sin embargo, la implementación de estas tecnologías enfrenta desafíos significativos, como las brechas de acceso a dispositivos digitales, la limitada capacitación docente y las diferencias en los contextos socioeconómicos de los estudiantes. Por ello, resulta fundamental promover políticas educativas inclusivas que faciliten el acceso a la tecnología y fomenten la formación continua de los docentes en el uso pedagógico de herramientas tecnológicas.

La integración de recursos tecnológicos en la enseñanza de la lectoescritura responde a las demandas de la era digital y se presenta como una estrategia esencial para mejorar los procesos educativos. Es necesario continuar investigando y desarrollando herramientas que sean accesibles, inclusivas y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, garantizando así una educación equitativa y de calidad. Asimismo, se recomienda la creación de programas de intervención educativa que vinculen el uso de tecnología con objetivos de desarrollo sostenible, asegurando que estas herramientas contribuyan al aprendizaje significativo.

Referencias bibliográficas

Almerich, G., Gargallo-Jaquotot, P. A., & Suárez-Rodríguez, J. M. (2023). Estructura relacional del uso de los recursos tecnológicos y las creencias pedagógicas del profesorado de Educación Primaria y Educación Secundaria. Factores personales y contextuales.



- Estudios Sobre Educación*, 45, 51-73. <https://doi.org/10.15581/004.45.003>
- Avilés, A. A. (2021). *Aplicación DyetectiveU y su influencia en la lectoescritura de niños de la U.E. Padre Marcos Benetazzo, Ecuador 2020-2021* [Tesis de grado, BABAHOYO]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10644>
- Barzola, L. L. (2022). Propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95132>
- Bravo, F. E., Oyervide, V. N., & Chávez, E. M. (2022). Recursos tecnológicos para la enseñanza de geometría descriptiva. *Revista Científica UISRAEL*, 9(2), 95-110. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n2.2022.540>
- Carvajal, J. (2020). *Los recursos tecnológicos como herramienta para el mejoramiento de la lectura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa José Celestino Mutis*. Repositorio Institucional UNAL. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78062>
- Contreras, A. F., & Jiménez, I. (2020). Uso de la tecnología en el desarrollo de competencias de lectura y de escritura. *Revista Perspectivas*, 5(2), 54-71. <https://doi.org/10.22463/25909215.2830>
- Félix, C. C. (2023). Estrategias para Favorecer y Fortalecer la Lectoescritura en Alumnos de Primer Grado de Educación Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 8485-8498. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8423
- González, 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>
- Griggio, C. (2024). *El rol de la literatura en el aprendizaje y desarrollo de niños y adolescentes. La manera de acrecer habilidades afectivas, sociales y cognitivas*. <https://unitesi.unive.it/handle/20.500.14247/14088>
- Guerrero, Y. A., Pedrozo, L. L. & Correa, A. M. (2023). *Habilidades de lectoescritura mediada por las TIC en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Timba*. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/5700/1/Correa_Guerrero_Pedrozo_2023.pdf
- Macas, A. R., & Guevara, C. F. (2020). Uso de herramientas digitales para mejorar la dislexia en



estudiantes de Educación Básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 197-218.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539703>

Miranda, C. A., Canche, M., Narváez, L. E., Chi, V. M., & Llanes, E. R. (2023). Metodología que combina el entretenimiento y el aprendizaje para desarrollar videojuegos educativos.

Revista Espacios, 44(2), 30-44. <https://doi.org/10.48082/espacios-a23v44n02p03>

Padilla, D. A. (2021). *Desarrollo de competencias digitales básicas mediante la utilización del procesador de texto Word en el grado 3° de la Institución Educativa Marceliano Polo Sede Corinto*. Universidad UMECIT. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/4575>

Ulco, L. E., & Baldeón, P. F. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Conrado*, 16(73), 426-433.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000200426&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

