



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**INTEGRACIÓN CURRICULAR PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA**  
**TECNOLÓGICA**

---

**TEMA:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, periodo académico 2024-2025.

---

**INTEGRANTES:**

Cevallos Yaucan Sandy Jomaira

Ñamo Oleas Jomayra Ibelia

**TUTOR**

Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.

**PERIODO ACADÉMICO**

Diciembre-2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**INTEGRACIÓN CURRICULAR PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA**  
**TECNOLÓGICA**

---

**TEMA:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, periodo académico 2024-2025.

---

**INTEGRANTES:**

Cevallos Yaucan Sandy Jomaira

Ñamo Oleas Jomayra Ibelia

**TUTOR**

Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.

**PERIODO ACADÉMICO**

Diciembre-2024

## **I. DEDICATORIA**

En el presente proyecto de titulación lo dedico con todo mi corazón a Dios ya que gracias a él he podido concluir con mi carrera , a mis padres y a mis hermanos por haber sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por estar ahí en las buenos y en las malos momentos, con sus consejos y sus enseñanzas y por brindarme la confianza y su apoyo incondicional gracias por ser mi mayor fortaleza en este importante proceso y etapa de mi vida, ya que sin la ayuda de ustedes no habría llegado donde estoy ahora, gracias por creer en mí.

**Sandy Jomaira**

Mi trabajo de titulación dedico con todo mi amor a ti Dios que me diste la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa.

Con mucho cariño principalmente a mis padres Marcelo Ñamo Masqui y Rosa Ebelia Oleas Cevallos que han estado conmigo en todo por apoyarme, aconsejarme, darme fuerzas, gracias por darme la oportunidad de cumplir mi sueño y terminar mi carrera profesional, aunque hemos estado en momentos difíciles.

A mis hermanos, compañeros de vida, risas y motivación, cada uno de ustedes han sido un ejemplo en este camino, a ustedes familia les dedico este logro con todo mi cariño porque sin ustedes no habría sido posible cumplir esta meta.

**Jomayra Ibelia**

## **II. AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestra prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar por darnos la oportunidad de haber aceptado como estudiantes en esta hermosa carrera, también agradecemos a nuestro tutor Olmedo Javier Mármol Escobar por guiarnos en este proceso de realizar nuestro proyecto de investigación y por ser un buen líder, por otro lado, agradecemos a la Escuela de Educación Básica “Isabela la Católica” por darnos apertura de realizar nuestra investigación.

**Sandy Jomaira**

**Jomayra Ibelia**

### **III. CERTIFICACION DEL TUTOR**

**Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.**

#### **CERTIFICA:**

Que el informe final de Investigación titulado: “WORDWALL EN ACTIVIDADES INTERACTIVAS EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL LA CATÓLICA” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR CANTÓN GUARANDA, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.” elaborado por las autoras SANDY JOMAIRA CEVALLOS YAUCAN con C.I 0202040986 y JOMAYRA IBELIA ÑAMO OLEAS con C.I 0202651238 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, diciembre 2024



**Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.**

**TUTOR**

### DERECHOS DE AUTOR

Nosotras CEVALLOS YAUCAN SANDY JOMAIRA y ÑAMO OLEAS JOMAYRA IBELIA portadores de la Cédula de Identidad No 0202040986 y 0202651238 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" periodo académico 2024-2025, modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Sandy Jomaira Cevallos Yaucan

**Autor 1**



Ñamo Oleas Jomayra Ibelia

**Autor 2**



*Notaría Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



rio...

N° ESCRITURA 20250201003P01222

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: CEVALLOS YAUCAN SANDY JOMAIRA, y,

ÑAMO OLEAS JOMAYRA IBELIA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007828

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Mayo del dos mil veinticinco, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen CEVALLOS YAUCAN SANDY JOMAIRA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Chillanes provincia Bolívar y de paso por este lugar con celular número (0989140162), su correo electrónico es [sandy22cevallos2002@gmail.com](mailto:sandy22cevallos2002@gmail.com) ,y, ÑAMO OLEAS JOMAYRA IBELIA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el ciudad de Quito provincia de Pichincha y de paso por este lugar, con celular número (0991188956), su correo electrónico es [jomayraoleas22@gmail.com](mailto:jomayraoleas22@gmail.com), por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: "WORDWALL EN ACTIVIDADES INTERACTIVAS EDUCATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", PERIODO ACADÉMICO 2024-2024." Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

CEVALLOS YAUCAN SANDY JOMAIRA

C.C. 0202040986

ÑAMO OLEAS JOMAYRA IBELIA

C.C 0202651238

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

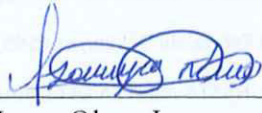


#### IV AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **“WORDWALL EN ACTIVIDADES INTERACTIVAS EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL LA CATÓLICA”, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.”** elaborado por Cevallos Yaucan Sandy Jomaira y Ñamo Oleas Jomayra Ibelia, previo a obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.



  
Cevallos Yaucan Sandy Jomaira  
C.I. 0202040986

  
Ñamo Oleas Jomayra Ibelia  
C.I. 0202651238

## V. INDICE

### Contenido

<b>I. DEDICATORIA</b> .....	i
<b>II. AGRADECIMIENTO</b> .....	ii
<b>III. CERTIFICACION DEL TUTOR</b> .....	iii
<b>IV. AUTORIA NOTARIADA</b> .....	iv
<b>V. INDICE</b> .....	v
<b>VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL</b> .....	viii
<b>VII. ABSTRACT</b> .....	x
<b>VIII. INTRODUCCIÓN</b> .....	xi
<b>1. TEMA</b> .....	1
<b>2. ANTECEDENTES</b> .....	2
<b>3. PROBLEMA</b> .....	3
<b>3.1. Descripción del problema</b> .....	3
<b>3.2. Formulación del problema</b> .....	4
<b>4. JUSTIFICACIÓN</b> .....	5
<b>5. OBJETIVOS</b> .....	7
<b>5.1. Objetivo General</b> .....	7
<b>5.2. Objetivos Específicos</b> .....	7
<b>6. MARCO TEORICO CIENTÍFICO</b> .....	8
<b>6.1.1. Origen Wordwall</b> .....	11
<b>6.1.2. Beneficios de la aplicación Wordwall</b> .....	12
<b>6.1.3. Estrategias didácticas</b> .....	13
<b>6.1.4. Herramientas digitales</b> .....	13
<b>6.1.5. Desarrollar destrezas</b> .....	14
<b>6.1.6. Mejor rendimiento.</b> .....	15
<b>6.1.7. Aprendizaje autónomo</b> .....	15
<b>6.1.8. Innovación</b> .....	16
<b>6.1.9. Aprendizaje colaborativo</b> .....	17
<b>6.1.10. Aprendizaje sincrónico y asincrónico</b> .....	18

<b>6.1.11. Aprendizaje constructivista .....</b>	<b>19</b>
<b>6.1.12. Retroalimentación .....</b>	<b>20</b>
<b>6.1.1.1. Actividades interactivas .....</b>	<b>21</b>
<b>6.1.1.2. Gamificación .....</b>	<b>22</b>
<b>6.1.1.3. Clases innovadoras .....</b>	<b>22</b>
<b>6.1.1.4. Mejorar el aprendizaje .....</b>	<b>23</b>
<b>6.1.1.5. Fomentar la creatividad .....</b>	<b>24</b>
<b>6.1.1.6. Trabajo en equipo.....</b>	<b>25</b>
<b>6.1.1.7. Fomenta la colaboración.....</b>	<b>25</b>
<b>6.1.1.8. Desarrollo de la creatividad.....</b>	<b>26</b>
<b>6.1.1.9. Adquisición de conocimientos.....</b>	<b>27</b>
<b>6.1.1.10. Aumenta la motivación .....</b>	<b>28</b>
<b>6.1.1.11. Desarrollo de habilidades visuales .....</b>	<b>28</b>
<b>6.1.1.12. Medir el conocimiento.....</b>	<b>29</b>
<b>6.1.1.13. Juegos educativos dentro del aula.....</b>	<b>30</b>
<b>6.1.1.14. Pensamiento analítico .....</b>	<b>30</b>
<b>6.2. TEORÍA LEGAL .....</b>	<b>32</b>
<b>6.2.1. Código de la niñez y adolescencia Ecuador .....</b>	<b>32</b>
<b>6.2.2. Declaración universal de los derechos humanos .....</b>	<b>32</b>
<b>6.2.3. Constitución de la república del Ecuador 2008 .....</b>	<b>32</b>
<b>6.2.4. Ley orgánica de la educación intercultural.....</b>	<b>33</b>
<b>6.3. TEORÍA REFERENCIAL.....</b>	<b>33</b>
<b>7. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>36</b>
<b>7.1 Enfoque de investigación .....</b>	<b>36</b>
<b>7.2 Investigación de Campo.....</b>	<b>36</b>
<b>7.3 Investigación Bibliográfica Documental .....</b>	<b>36</b>
<b>7.4 Diseño o tipo de estudio .....</b>	<b>36</b>
<b>7.5. Métodos .....</b>	<b>37</b>
<b>7.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos .....</b>	<b>38</b>
<b>7.7 Universo y muestra .....</b>	<b>38</b>

<b>7.8 Procesamiento de la información</b> .....	43
<b>8. Análisis e interpretación de resultados</b> .....	44
<b>8.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación</b> .....	44
<b>8.2. Análisis e interpretación de datos entrevista para la docente</b> .....	47
<b>8.3. Interpretación</b> .....	51
<b>9. CONCLUSIONES</b> .....	52
<b>11. PROPUESTA</b> .....	54
<b>11 BIBLIOGRAFÍA</b> .....	66
<b>12. ANEXOS</b> .....	77
<b>ANEXO A</b> .....	77
<b>ANEXO B</b> .....	80
<b>ANEXO C</b> .....	82
<b>ANEXO D</b> .....	83
<b>ANEXO E</b> .....	84
<b>ANEXO F</b> .....	85
<b>ANEXO G</b> .....	86

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICA**

**TEMA:** WORDWALL EN ACTIVIDADES INTERACTIVAS EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL LA CATÓLICA”, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025

**Autores:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan-Jomayra Ibelia Ñamo Oleas.

**Tutor:** Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.

### **Resumen Ejecutivo**

Este informe de investigación, hace referencia a la herramienta digital Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año en el área de lengua y literatura en la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, favoreciendo la enseñanza-aprendizaje mediante la utilización de esta plataforma digital, por su facilidad de uso y capacidad de adaptar actividades de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes mediante juegos interactivos como emparejamientos y crucigramas, ya que, esto permite tener un aprendizaje motivador y dinámico reforzando el compromiso y participación. La aplicación de esta herramienta en el aula tuvo un gran impacto en el rendimiento académico en el progreso de las competencias digitales de los niños, además ayudo con la colaboración y en el trabajo en equipo en el aula, integrando la tecnología de manera precisa. Es así, que para desarrollar este informe se utilizó una investigación con un enfoque cualitativo aplicando la metodología de campo,

bibliográfica, documental, empleando una entrevista a un docente y la ficha de observación a los niños y niñas de 4to año. Para ellos se utilizó diferentes métodos como inductivo, deductivo, analítico, procediendo al análisis e interpretación teórica de la hipótesis apoyando a la solución a la dificultad presentada.

Por lo tanto, los resultados que arroja de esta investigación fueron útiles para la construcción de nuevas estrategias de aprendizaje que permite desarrollar su imaginación creativa implementado a través de actividades interactivas wordwall.

**Palabras claves:** Wordwall, enseñanza-aprendizaje, actividades interactivas, motivación.

## **VII. ABSTRACT**

**STATE UNIVERSITY OF BOLÍVAR**  
**FACULTY OF SOCIAL, PHILOSOPHICAL AND HUMANISTIC EDUCATIONAL**  
**SCIENCES**

**TOPIC:** WORDWALL IN INTERACTIVE EDUCATIONAL ACTIVITIES IN CHILDREN IN THE 4TH YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION IN THE AREA OF LANGUAGE AND LITERATURE OF THE “ISABEL LA CATÓLICA” BASIC EDUCATION SCHOOL, ACADEMIC PERIOD 2024-2025

**Authors:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan-Jomayra Ibelia Ñamo Oleas.

**Tutor:** Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.

### **Executive Summary**

This research report refers to the digital tool Wordwall in interactive educational activities for 4th grade children in the area of language and literature at the Isabel la Católica Elementary School, promoting teaching-learning through the use of this digital platform, due to its ease of use and ability to adapt activities according to the specific needs of students through interactive games such as matching and crossword puzzles, since this allows for motivating and dynamic learning, reinforcing commitment and participation.

Therefore, the results of this research were useful for the construction of new learning strategies that allow students to develop their creative imagination implemented through interactive wordwall activities.

**Keywords:** Wordwall, teaching-learning, interactive activities, motivation.

## VIII. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación, propuesto: wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, esta herramienta tecnológica aporta en el aprendizaje del estudiante.

Esta investigación aporta en el aprendizaje de los niños y tanto como al docente, porque permite desarrollar su manejo en esta tecnología que se ha desempeñado como una herramienta que permitan a los estudiantes aprender mediante juegos que sean interactivos y les ayude en el desarrollo de su aprendizaje.

**CAPÍTULO I, EL PROBLEMA**, con las contextualizaciones, procede a la elaboración del análisis crítico, fundamentándose en el problema, enfocándose en las causas y efectos, para continuar con la investigación, y formulación del problema, originando el establecimiento de las interrogantes; las delimitaciones, la justificación y objetivos.

**CAPÍTULO II** corresponde al **MARCO TEÓRICO**, se realiza una compilación de información de las variables independientes y dependiente para mencionar los antecedentes, estableciéndose las Fundamentación Legal y el marco referencial; las categorías fundamentales, y el señalamiento de variables.

**CAPÍTULO IV**, se exterioriza el **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN** de resultados conteniendo tablas, gráficos y la verificación de la información obtenida.

**CAPÍTULO V**, comprende las **CONCLUSIONES**, reflejados en el análisis e interpretación, detallándose diversos aspectos que ayudarán a cumplir con los objetivos de nuestro trabajo de investigación la misma que contribuirán en la elaboración de la propuesta.

**CAPÍTULO VI**, señalado como **PROPUESTA**, contiene la información principal, incluye los antecedentes, enfocándose en la justificación, para formular los objetivos, dando lugar al análisis de factibilidad, favoreciendo en la composición del modelo operativo, administración, dando solución al problema.

Finalmente se perfeccionó con la **BIBLIOGRAFÍA** con las normas APA de acuerdo a lo estipulado en el reglamento, así como también se incluye los ANEXOS de las visitas a las instituciones y demás documentos insertados

## **1. TEMA**

Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”  
periodo académico 2024- 2025

## 2. ANTECEDENTES

Para llevar a cabo la investigación se ha indagado en el repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar, así como en diferentes artículos científicos confiables que permitieron en el desarrollo del proyecto para obtener datos verídicos.

Según (Morales J. D., 2021) menciona que las herramientas virtuales son importantes en el aprendizaje de los niños, donde se constituye recursos didácticos utilizando para obtener múltiples beneficios, además promueve motivación, participación y el mejor rendimiento del aprendizaje de diferentes habilidades. Por otro lado, Pincay & Gonzales (2020) en su investigación nos menciona que es fundamental aplicar herramientas tecnológicas entre ellas Wordwall que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza.

El autor Lara (2021) menciona que al aplicar diferentes metodología lúdicas e innovadoras que puedan cambiar que el docente ya no trabaje de forma tradicional de dar clases, donde se puede aplicar diferentes juegos creados en herramientas tecnológicas como: incentivos, ganancias e insignias con la finalidad de los niños lograr aprendizajes significativos y tanto que ellos se diviertan mientras aprenden.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

Al ingresar a la institución Educativa Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, aun no se ha implementado actividades interactivas en el área de lengua y literatura mediante esta herramienta tecnológica Wordwall, lo que hace que los niños no se motiven hacia el auto aprendizaje.

Por consiguiente, la investigación evidencia desmotivación al realizar el método de observación a los estudiantes de 4to año de educación básica al momento de recibir sus clases, lo cual arrojo como resultado que la no utilización de actividades interactivas con esta aplicación que permita realizar, es la causante del bajo rendimiento académico en esta asignatura, ya que, no tienen forma de mostrar su creatividad al utilizar esta herramienta.

Mediante la observación directa se confirma la poca motivación que muestra el estudiante frente al manejo de la aplicación Wordwall, y para corroborar esta información se tomaron fotografías sin que los estudiantes lo notaran y con él se pudo constatar lo relatado anteriormente.

Como se puede observar, la docente no cuenta con el conocimiento necesario de los avances tecnológicos y la oportuna utilización de los mismos, la cual deberá capacitarse para poder tener unas clases interactivas y dar una buena enseñanza, y así, el estudiante podrá obtener un buen aprendizaje.

A demás, se observó la falta de equipos tecnológicos como computadoras, proyectores, esto hace que los docentes no puedan utilizar la tecnología al momento de impartir sus conocimientos a la hora de dar sus clases.

### **3.2. Formulación del problema**

Como influye el Wordwall en las actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se enfoca en el objetivo de afrontar el desinterés de la enseñanza aprendizaje de la herramienta Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”.

El presente trabajo es de **interés**, permitiendo el proceso de mejorar en la enseñanza en los estudiantes mediante actividades lúdicas lo que aumenta su participación y motivación, con la finalidad de provocar un estudio más emprendedor eficaz e interesante

El propósito esencial de este trabajo, fue plantear es uso de Wordwall en actividades interactivas, siendo el docente una guía en las actividades desarrolladas por los estudiantes por lo tanto es el principal protagonista de sus propios conocimientos.

La investigación resalta su **importancia teórica y práctica** con el uso de las herramientas tecnológicas, es así como, al observar la metodología adecuada para potenciar el desarrollo de habilidades, el trabajo se convierte en una guía de referencia para futuras investigaciones que se relacionen con el tema.

Este trabajo de investigación constituye por ser **novedosa** al integrar la tecnología en el aula, Wordwall representa una innovación educativa que corresponde a las necesidades de una generación digital, favoreciendo la colaboración y el compromiso de los niños.

La exploración es de **utilidad**, ya que Wordwall no solo refuerza conceptos teóricos, sino que también fomenta habilidades prácticas y críticas, permitiendo a los niños aplicar los aprendido en situaciones reales, lo que mejora la educación.

El trabajo se caracteriza por su **originalidad**, se utiliza las normas expresadas por la Asociación de Psicología Americana (APA) para garantizar la validez en los enunciados

presentados, fortaleciendo la base científica, con bibliografía actualizada; las ideas, razonamiento y el estudio reflejan el compromiso del autor.

Los beneficios de las herramientas tecnológicas Wordwall promueve el trabajo colaborativo y la interactividad, mejorando la motivación y el rendimiento académico, además de ofrecer una revisión en tiempo real que permiten a los docentes ver el progreso de los niños.

El presente trabajo contribuyó al rendimiento académico por medio del uso de esta plataforma digital, dirigido a niños de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, que ayudo al desarrollo de habilidades críticas y creativas fomentando su autonomía en el proceso educativo.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

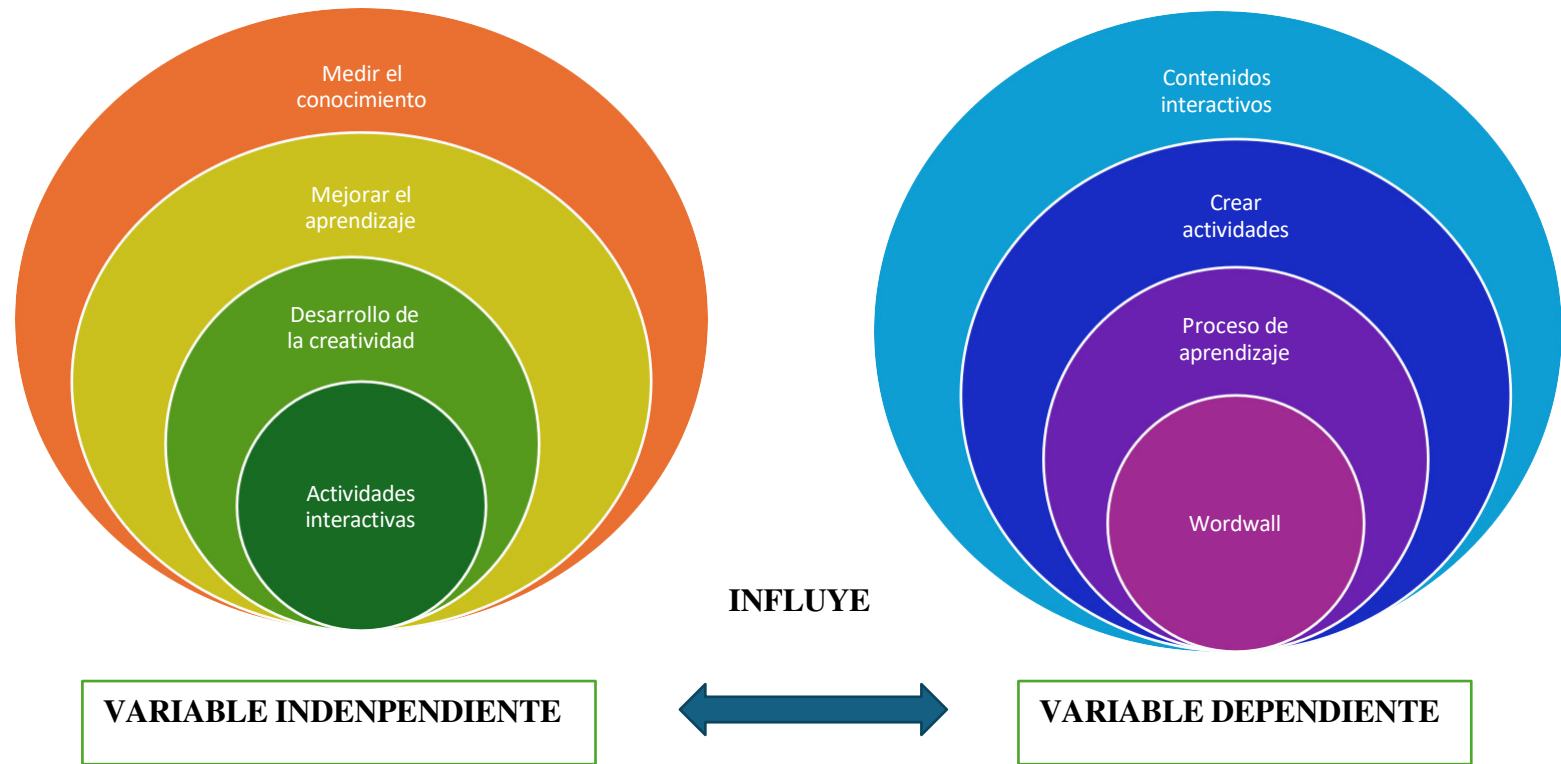
Establecer como el Wordwall ayuda en las actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación “Isabel la Católica” periodo académico 2024-2025

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el impacto del Wordwall en las actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura, mediante la comparación de resultados antes y después de su implementación.
- Implementar el uso de Wordwall en el aula como herramienta pedagógica para incentivar la participación
- Aplicar el Wordwall en las actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura
- Diseñar Talleres de actividades lúdicas de Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Isabel la Católica”, periodo académico 2024-2025

## 6. MARCO TEORICO CIENTÍFICO

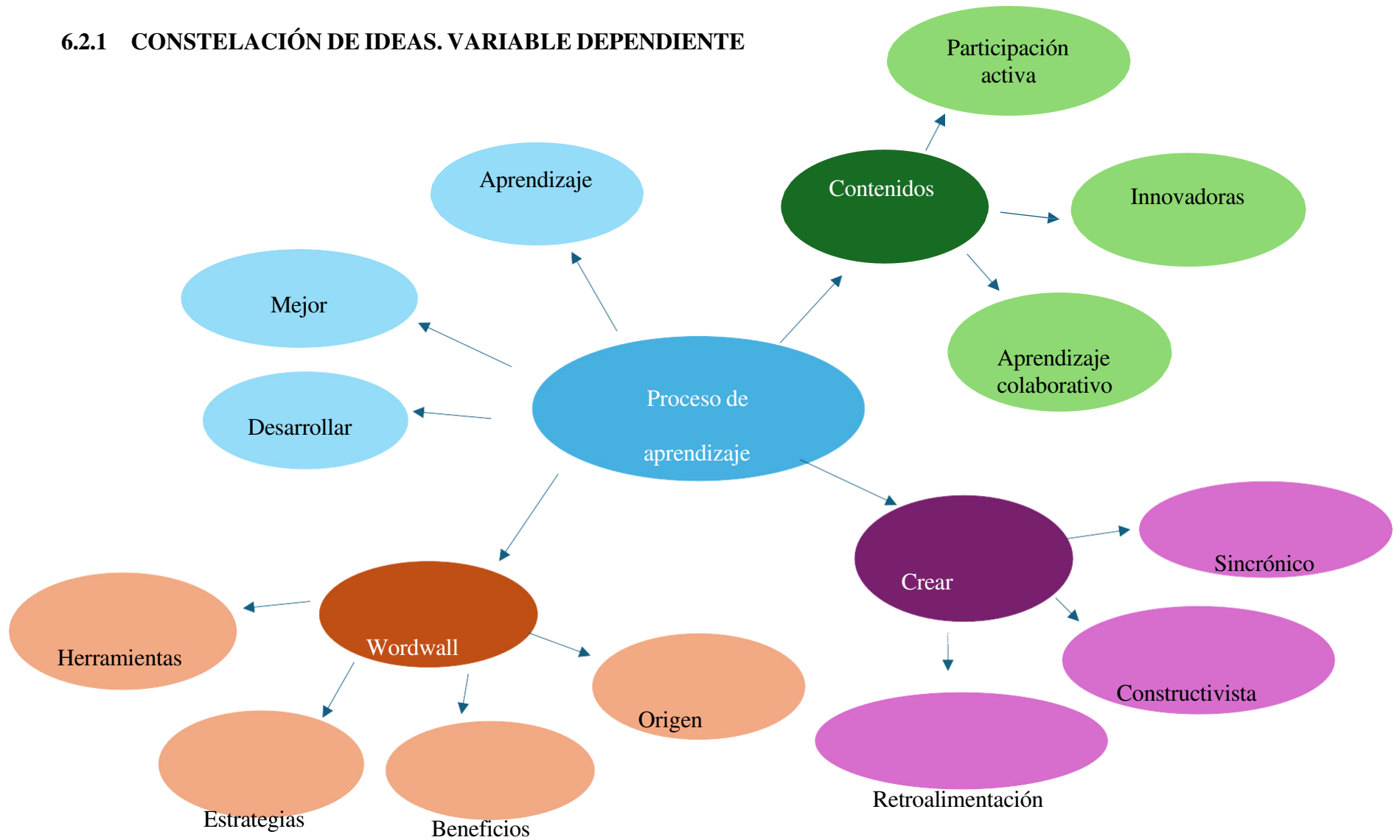
### VARIABLES



**Figura 1** Categorías fundamentales

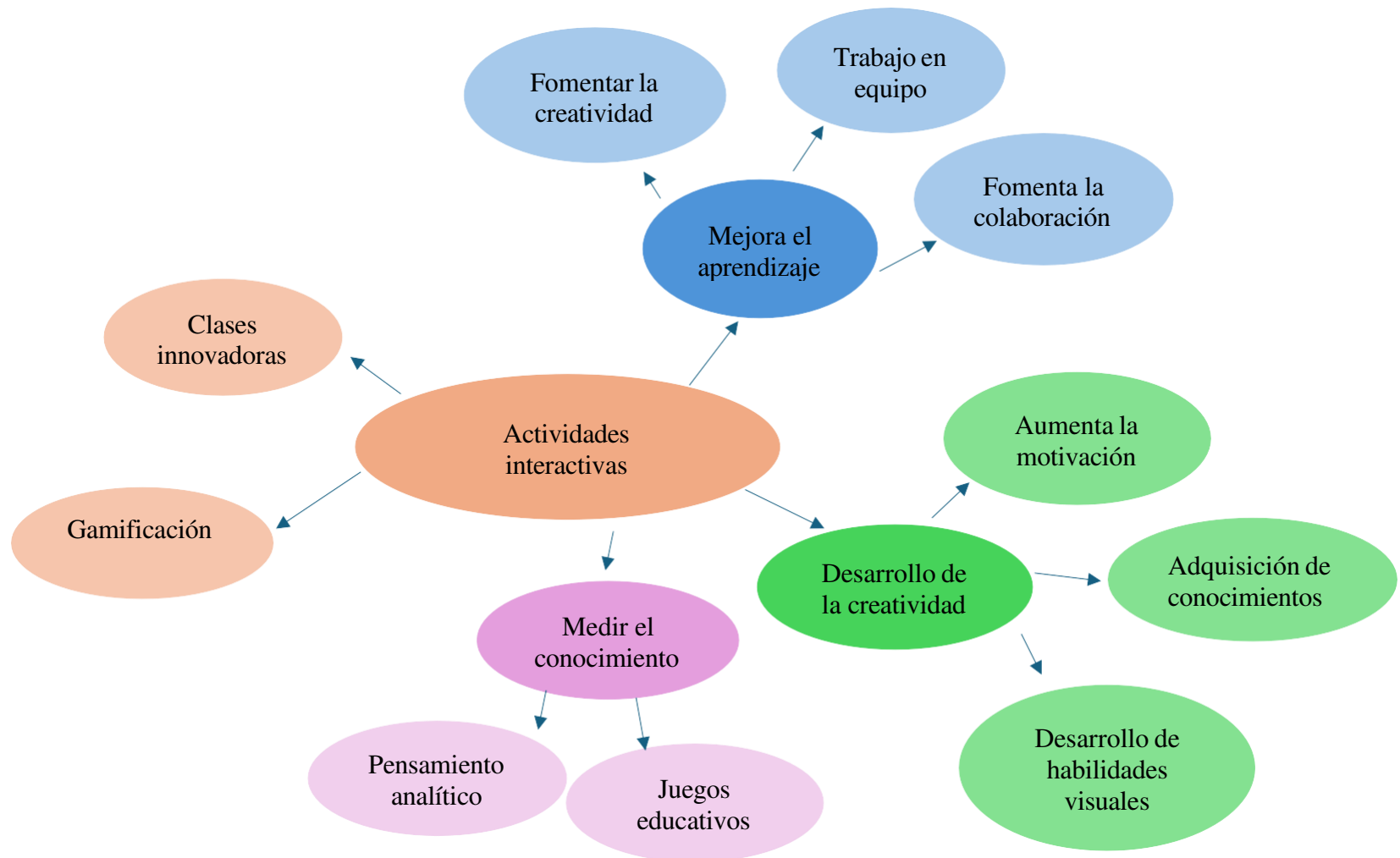
**Fuentes investigadora elaborada por:** Cevallos Yaucan Sandy- Ñamo Oleas Jomayra

## 6.2.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS. VARIABLE DEPENDIENTE



**Figura 2** Categorías fundamentales  
Fuentes investigadora elaborada por: Cevallos Yaucan Sandy- Ñamo Oleas

### 6.1.2. CONSTELACION DE IDEAS. VARIABLE INDEPENDIENTE



**Figura 3** Categorías fundamentales

**Fuentes investigadora elaborada por:** Cevallos Yaucan Sandy- Ñamo Oleas Jomayra

### **6.1.1. Origen Wordwall**

Según, (Sánchez, 2024) menciona que esta herramienta es creada para realizar actividades que permite que al momento de utilizar hacen más dinámico y atractivo el aprendizaje. El uso de esta aplicación motiva a los niños, permitiéndoles mejorar activamente en su propio aprendizaje, también estas herramientas no solo refuerzan el conocimiento, sino que también permite desarrollar habilidades como el análisis y la síntesis de información.

Según este autor (Mina Saúl, 2024) indica Wordwall facilita la creación de diversas actividades multimedia, ofreciendo juegos interactivos y materiales imprimibles, cuenta con una amplia variedad de plantillas que permite desarrollar distintas actividades relacionadas con los temas.

Este autor (Villaprado, 2021)} se señala que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, es esencial tener bien definidos los objetivos para poder aplicarlos de manera efectiva, con base a esto es posible seleccionar las herramientas o aplicaciones adecuadas como wordwall que permitirá a los docentes impartir contenidos, desarrollar y fomentar el aprendizaje de los niños.

Según los autores, Wordwall es una herramienta digital que nos permite crear actividades como juegos, crucigramas, plantillas esta herramienta permite mejorar el proceso de aprendizaje permite que los niños puedan desarrollar habilidades críticas. Mediante estas herramientas permiten que las clases sean más dinámicas a la hora de impartir los conocimientos.

### **6.1.2. Beneficios de la aplicación Wordwall**

Según, (Sigcha, 2024) nos menciona unos de los beneficios de utilizar esta herramienta revitaliza la enseñanza al hacer las clases más interactivas ya que permite integrar la inteligencia emocional en los estudiantes, con esta plataforma permite evaluar la efectividad de la gamificación en la enseñanza, permitiendo ver el rendimiento académico antes y después de su utilización. Estos beneficios muestran que la gamificación, especialmente con Wordwall, mejora significativamente el rendimiento y la retención de conocimientos. Se puede decir que es una estrategia innovadora que también promueve habilidades emocionales y sociales.

El autor Saul Mina et al. (2024) menciona que este recurso Wordwall ofrece muchos beneficios en el aprendizaje de los niños, como la mayor interactividad, una mejora en la comprensión de conceptos y el impulso de habilidades visuales. No obstante, es crucial reconocer el valor de los recursos tradicionales como los libro y materiales, también jugaron un papel importante en la gestión del aprendizaje.

Según este autor Beatriz Iza Oña et al., (2023) se destaca que esta herramienta es sumamente útil para reforzar y afianzar los aprendizajes, ya que proporciona actividades dinámicas y estimulantes junto con plantillas que a ellos les facilita la creación de recursos interactivos.

*Según los autores nos menciona que esta plataforma nos permite crear recursos interactivos altamente beneficiosos para el fortalecimiento en su aprendizaje y mejorar el desarrollo integral de los estudiantes midiendo el rendimiento antes y después de su utilización.*

### **6.1.3. Estrategias didácticas**

Según estos autores, María & Gómez Jiménez, (2023) se menciona que las estrategias didácticas se logren emplear de manera adecuada y efectiva, ayudando mejorar y potenciar habilidades de los estudiantes. Estas estrategias son herramientas eficaces para fomentar el pensamiento crítico y creativo de ellos mientras adquieren los contenidos y conocimientos de cada uno.

Estos autores Herrera Gutiérrez & Villafuerte Álvarez, (2023) se destacan que las estrategias didácticas ofrecen importantes beneficios en el ámbito educativo, ya que proveen facilidades a través del uso de herramientas y métodos que benefician una mayor comprensión y claridad en el desarrollo de las actividades.

*Según los autores las estrategias didácticas permiten optimizar la calidad educativa de los estudiantes ya que es un instrumento que nos proporciona el aprendizaje y mantener la motivación, esto les permite tener un buen desarrollo y una mejor comprensión. Estas estrategias pueden incluir actividades, recursos y enfoques pedagógicos para promover la participación activa.*

### **6.1.4. Herramientas digitales**

Según el autor Carcaño Bringas, (2021) indica que las herramientas para el desarrollo del aprendizaje son programas de digitales que fomentan un aprendizaje activo y colaborativo, facilitando las tareas educativas. Conforman un conjunto de recursos que evita que los docentes tengan que crear material que ya está disponible en línea, convirtiéndose en una herramienta clave para la gestión eficiente del tiempo.

Este autor Borja Velezmoro & Carcausto, (2020) señala que las herramientas digitales en la educación comprende un conjunto de aplicaciones y plataformas que apoyan tanto a docentes como a estudiantes en sus actividades académicas. Su unos en la educación han incrementado un

crecimiento extensamente en un numero de publicaciones que enfatizan los beneficios de diversas plataformas.

Según este autor Carrillo, (2021) se menciona que el avance de las tecnologías ha tenido un impacto significativo en el ámbito social, lo que ha dado lugar a la incorporación de diversas herramientas tecnológicas en la educación, donde ha facilitado transformaciones positivas y continuas en el sistema educativo, motivando a través de la interacción y el uso de diferentes plataformas, con el objetivo de hacer más accesible el aprendizaje, promoviendo la autonomía en la construcción de sus propios conocimientos.

*Según los autore las herramientas digitales son un recurso esencial en la educación, ya que facilita en el aprendizaje interactivo y más accesible como al docente y al estudiante tiene como objetivo ayudar a gestionar información, fomentar la comunicación y mejorar el aprendizaje.*

#### **6.1.5. Desarrollar destrezas**

Según este autor Tomalá De la Cruz et al., (2020) Se plantea que la integración de plataformas virtuales en el ámbito educativo contribuye al desarrollo de destrezas y habilidades, facilitando el trabajo en grupo, el intercambio de ideas y el respeto por las opiniones de los demás, permitiendo llevar a cabo la propuesta de implementar un aula de crecimiento colaborativo con el objetivo de mejorar el rendimiento académico.

Según el autor Rizo Rodríguez, (2020) menciona que los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje permiten desarrollar habilidades en el uso de las herramientas tecnológicas y manejo de habilidades que le permitan obtener conocimientos y capacidades necesarias en el campo profesional en que se está formando, es decir, el propio educando asume el papel

protagónico que implica mucha voluntad para el desarrollo de las actividades y trabajos individuales, así como los compartidos.

#### **6.1.6. Mejor rendimiento.**

Según este autor Palma & Barcia, (2020) Se señala que los estados emocionales tienen un impacto directo en el éxito académico de los estudiantes en todos los niveles educativos, la cual propone implementar una educación emocional desde la infancia, con el objetivo de fomentar y contribuir la formación de ellos emocionalmente saludables lo que a la vez va a mejorar la calidad en la educación.

Los autores (Herrera Martínez et al., 2020) menciona que es importante tener un buen entorno armonioso entre la familia y la escuela ya que esto es un factor clave para lograr un buen rendimiento escolar en los estudiantes. Sin embargo, a veces surgen problemas que desequilibran esta relación y permite que los estudiantes no adquieran un buen conocimiento por no mejorar su rendimiento académico.

Según el autor (Gózalo Delgado et al., 2022) se señala que para obtener un mejor rendimiento se utiliza diferentes tipos de herramientas que ayuda a los estudiantes a obtener un objetivo claro y específico mediante el proceso de actividades interactivas permitiendo tener un buen aprendizaje en los estudiantes.

*Según los autores se puede considerar el mejor rendimiento como la habilidad para lograr sus metas y objetivos de forma segura y eficiente. Basándonos en el ámbito educativo en un buen rendimiento, es la aplicación de la práctica del conocimiento con el pensamiento analítico.*

#### **6.1.7. Aprendizaje autónomo**

Según este autor (Enríquez Vázquez & Hernández Gutiérrez, 2021) afirma que el aprendizaje autónomo que se refiere a la formación de los alumnos, con la capacidad de tomar el

control de su propio aprendizaje a lo largo de su periodo escolar, la cual favorece permitiendo a ellos ser autogestionados y regulares su proceso de aprendizaje de manera independiente.

Según el autor Lec de León, (2020) destaca que este aprendizaje tiene una gran relevancia especialmente para evaluar el cumplimiento de las competencias de los estudiantes. Además, resalta que es un proceso en el que el estudiante participa activamente en la construcción de su propio aprendizaje, la cual los docentes recalcan la importancia que los niños desarrollen la capacidad de crear su propio conocimiento.

El autor (Fiallos López et al., 2023) señala que el aprendizaje autónomo se puede afirmar que a medida que desarrolla el nivel de competencias digitales, fortalece el aprendizaje autónomo, lo cual favorece la combinación de modalidades tanto virtuales como presenciales en el proceso educativo.

*Según los autores el aprendizaje autónomo se describe al proceso en la cual el niño toma la iniciativa y el compromiso de adquirir su propio aprendizaje, es especialmente valioso en un mundo en constante cambio, en que la capacidad de aprender y adaptarse es crucial para su aprendizaje.*

#### **6.1.8. Innovación**

El autor (Guevara Gutiérrez, 2022) explica que la innovación tiene origen en latín que hace referencia a la acción y crear algo nuevo, lo más importante de la palabra innovación es nova, que supone hacer de nuevo, cambiar, y es necesario dejar claro que innovar no es inventar.

Según este autor Loja & Quito Suco, (2021) destaca que las creaciones son un elemento fundamental para garantizar una educación de calidad, pues estas deben emerger de la praxis educativa y se desarrollan simultáneamente con el contexto de una sociedad cambiante la cual los

docentes desempeñan un papel clave, ya que son los principales encargados de guiar el progreso de enseñanza.

Según los autores Rodríguez Jiménez et al., (2023) menciona que la innovación permite a los estudiantes adquirir el conocimiento previo fuera del aula y luego en clase trabajar en actividades prácticas y colaborativas para aplicar y profundizar su aprendizaje.

*Según los autores la innovación influye en la calidad de los estudiantes ya que es la manera de como aprenden, permite modernizar y mejorar la experiencia educativa, es la clave para el progreso y la adaptación en un mundo que está en constante evolución.*

### **6.1.9. Aprendizaje colaborativo**

Según este autor León Loaiza & Sánchez, (2023) señala que el aprendizaje colaborativo se puede implementar diversas metodologías como sería el trabajo en equipo, cuyo objetivo es mejorar la comprensión como el compromiso de los estudiantes.

Según este autor (Roxana Solórzano-Cahuana, 2021) menciona que el aprendizaje colaborativo en los medios virtuales en nuestra perspectiva educativa tiene un propósito de construir aprendizajes relevantes en los estudiantes, es decir los estudiantes son actores y arquitectos de su propio aprendizaje por medio de la interacción de un trabajo en conjunto, integrado por los estudiantes, docentes y padres de familia, se fundamenta en el constructivismo y en la aproximación al aprendizaje por medio del descubrimiento, se evidencia en la participación activa cumpliendo roles demostrando sus habilidades para el trabajo en equipo, tomando sus propias decisiones siendo responsables de su aprendizaje.

Según este autor (Pinos-Romero et al.,2020) indica que este aprendizaje facilita identificar como el profesor lo implementa para promover una convivencia armoniosa en el aula, con el propósito de consolidar estrategias positivas para ámbito educativo.

*Según los autores el aprendizaje colaborativo brinda a los estudiantes oportunidad de desarrollar sus propios conocimientos mediante estrategias didácticas, que son implementadas por los docentes mediante el trabajo en equipo, la cual permite mejorar habilidades como la empatía, apoyo y respeto.*

#### **6.1.10. Aprendizaje sincrónico y asincrónico**

Según este autor (Valentina Ortega Duarte Universidad Pamplona Facultad Ciencias La Educación, 2021) nos menciona que en la utilización de Wordwall en el aula proporciona diversas posibilidades como el trabajo sincrónico y asincrónico, de esta forma, la herramienta facilita la gestión de las actividades académicas dadas las circunstancias actuales de la educación, adicionalmente, incentiva a los estudiantes a desarrollar actividades dentro y fuera de contextos académicos.

Según el autor (Ascencio Sánchez et al., n.d.) señala que este tipo de aprendizaje se centra en una educación donde los estudiantes puedan tener la oportunidad de aprender e interactuar en el momento, es decir, cuando la sesión es en vivo y se puede interactuar con sus compañeros y su docente. Sin embargo, este aprendizaje asincrónico sucede estando desconectados y puede suceder a través de recursos educativos que fueron realizados por el docente, de esta manera cada estudiante marca el ritmo en el que puede aprender.

Según este autor (Lara-Carrillo & Freire-Aillón, 2022) describe que las actividades sincrónicas y asincrónicas facilitan al docente aplicar sus estrategias de enseñanza para abordar temas, complementarios o de profundización, de igual manera permite desarrollar habilidades esenciales para su proceso formativo, permitiendo promover una comunicación efectiva utilizando medios como textos escritos, videos y audios.

*Según los autores el aprendizaje sincrónico y asincrónico ofrecen enfoques complementarios que pueden enriquecer la experiencia educativa. Mientras que el aprendizaje sincrónico promueve la interacción en tiempo real y el compromiso inmediato, el aprendizaje asincrónico otorga flexibilidad y la oportunidad de aprender a un ritmo personalizado.*

#### **6.1.11. Aprendizaje constructivista**

Según el autor (Coello Briones, 2019) menciona a la teoría constructivista del aprendizaje, el rol docente cambia a ser el facilitador o guía que permite la construcción de su propio conocimiento. En relación al uso de las herramientas informáticas, debe priorizar la formación que este orientada a su manejo, al conocer su proceso, al dominio de conceptos y que estén dirigidos a los intereses de los estudiantes

Según el autor (Otero, Nuñez, Suárez, & Pozo, 2023) destaca que este enfoque se fundamenta en el aprendizaje activo donde los niños cumplen el papel central en el proceso. Además, la metodología utilizada ayuda a fomentar la participación en el aula superando el modelo tradicionalista.

Según este autor (Vega Granda et al., 2023) propone que este modelo es beneficioso porque permite la construcción de su propio conocimiento a su ritmo, creando significados a medida que van adquiriendo información.

*De acuerdo con los autores Según, este enfoque se basa en la idea de cómo pueden generar su propio conocimiento mediante experiencia, promoviendo la colaboración que les permite convertirse en protagonista.*

### **6.1.12. Retroalimentación**

Según este autor Olivos, (2023) señala que la retroalimentación es reconocida como una de las herramientas más efectivas para mejorar el aprendizaje y tanto como la enseñanza. Sin embargo, hay diversas investigaciones que demuestran que no funcionan diversas prácticas de retroalimentación no alcanza los objetivos requeridos, la cual indican que esto sigue siendo un desafío para los docentes.

Según este autor (Vera Cubas, 2022) propone que la retroalimentación debe ser de calidad debe ser oportuna, válida y útil para el alumno la retroalimentación efectiva es imprescindible dentro de la educación ya que permite elevar el nivel de aprendizaje del estudiante.

Según este autor (Johnson et al., 2021) propone que en el desarrollo constructivo la retroalimentación se basa en el proceso de diálogo donde el educando es el pilar de toda acción educativa, también se caracteriza porque hay un aporte constante del educando donde se posibilita el progreso en las estructuras cognitivas.

Es preciso decir que, cuando hay un trabajo en conjunto entre el docente y educandos a través de interacciones produce un mayor nivel en el proceso de aprendizaje es así que, la retroalimentación frente a frente actúa como un papel esencial en el aprendizaje en el lugar de trabajo y logra obtener impacto en el desempeño.

*Según los autores la retroalimentación es una herramienta primordial en el proceso de aprendizaje ya que facilita a los estudiantes información precisa sobre su desempeño y el área de mejorar. Al ofrecer retroalimentación constructiva ya que los educadores no solo ayudan a los escolares a ver sus fortalezas y debilidades, sino que también fomenta la motivación y el compromiso que ellos tienen.*

## **Categorías de la Variable Dependientes en actividades interactivas**

### **6.1.1.1. Actividades interactivas**

Según este autor (Góngora Morgado & Góngora Reyes, 2023) propone que el uso de las actividades interactivas en las clases produce cambios significativos que se producen al utilizar las actividades didácticas en clases, mejorando notablemente las habilidades de mejorar el aprendizaje, motivación e interés dentro del clases.

Según (Tenezaca, 2024) sugiere que la creación de libros interactivos son estrategias válidas para mejorar la enseñanza, ya que se adaptándose necesidades educativas, quienes viven en un mundo donde la tecnología juega un papel fundamental en la vida cotidiana, se recomienda continuar explorando y desarrollando libros interactivos, aprovechando las diversas herramientas de autor disponibles. Realizar este tipo de libros no solo ayuda a traer nuevas ideas al salón de clases, sino que también asegura que los estudiantes están aprendiendo y aprovechando las tecnologías que hoy en día tenemos.

Según los autores (Chimbo Jumbo & Larreal Bracho, 2023) señala que, mediante la implementación de actividades y el uso de herramientas educativas que pueden proporcionar el aprendizaje, puede mejoran las habilidades motoras, como la coordinación y el equilibrio, también estimulan el pensamiento crítico.

Además, al incorporar elementos de apoyo, se puede asegurar que todos puedan participar y ser beneficiados en el proceso educativo, por ellos mediante diferentes investigaciones han demostrado que el uso de estas estrategias interactivas puede resultar en un aumento significativo, lo que a su vez mejora su rendimiento académico y su bienestar emocional.

*Según los autores las actividades interactivas es un instrumento valioso en la educación que promueve un aprendizaje más profundo y significativo, adaptándose a las necesidades de los niños y preparándolos para un mundo cada vez más colaborativo y dinámico.*

### **6.1.1.2. Gamificación**

Según este autor (Cornellà et al.,2020) señala que la gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos para crear experiencias de aprendizaje que podrían realizarse sin algún componente lúdico, por ende, se convertirían en actividades más atractivas y motivadoras.

Según (Ardila-Muñoz, 2019) afirma que la gamificación en la educación favorece en el desarrollo de actividades que hace que sea más atractivo en proceso de enseñanza, por ende, el aprendizaje debe darse que el niño se divierta con el objetivo de captar su interés.

El autor (López, 2019) menciona que mediante la implementación de técnicas como la gamificación facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de fomentar el conocimiento a través de diferentes juegos, la cual este enfoque se convierte en un proceso previamente planificada que resulta entretenidas y agradables.

*Según los autores la gamificación, señalan, que es un enfoque innovador y atractivo para el aprendizaje, por ende, su implementación en el aula puede motivar a los niños, sino también transformar la forma en que se aborda la enseñanza.*

### **6.1.1.3. Clases innovadoras**

Los autores (Alastró et al., 2023) afirma que al implementar metodologías innovadoras funcionan como optimizadoras del proceso de aprendizaje, en la estimulación del alumnado ya que permiten adaptarse a sus necesidades con el objetivo que es promover el protagonismo del estudiante.

Según (Valdivieso Guamán et al., 2023) señala que la responsabilidad en la autoestima son factores claves para incrementar que una clase sea innovadora, por lo tanto, es importantes que el docente implemente en sus clases enfoques y técnicas que contribuyen al desarrollo, favoreciendo un ambiente motivador en el aula.

Según el autor (Castro & Guzmán, 2022) propone que las estrategias innovadoras son altamente efectivas, eficientes ya que buscan transformar el aprendizaje antiguo en una práctica más divertida, significativa y relevante en los desafíos que propician en el estudiante un aprendizaje significativo.

*Según los autores las clases innovadoras transforman el proceso educativo al hacerlo más participativo, flexible y relevante para los desafíos actuales, permite mejorar la calidad del aprendizaje donde los niños no solo captan, sino que también incrementan habilidades esenciales para resolver retos del mundo actual.*

#### **6.1.1.4. Mejorar el aprendizaje**

Los autores (Camizán García et al., 2021) destaca que las estrategias de aprendizaje tienen un propósito de mejorar la comprensión del tema por parte del docente en el proceso de enseñanza, además, estas estrategias implican que el estudiante muestre la capacidad de adaptarse de manera continua a los cambios y ajustes que ocurren durante las actividades.

Según, Mero García, (2022) considera que es posible que mediante la innovación educativa permita mejorar el aprendizaje desde diferente perspectivas pedagógicas y didácticas, con el objetivo de poder elevar la calidad en la educación, con la implementación adecuada de herramientas tecnológicas.

Según los autores (Gudiño León et al., 2021) plantean que el proceso para mejorar el aprendizaje debe de ir acompañado de la implementación de acciones coordinadas y de recursos

que fortalecen el trabajo pedagógico y didáctico del docente mediante el uso de estrategias metodológicas, ya que, esto facilita mejora el aprendizaje.

*Según los autores, indican, que se puede mejorar el aprendizaje a través de diferentes estrategias didácticas, porque esto permite que los alumnos se involucren en actividades en las que fortalezcan sus conocimientos que les permite obtener un aprendizaje de manera directa, promoviendo su participación y reflexión.*

#### **6.1.1.5. Fomentar la creatividad**

Según los autores (González-Zamar & Abad-Segura, 2019) considera que la creatividad es un elemento esencial de la inteligencia en los estudiantes, además ayuda a adaptarse y a resolver problemas y tomar decisiones, promoviendo la creatividad dentro del ámbito educativo que contribuye al desarrollo de las habilidades colaborativas, así como la autonomía y el pensamiento crítico.

Estos autores (Fiallos López et al., 2023) describen que la creatividad y la innovación son habilidades esenciales en el ámbito educativo, sin embargo, es primordial para el progreso cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

Según los autores (Delgado, 2021) afirma que el pensamiento creativo se puede desarrollar desde los primeros niveles de educación básica con actividades motivadoras y significativas para los estudiantes, este tipo de pensamiento puede ser fortalecido a través de diversos medios.

*Según los autores al fomentar la creatividad implica crear un entorno de hábitos que promueve el pensamiento innovador de cada estudiante, ya que es un proceso continuo que beneficia la curiosidad y la disposición de experimentar a través de actividades en la que los estudiantes puedan mejorar su aprendizaje.*

#### **6.1.1.6. Trabajo en equipo**

Según estos autores (Beatriz Iza Oña et al., 2023) nos menciona que el trabajo en equipo representa una modalidad en la enseñanza que no siempre alcanza los objetivos propuestos, ya que contempla la interacción de varios miembros del equipo que poseen criterios y métodos de trabajo y aprendizaje diferente.

Según los autores (Garrote Rojas et al., 2019) opinan que es significativo el trabajo en equipo como herramienta metodológica dentro del aula, desarrollando una serie de capacidades dentro de la formación y el desempeño laboral, sin embargo, permite desarrollar habilidades y a la construcción de nuevos conocimientos.

Según los autores (Asún Dieste et al., 2019) describe al trabajo en equipo como una habilidad altamente valorada en el ámbito laboral, por otro lado, el trabajo en equipo puede potencial el desarrollo para promover una percepción de equidad en el rendimiento académico de los estudiantes que permitan generar un ámbito poco favorable para el aprendizaje.

*Según los autores el trabajo en equipo es fundamental para lograr objetivos comunes y potenciar las habilidades individuales de cada miembro. Fomenta la creatividad, mejora la comunicación y genera un sentido de pertenencia. A través de la colaboración, se pueden enfrentar desafíos de manera más efectiva y lograr resultados más sólidos y satisfactorios.*

#### **6.1.1.7. Fomenta la colaboración**

Estos autores (Pita & Quinde, 2023) destacan que al fomentar la colaboración y el aprendizaje se ha convertido en la manera en que los estudiantes se relacionan y cooperan dentro del aula, ya que, no solo ha mejorado su proceso de aprendizaje, sino que también su habilidad para fomentar la colaboración

Según el autor (Domingues & Ruíz, 2020) señala que el aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo basado en el constructivismo, por lo tanto, estructura a las actividades escolares en el aula como una práctica social, además, las plataformas virtuales se presentan como herramientas ideales para promover la colaboración.

Los autores (Zamora Franco et al., 2024) menciona que al fomentar el aprendizaje cooperativo es una de las habilidades claves examinadas por ende este enfoque implica la formación de pequeños grupos de estudiantes que trabajan juntos para solucionar problemas compartir conocimientos y apoyarse mutuamente.

*Según los autores el aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo donde los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas, compartir conocimientos y construir un entendimiento. Este método fomenta habilidades interpersonales, promueve la responsabilidad compartida y enriquece el proceso de aprendizaje al permitir que cada participante aporte su perspectiva única*

#### **6.1.1.8. Desarrollo de la creatividad**

Según este autor (Albornoz, 2019) propone que el desarrollo de la creatividad es el trabajo en lo que se pretende destacar fundamentalmente, la cual mediante estas actividades lúdicas proporcionan un desarrollo de su pensamiento creativo permitiendo la relación con las diferentes situaciones y materiales que el estudiante posee a su alcance.

Según estos autores (Jácome Lliguilema et al., 2023) mencionan que el desarrollo de la creatividad se da, a través de una guía didáctica que contiene actividades enfocadas en la Metodología estas actividades ayudaron a aumentar la imaginación de los niños ya que tiene un enfoque constructivista que hace énfasis a la observación y experimentación de las actividades propuestas, de modo que el niño es el protagonista de su propio aprendizaje.

La creatividad es importante para el desarrollo de todo niño, ya que consintió desarrollar sus potencialidades, capacidades, actitudes y aptitudes que posee cada uno, siendo más participativos en el aula.

De acuerdo con los autores (Jiménez Galán, 2019) manifiesta que el desarrollo de las competencias transversales de la creatividad e innovación para la solución de problemas planteados a los estudiantes, ya que, es un proceso continuo que comprende a los estudiantes a ser más flexibles en el aprendizaje.

*Según los autores el desarrollo de la creatividad permite establecer un entorno que favorezca la experimentación y logren practicar constantemente habilidades creativas, este desarrollo permite al estudiante ser más interactivo y poder mejorar su capacidad.*

#### **6.1.1.9. Adquisición de conocimientos**

Según este autor (Caicedo, 2022) plantea que mediante el trabajo académico con objetivo de motivar pueden adquirir nuevos conocimientos, la cual, busca fomentar una actitud crítica y promover los argumentos presentados en algún aspecto de la vida cotidiana.

Según los autores (Carrizo et al., 2020) señala que, en la actualidad, los niños y profesores deben colaborar de manera conjunta en la búsqueda del conocimiento, ya que es fundamental dejar atrás antiguas creencias y adaptarnos a nuevos enfoques pedagógicos. El objetivo primordial es que desarrollen sus propios conocimientos y les permitan adquirir nuevas habilidades.

Según los autores (Suárez Álvarez & Medina Quintana, 2023) proponen que estudiante puedan reflexionar dentro del aula de clases mediante actividades para obtener los objetivos de desarrollo sostenible relacionados con la educación de calidad.

*Según los autores mediante la implementación de talleres en clase se puede evaluar a los niños de manera segura, mediante varias estrategias, métodos que se puede utilizar para poder captar su nivel de conocimiento.*

#### **6.1.1.10. Aumenta la motivación**

Según este autor (Salamanca, 2022) menciona que la incorporar metodologías en el aula invertida, tienen diferentes objetos en el aprendizaje porque mediante al utilizar espacio interactivo existen estrategias que se pueden aplicar en clases para aumentar y permitan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Según este autor Aguilar & Lema, (2019) describe que la motivación es un proceso donde el estudiante se sienta seguro de expresar sus ideas de manera segura. Asimismo, la familia actúa como un factor primordial en la motivación de ellos, para que puedan aprender nuevos conocimientos.

Según los autores (Pazmiño Constante et al., 2024) considera que el uso de novedosas tecnologías pueda desarrollar la participación de los alumnos durante el desarrollo de las clases, en comparación con los métodos que antes utilizaban.

*Según los autores, menciona que la motivación es clave al incorporar en el aula, para mejorar el aprendizaje y la participación en los niños, esto permite hacer a través de estrategias didácticas donde puedan trabajar y adquirir conceptos mediante la motivación que les brindan los docentes.*

#### **6.1.1.11. Desarrollo de habilidades visuales**

Según estos autores (Farsani et al., 2020) nos mencionan que al interaccionar con los estudiantes y construir una buena relación es fundamental para que los maestros enseñen, comuniquen conceptos básicos y se conecten emocionalmente con sus estudiantes. Es necesario

aplicar actividades, como dinámicas donde los estudiantes puedan involucrarse visualmente en la actividad.

Los autores (Coneo et al., n.d.) plantea, que el alumnado con estas dificultades presenta un bajo rendimiento de la calidad del aprendizaje escolar, dado que la recepción y el procesamiento de las informaciones auditivas y visuales son componentes de alto valor en el proceso del rendimiento escolar.

Según los autores Villadiego et al., (2021) señala que los niños con limitación visual potencia el desarrollo de habilidades al hacerles partícipes en actividades interactivas en el aula de clases ya sea dentro o fuera del aula.

*Según los autores el desarrollo de las habilidades visuales es importante para mejorar la creatividad y la memoria, ya que esto requiere de practica con diversas estrategias la cual permite a los estudiantes mejor sus capacidades.*

#### **6.1.1.12. Medir el conocimiento**

Según los autores Mallitasig Sangucho & Freire Aillón, (2020) describe que la educación al realizar actividad lúdica que motive al estudiante permite, construir su propio aprendizaje porque es un reto para la comunidad educativa, ya que mediante diferentes técnicas aplicadas en el aula nos permita medir su progreso y su rendimiento.

Según estos autores (Basurto et al., 2021) destaca que el proceso de enseñar fortalece y brinda herramientas que ayuden a evaluar su conocimiento para mejorar y reflexionar y asegurar que todos los objetivos se cumplan.

*Según los autores al incorporar actividades en clase permite evaluar el conocimiento en los niños, esto permite aplicar estrategias donde se puede identificar lo aprendido orientando a un proceso de enseñanza.*

#### **6.1.1.13. Juegos educativos dentro del aula**

Según el autor (Carrillo-Ojeda et al., 2020) afirma que los juegos educativos están al par con el aprendizaje, por lo tanto, el uso de juegos didácticos facilita el proceso de enseñanza de manera más accesible y efectiva. Cabe recalcar, que los juegos no se conviertan en momentos de desorden o carezcan de normas, por ello, el docente debe ajustar sus métodos y herramientas como estrategias para conectar mejor con sus estudiantes.

Según estos autores (Weisz & Marcelo, 2022) opinan que los videojuegos educativos forman parte de la vida de los estudiantes. Sin embargo, no siempre se consideran como recursos educativos dentro de los procesos de enseñanza.

Según estos autores (Franco-Mariscal & Sánchez, 2019) propone que, al incorporar juegos educativos en el aula, brinda nuevas posibilidades para incentivar a ellos a tener un buen rendimiento y poder trabajar desde un enfoque socio constructivista.

*Según los autores los juegos educativos tienen un impacto positivo dentro del aula, ya que fortalecen las habilidades como el pensamiento crítico y colaborativo esto se hace mediante actividades que llaman la atención esto permite aumentar la motivación del aprendizaje.*

#### **6.1.1.14. Pensamiento analítico**

Según este autor (Zambrano-Ormaza & Bravo-Rosillo, 2021) destaca que el pensamiento analítico les permite pensar y reflexionar para tomar decisiones, lo cual limita la potencialización de sus capacidades para poder enfrentar desafíos en la educación y en los social.

Según estos autores (Valentina et al., 2023) nos mencionan que en el ámbito del paradigma empirico-analitico, utilizando actividades prácticas en el aula como herramienta metodológica para llevar a cabo un diagnóstico.

Según este autor (Quiroz Rosas, 2023) propone presentar como una herramienta más para este proceso, ofreciendo rasgos propios como el aprendizaje y evaluación adaptativa para cada estudiante, por esto, el docente debe tener especial cuidado, tanto en diseñar, como en utilizar las estrategias adecuadas en clase.

*Según los autores el pensamiento analítico tiene un impacto en el desarrollo académico, permitiendo, mejorar su capacidad para solucionar problemas pensar creativamente y tomar decisiones basadas en evidencias.*

## **6.2. TEORÍA LEGAL**

### **6.2.1. Código de la niñez y adolescencia Ecuador**

**Artículo 37.** Se afirma que todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho fundamental a recibir una educación de calidad. Es esencial asegurar un sistema educativo eficiente que valore y respete la identidad de cada estudiante, garantizando un entorno en el que se sientan cómodos.

**El artículo 38:** Establece que la educación debe alinearse con los objetivos y programas previstos, permitiendo que los niños desarrollen conocimientos, valores y actitudes personales. Además, resalta la importancia de fomentar la personalidad.

**El artículo 48:** Destaca el derecho de los niños a disfrutar de actividades recreativas adecuadas a su etapa de desarrollo, subrayando la importancia de contar con espacios propios que estimule.

### **6.2.2. Declaración universal de los derechos humanos**

**El artículo 26:** establece que todas las personas tienen el derecho a recibir una educación gratuita y segura. Asimismo, reconoce la libertad de los padres para elegir la institución educativa que consideren adecuada para garantizar una formación de calidad a sus hijos.

### **6.2.3. Constitución de la república del Ecuador 2008**

**Artículo 22:** Todas las personas tienen derecho a desarrollar su creatividad y participar en actividades culturales y artísticas con respeto y continuidad. Asimismo, tienen el derecho de recibir reconocimiento y protección por sus contribuciones en áreas como la ciencia, la literatura y el arte.

**Artículo 26:** La educación es un derecho fundamental y permanente de cada persona, además de una obligación ineludible del Estado. Es considerada una prioridad en las políticas

públicas y la inversión nacional, ya que garantiza la igualdad, la inclusión social y es clave para una vida plena. Tanto los individuos como las familias y la sociedad en general tienen el derecho y el deber de involucrarse activamente en el proceso educativo.

#### **6.2.4. Ley orgánica de la educación intercultural.**

**Artículo 4: Derecho a la educación:** La educación es un derecho humano fundamental respaldado por la Constitución de la República y constituye una base indispensable para el cumplimiento de otros derechos humanos. En Ecuador, todas las personas tienen el derecho de acceder a una educación de calidad, laica y gratuita en los niveles de enseñanza elemental, básica y media superior, además de la oportunidad de recibir educación formal y no formal.

### **6.3. TEORÍA REFERENCIAL**

Wordwall es una herramienta tecnológica digital que nos sirve para aplicar en clases como una estrategia en la que permite a los docentes crear actividades para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que esto facilita la creación de juegos, crucigramas, cuestionarios, sopa de letras y otras actividades. Se evidencian que la herramienta motiva adquirir conocimientos por medio de las actividades atractivas que posee, a su vez permite al docente crear actividades atractivas que puede personalizarlos según el tema que aborde.

Esta plataforma digital, cuenta con una amplia gama de plantillas atractivas y muy útiles que facilitan el trabajo de los profesores, también presenta diferentes actividades que se pueden utilizar de forma presencial o virtual. La herramienta Wordwall permite a los profesores realizar su trabajo de forma interactiva, en definitiva, permite que todos los alumnos aprendan.

Wordwall permite crear actividades multimedia, la cual, esta herramienta dispone de diferentes juegos interactivos e imprimibles, es así que posee una gran diversidad de plantillas para realizar varias actividades acordes a la temática (Miranda-Duro et al., 2020)

Las plataformas se reconocen como medios de comunicación que facilitan el intercambio de ideas entre diversos individuos, también considerado como un conjunto de herramientas y aplicaciones esenciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo llevar a cabo tareas, transmitir información y construir conocimiento de manera eficiente y efectiva. Parra-Zhizhingo et al., (2020),

En la actualidad, la tecnología tiene un rol esencial en la educación de niños y adolescentes, que se ha desarrollado numerosas herramientas tecnológicas con el objetivo de brindar libertad a los niños que trabajen en equipo y mejorar la interacción con la docente. (Ramos, 2021)

Las herramientas digitales pueden utilizar para simplificar, enriquecer y hacer más dinámica y atractiva la enseñanza en la educación, esto incluye, videos, juegos interactivos, simuladores, que están diseñados para estimular habilidades analíticas de ellos. (Jiménez, 2019)

Actividades interactivas son tareas diseñadas para implicar los niños en su proceso de aprendizaje, estas actividades son útiles para hacer el aprendizaje más dinámico, ya que esto permite fomentar el pensamiento crítico.

Las actividades interactivas son una herramienta valiosa que no solo permite mejorar el aprendizaje, sino que también crea un ambiente más inclusivo y dinámico, el objetivo es utilizar estas estrategias para inspirar y motivar los niños a convertirse en aprendices autónomos y comprometidos.

El uso de estrategias interactivas contribuye al desarrollo del pensamiento crítico en los alumnos, siempre que el docente fomente actividades de aprendizaje, tanto en el aula como fuera, dando prioridad a las actividades lúdicas. (Flores, 2021)

El docente dispone de una gran variedad de recursos tecnológicos que les permiten crear múltiples tipos de actividades interactivas e implementarlas de forma fácil en el aula para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. (Miranda-Duro et al., 2020)

Las actividades tecnológicas e interactivas con un enfoque lúdico han tenido un impacto positivo, demostrando resultados significativos en el aprendizaje al estimular el desarrollo cognitivo, la cual, favorece la interacción y la comunicación entre compañeros. (Navarrete-Navarrete & Gallegos-Macías, 2021)

La estimulación continua del aprendizaje en el entorno del aula permite que el docente reflexione sobre su enfoque educativo y sus interacciones mediante recursos didácticos, se convierte en impulsores de nuevos y diversos recursos didácticos, ajustando a las necesidades de la institución. Aguilar Ponce & Carmita Zambrano, (2022)

La importancia de la implementación de una actividad interactivas en el entorno educativo de la Institución Educativa. promueve la motivación de los niños para introducirse en las actividades escolares, a la vez que desencadena procesos conducentes a aprendizajes significativos y al desarrollo de habilidades cognitivas. (Murillo Luis, 2024)

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de investigación**

El trabajo de investigación propuesto por nosotros es: Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica, se sustentó en el modelo critico efectivo, tomando en cuenta el enfoque cualitativo.

**Cualitativo.** Porque las deducciones de la búsqueda fueron sometidas a un estudio crítico mediante el raciocinio, y reflexión apoyando en la construcción del marco teórico

### **7.2 Investigación de Campo**

La investigación favoreció al investigador en recoger la información a través del contacto con problemática establecida en la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” lugar de los hechos para obtener la información.

### **7.3 Investigación Bibliográfica Documental**

La presente investigación se basó en libros, revistas, artículos periódicos, y la revisión del internet como fuentes bibliográficas. La investigación tubo una propuesta factible que permitió descubrir los beneficios de las herramientas digitales.

### **7.4 Diseño o tipo de estudio**

#### **Nivel o Tipo Explicativo**

La investigación posibilitó detectar los factores determinantes de en relación a los comportamientos de la variable independiente: Wordwall

#### **Nivel o Tipo Descriptivo**

La investigación descriptiva, benefició para manejar las variables en estudios y verificar su estrecha relación entre sí, para procesar los resultados a obtener de los instrumentos de recolección de información primaria de las encuestas, lo que me permitió determinar las escenarios y cualidades relacionadas al tema, conjugando entre dos en el entorno, así como en los modelos de comportamiento, a realizarse.

## **7.5. Métodos**

### **Método inductivo**

A través de esta investigación inducimos a los estudiantes a obtener un objetivo claro mediante la utilización de esta herramienta para que nos puedan ayudar en nuestra investigación en base a esta aplicación tecnológica.

### **Método deductivo**

Mediante este método nos permitió deducir las actividades que se encuentra en esta aplicación que nos ayudó a nuestra investigación permitiendo a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos mediante la utilización de ella, realizando actividades interactivas.

### **Método Analítico**

El método analítico facilito la identificación de datos concretos y objetivos en relación con esta herramienta Wordwall, entre ellos está la elaboración de actividades interactivas que van de la mano con los contenidos de aprendizaje como: sopas de letras, crucigramas, ejercicios para completar las palabras, ruedas de lasar.

## **7.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos**

### **Instrumentos**

Las técnicas e instrumentos que se destinó en la investigación fueron las subsiguientes:

#### **Entrevista**

La entrevista se utilizó con la finalidad de obtener información de los estudiantes, con el propósito de mantener datos reales que favorezcan en el aprendizaje Wordwall en actividades interactivas educativas en la Escuela de Educación básica.

#### **Observación**

Esta técnica permite al investigador a tomar decisiones que permitan diferenciar lo ordinario y lo científico es por esta razón que la observación que se lo realizo en la escuela de educación básica Isabela la Católica en el grado de cuarto año donde se observa a los niños su comportamiento en la enseñanza aprendizaje de parte del docente para recoger información del tema al ser investigado.

## **7.7 Universo y muestra**

Para obtener los objetivos de la investigación, se utilizó la observación y la entrevista para obtener la información sobre, Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” en la Provincia Bolívar Cantón Guaranda, periodo académico 2024-2025.

**Población Total de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”**

Población	Total
Estudiantes	162
Profesores	14
Directivos	1
<b>Total</b>	<b>177</b>

**Población de estudio de Cuarto año de Educación General Básica**

Población	Frecuencia	Porcentaje
Profesores	1	1%
Niños y Niñas	16	99%
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

**Tabla 1** Población y Muestra

**Fuentes de Investigación Elaborado por:** Cevallos Sandy Jomaira, Ñamo Jomayra Ibelia

### 7.7.1. Operacionalización de variables

#### 7.7.1.1. Variable Dependiente: Wordwall

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica de Instrumento
Se evidencian que la herramienta motiva adquirir conocimientos por medio de las actividades académicas que posee, a su vez permite al docente este capacitado para crear actividades que puede personalizarlos según el tema que aborde, mediante sopa de letras y crucigrama.	Herramienta  Capacitación  Actividades académicas	Actividades  Aplicación  Sopa de letras, Crucigramas,	<p>¿Conoce usted la herramienta Wordwall?</p> <p>¿Desearía aprender a manejar esta aplicación Wordwall en clases para ayudar en el proceso de enseñanza?</p> <p>¿Le gustaría capacitarse para entender a la herramienta educativa Wordwall para que sus estudiantes puedan comprender más sobre el tema?</p> <p>¿En la capacitación que usted recibiría desearía aprender a realizar Crucigramas, sopa de letras, rueda de a lasar?</p> <p>¿Con lo aprendido en su capacitación lograra interactuar con sus niños en las actividades académicas con sus niños?</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Entrevista</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Ficha de observación</p>



### 7.7.1.3. Recolección de la Información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué investigar?	Para formar nuevos conocimientos mediante la enseñanza de esta herramienta en estudiantes de 8 a 10 años de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”
2. ¿De qué personas u objeto	Niños de la Escuela de educación básica “Isabela la Católica”
3. ¿Sobre qué aspectos?	wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura
4. ¿Quién investiga?	Investigadores: Cevallos Yaucan Sandy Jomaira, Ñamo Oleas Jomayra Ibelia
5. ¿Cuándo?	Periodo 2024-2025
6. ¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica
7. ¿Cuántas veces?	Dos veces: a modo de piloto y otra definitiva
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Observación y entrevista
9. ¿Con qué?	Cuestionario estructurado

<b>10. ¿En qué situación?</b>	De aceptación en la escuela
-------------------------------	-----------------------------

**Tabla 2** Plan de Recolección de Información Fuente Investigador

**Elaborado por:** Cevallos Yaucan Sandy Cevallos, Ñamo Oleas Jomayra Ibelia

### **7.8 Procesamiento de la información**

Los datos fueron procesados mediante la entrevista a la docente y a la observación de los niños con la ayuda de un cuestionario de preguntas con la finalidad de obtener la información necesaria de nuestro trabajo de investigación para posterior realizar las conclusiones.

## **8. Análisis e interpretación de resultados**

Se elaboró el análisis e interpretación de cada interrogante

Objetivo

Ficha de observación

### **8.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación**

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Título:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de educación general básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica “Isabel la Católica” periodo académico.

**Objetivo:** Recolectar información del uso de la herramienta educativa Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de educación básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica “Isabel la Católica” periodo académico.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA Y APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Indicadores	Firma				Observación
		Siempre	A veces	Nunca	
<b>En las actividades académicas la</b>				X	
<b>docente utiliza algún tipo de herramientas tecnológicas.</b>					
<b>Las actividades académicas de la docente tienen relación con el tema tratado para mejorar el aprendizaje de los niños</b>			X		

<b>Mediante la capacitación a la docente pudo entender a la herramienta Wordwall para así aplicar en clase</b>			X		
<b>En las actividades diarias utiliza hiperactividad lúdica como crucigramas, sopas</b>				X	
<b>de letras, rueda de a lasar</b>					
<b>Los niños logran interactuar entre si con actividades interactivas académicas</b>			X		
<b>Utilizan recursos educativos para interactuar con sus estudiantes.</b>				X	

<p><b>Los estudiantes colaboran de manera dinámica en su proceso de enseñanza aprendizaje</b></p>				<p>X</p>	
<p><b>Les gusta trabajar con juegos interactivos y estar motivados en sus actividades académicas</b></p>			<p>X</p>		
<p><b>Mediante la implementación de actividades los niños están motivados al momento de realizar sus trabajos</b></p>				<p>X</p>	

<p style="text-align: center;"><b>La docente cumplió con sus objetivos planificados</b></p>				X	
---	--	--	--	---	--

**Tabla 3:** Ficha de observación

**Responsables:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

## 8.2. Análisis e interpretación de datos entrevista para la docente

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Título:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de educación general básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica “Isabel la católica” periodo académico.

**Objetivo:** Recolectar información del uso de la herramienta educativa Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de educación básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica “Isabel la católica” periodo académico.

### ENTREVISTA ESTRUCTURADA APLICADA AL DOCENTE

PREGUNTAS	RESPUESTAS	INTERPRETACIÓN
<p><b>Pregunta N°1</b></p> <p><b>¿Conoce usted la herramienta Wordwall?</b></p>	<p>No tengo conocimiento sobre esta herramienta Wordwall</p>	<p>El entrevistado no tiene experiencia previa con la herramienta, lo que sugiere una falta de familiaridad con recursos digitales en educación.</p>
<p><b>Pregunta N°2</b></p> <p><b>¿Desearía aprender a manejar esta aplicación Wordwall en clases para ayudar en el proceso de enseñanza?</b></p>	<p>Si, porque sería una nueva forma de hacer que mis estudiantes adquieran un buen conocimiento de esa aplicación</p>	<p>Manifiesta un deseo de aprender, reconociendo cómo puede facilitar el aprendizaje y hacer las clases entretenidas.</p>
<p><b>Pregunta N° 3</b></p> <p><b>¿Le gustaría capacitarse para entender a la</b></p>	<p>Si, porque me ayudaría a crear actividades sobre el tema que se va a tratar en clases y también me</p>	<p>Mediante la respuesta del docente nos refleja la importancia de prepararse previamente para así garantizar una clase atractiva.</p>

<p><b>herramienta educativa Wordwall para que sus estudiantes puedan comprender más sobre el tema?</b></p>	<p>facilitaría crear material didáctico.</p>	
<p><b>Pregunta N°4</b> <b>En la capacitación que usted recibiría desearía aprender a realizar Crucigramas, sopa de letras, rueda de a lasar</b></p>	<p>Si porque me permitiría que mediante esas actividades como me menciono crucigramas, sopa de letras, rueda de a lasar sean mis clases más creativas.</p>	<p>A través de estas actividades el docente busca incentivar el interés y la participación activa en sus estudiantes</p>
<p><b>Pregunta N°5</b> <b>Con lo aprendido en su capacitación logrará interactuar con sus niños en las actividades académicas con sus niños</b></p>	<p>Si me permitiera interactuar con los estudiantes ya que ellos no están acostumbrados a trabajar con diferentes herramientas tecnológicas.</p>	<p>El entrevistado menciona que le gustaría interactuar sobre esta herramienta porque le sería útil en clases</p>
<p><b>Pregunta N°6</b> <b>Le gustaría trabajar con recursos educativos para</b></p>	<p>Si me gustaría, ya que es útil trabajar con recursos educativos porque permite que os niños puedan interactuar entre ellos</p>	<p>Manifiesta que al aplicar recursos didácticos permite que los estudiantes adquieran un buen conocimiento, sin embargo, ayuda a interactuar en el aula.</p>

<b>interactuar con los estudiantes</b>		
<b>Pregunta N°7</b> <b>En las actividades académicas los niños colaboran de manera dinámica en el proceso de enseñanza aprendizaje</b>	Si colaboran porque es una forma en la que se sienten motivados mediante el proceso de aprendizaje	El entrevistado menciona que esto les permite trabajar de manera colaborativa, porque permite compartir ideas.
<b>Pregunta N°8</b> <b>Como docente le gustaría trabajar con juegos interactivos para motivar a los niños en sus actividades académicas</b>	Si, ya que los juegos permiten que los niños puedan aprender de una mejor manera y obtener un buen aprendizaje deseado.	Los juegos son una herramienta pedagógica poderosa, ya que permiten a los niños aprender de manera más y mejorar el aprendizaje.
<b>Pregunta N°9</b> <b>Con estas actividades los niños se motivan al momento de realizar sus trabajos</b>	Si porque es una manera diferente de trabajar ya que les permite construir un nuevo aprendizaje	Menciona que es necesario trabajar con actividades ya sea dinámicas que hace que se sientan motivados a la hora de realizar sus actividades.

<p><b>Pregunta N°10</b></p> <p><b>Al finalizar sus actividades como docente cumplió con sus objetivos planificados</b></p>	<p>Si, porque se aplica actividades en las que se puede medir su conocimiento sobre lo aprendido ya sea mediante evaluaciones o actividades donde permite ver si el estudiante aprendió.</p>	<p>El docente menciona que si logra los objetivos planificados.</p>
--	--	---

**Tabla 4:** Entrevista al docente

**Responsable:** Sandy Jomaira, Jomayra Ibelia

### 8.3. Interpretación

La docente no está familiarizada con la herramienta Wordwall, pero tiene interés en aprender a utilizarla para hacer sus clases más dinámicas y entretenidas. Aunque considera que la falta de recursos como proyector e internet en su institución limita su uso, reconoce que Wordwall podría ser útil para crear material didáctico. Además, está dispuesta a implementar actividades interactivas con la aplicación, ya que cree que estas pueden motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Implementar actividades interactivas dentro del aula es muy importante porque hace que los niños puedan aprender de una manera diferente, ya que pueden trabajar de manera colaborativa y autónoma, permitiendo desarrollar habilidades críticas y efectivas.

## 9. CONCLUSIONES

De la investigación efectuada y a través de la revisión teórica, se pudo constatar que la herramienta Wordwall se enfoca en promover una enseñanza – aprendizaje, ya que, proporciona múltiples actividades en la que puedan desarrollar un buen conocimiento, facilitando que los estudiantes sean participativos.

Por ello, se menciona que esta herramienta ayuda en el proceso y la mejora del aprendizaje de los estudiantes dentro del aula, por eso, permite al docente un mejor desenvolvimiento mediante las actividades interactivas, en donde los estudiantes puedan compartir sus conocimientos e ideas. De esta manera, el uso de Wordwall ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la participación y el aprendizaje interactivo de los estudiantes de 4to año en el área de Lengua y Literatura. La plataforma permite a los docentes crear dinámicas de enseñanza más atractivas y adaptadas a las necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, fomentando el interés y la motivación en el aula. Este recurso, fue implementado en la “Escuela Isabel la católica”, lo que ha contribuido positivamente al proceso de aprendizaje, fortaleciendo el compromiso de los estudiantes y mejora.

Por consiguiente, al implementar la entrevista a la docente de Educación General Básica se determina que la herramienta Wordwall, no es utilizada por la docente en el área de Lengua y Literatura, por lo tanto, estas actividades de la herramienta están motiva adquirir aprendizajes, por ende, Wordwall es una plataforma que puede ser utilizada por sus beneficios.

La solución a este problema fue el diseño de talleres lúdicas mediante la utilización de la aplicación Wordwall con actividades interactivas educativas, para que los estudiantes tengan facilidad de adquirir nuevos conocimientos, así mismo, los docentes puedan evaluar, por medio de

las actividades atractivas que posee la herramienta que permite a los estudiantes estar motivados a aprender.

Dicho de este modo, la importancia de esta herramienta ayuda a que los estudiantes se inspiren y motiven a la hora de desarrollar las actividades, permitiendo mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

11. PROPUESTA



## **Introducción**

En la actualidad, las herramientas digitales juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformando las dinámicas tradicionales del aula en experiencias más significativas y atractivas, una de estas herramientas es Wordwall destaca por su versatilidad y facilidad de uso, ya que ofrece una amplia variedad de plantillas que se adaptan a diferentes objetivos educativos, desde cuestionarios y juegos de emparejamiento hasta actividades de comprensión lectora y más. Al integrar esta herramienta en el aula, los docentes no solo capturan el interés de los estudiantes, sino que también fomentan habilidades esenciales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En esta presente propuesta, exploraremos cómo Wordwall puede ser un aliado estratégico en la creación de actividades interactivas, en el área de lengua y literatura analizando su impacto en el aprendizaje y su potencial para transformar la manera en que se imparten los contenidos educativos.

Esta propuesta busca abordar esta problemática mediante el diseñar, desarrollar y aplicar actividades interactivas a través de la herramienta Wordwall para abordar las necesidades educativas actuales, fomentando el desarrollo de destrezas esenciales en los estudiantes. A través de Wordwall, se busca transformar las dinámicas tradicionales del aula en experiencias de aprendizaje más significativas y participativas, permitiendo que los estudiantes se involucren de manera activa en su proceso educativo.

Las actividades interactivas creadas mediante esta herramienta están diseñadas para captar la atención de los estudiantes, promover su motivación y facilitar la comprensión de los contenidos académicos de forma dinámica y adaptada a sus necesidades.

Así mismo, esta propuesta pretende empoderar a los docentes al ofrecerles una herramienta que optimice su práctica educativa, permitiéndole diferenciar sus estrategias pedagógicas e incorporar la tecnología como un medio eficaz para potenciar el aprendizaje. De esta manera, se busca impactar positivamente en el rendimiento académico y en el desarrollo personal de los estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias.

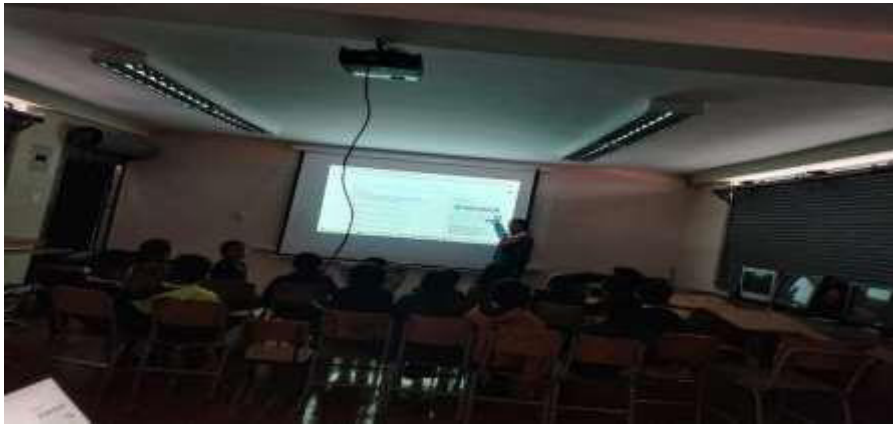
### **Objetivos**

- **O.G:** Diseñar una guía de actividades interactivas educativas en Wordwall para el trabajo en el área de lengua y literatura con niños de 4to año de educación general básica de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” periodo académico 2024-2025
- **O.E1:** Seleccionar actividades interactivas a través de la plataforma que faciliten el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en niños de 4to año de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”.
- **O.E2:** socializar la guía con la docente del área para su aplicación en el proceso de aprendizaje del área de Lengua y Literatura con los niños de 4to año de Educación General Básica en la escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”.

### **Desarrollo**

El diseñar talleres actividades interactivas mediante la utilización de una herramienta digital se convierte en una herramienta esencial porque permite abordar las necesidades educativas actuales de manera más efectiva, respondiendo a los retos que enfrentan tanto docentes como estudiantes. Con este propósito, hemos realizado una propuesta para estudiantes de cuarto año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” donde presentamos diferentes estrategias donde nos permite la creación de una serie de actividades interactivas.

Esta propuesta está compuesta por ocho talleres lúdicos por cada herramienta que nos brinda la aplicación tecnológica como la rueda de lasar, el ahorcado con el tema de los sustantivos, a través de estos talleres permite que los estudiantes exploren nuevas ideas, cada sesión incluye actividades prácticas y dinámicas que ayuda a fomentar la participación activa y el aprendizaje colaborativo.



# ACTIVIDADES

**1**

**RUEDA DE LAZAR**

**2**

**AHORCADO**

**3**

**CRUCIGRAMA**

**4**

**ANAGRAMA**

**5**

**BUSCA LA COINCIDENCIA**

**6**

**REORDENAR**

**7**

**CARTA AL AZAR**

**8**

**UNE LAS CORRESPONDENCIAS**

## **Taller1: Rueda de lasar**



Encontrar el tesoro “sustantivos”

**Objetivo:** Desarrollar habilidades para identificar a los sustantivos.

**Contenidos:**

Reconocimiento de los sustantivos

Como identificar los sustantivos

**Actividad:**

Rueda de lasar

**Taller 2: Ahorcado**



**Objetivo:** Fomentar el reconocimiento y el uso adecuado de vocabulario relacionado con un tema específico fortaleciendo habilidades de ortografía y memoria.

**Contenidos:**

Vocabulario temático en la literatura

**Actividad:**

Los estudiantes deben adivinar una palabra clave que esté relacionado con el tema, seleccionando letras para así completar correctamente antes de agotar sus intentos.

**Taller 3: Crucigrama**



**Objetivo:** Relacionar conceptos con sus definiciones, mejorando la comprensión lectora y el uso del vocabulario técnico del área de estudio.

**Contenidos:**

Definiciones y palabras claves relacionados con el tema.

**Actividad:**

Los estudiantes deben completar y crucigrama rellenando los cuadros vacíos con las palabras correctas.

**Taller 4: Anagrama**



**Objetivo:** Desarrollar habilidades de análisis y reconstrucción lógica de palabras relacionadas con un tema específico.

**Contenidos:**

Términos desordenados relacionados con el tema de estudio.

**Actividades:**

Los estudiantes deben reorganizar las letras para formar palabras claves relacionadas con el tema. Se puede otorgar puntos adicionales por resolver más rápido.

**Taller 5: Busca la coincidencia**

**Objetivo:** Identificar y relacionar conceptos, definiciones, imágenes o palabras clave, fortaleciendo la memoria y la asociación lógica.

**Contenidos:**

Relación entre términos y definiciones

**Actividades:**

Los estudiantes deben emparejar términos con sus definiciones o imágenes correspondientes.

**Taller 6: Reordenar**



**Objetivo:** Secuenciar de forma lógica conceptos o eventos relacionados con el tema de estudio fortaleciendo el pensamiento estructurado.

**Contenidos:**

Orden lógico o cronológico de ideas

**Actividad:**

Los estudiantes deben de reorganizar una serie de palabras, frases o imágenes en el orden correcto

## **Taller 7: Carta al azar**



**Objetivo:** Mejorar la asociación entre letras y palabras fomentando la creatividad y el pensamiento rápido.

### **Contenidos:**

Letras del alfabeto y su uso en la formación de palabras claves, y el reconocimiento visual.

### **Actividades:**

Los estudiantes giran una carta al azar con una letra i deben decir una palabra relacionada con el tema que comience con esa letra.

## **Taller 8: Une correspondencia**



**Objetivo:** Desarrollar habilidades de agrupación al relacionar términos, imágenes o definiciones

**Contenidos:**

Relación entre conceptos (A) y sus definiciones (B)

**Actividades:**

Los estudiantes deben unir elementos en dos columnas

**Ejemplo:** en una columna puede estar el nombre de un concepto y en la otra su definición.

**Evaluación y Cierre**

El proyecto final ofrece oportunidad para demostrar las habilidades adquiridas mediante el uso de la herramienta tecnológica Wordwall. Con estas actividades se busca no solo mejorar las habilidades específicas de los estudiantes, sino que también fomenta un ambiente interactivo participativo y creativo.

Para concluir, estos talleres permiten a los estudiantes participar en actividades interactivas y dinámicas que facilitan el aprendizaje en el aula o en entornos virtuales, permitiendo que los estudiantes puedan interactuar entre sí mientras aprenden y promuevan las competencias digitales al introducir herramientas tecnológicas en el aula.

## 11 BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M., & Lema, G. (2019). La motivación, un factor importante dentro de la educación. *Illari*, 7.
- Aguilar Ponce, L. D. J., & Carmita Zambrano, L. (2022). Uso didáctico de las aulas virtuales en la enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 32. <https://doi.org/10.24215/18509959.32.e12>
- Alastor, E., Martínez-García, I., Fernández-Martín, E., & Sánchez-Rodríguez, J. (2023). El aula invertida en Educación Superior como experiencia de innovación docente. *Universitas Tarraconensis Revista de Ciències del Educació*, 1, 66–81. <https://doi.org/10.17345/ute.2023.3517>
- Albornoz, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66).
- Amado Murillo Domínguez, L., & Amado Murillo, L. (n.d.). *Actividades interactivas para mejorar la comprensión lectora disminuida por la dislexia en los Este Proyecto corresponde al Programa de Maestría en Educación.*
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación*, 12(24). <https://doi.org/10.11144/javeriana.m12-24.stge>
- Ascencio Sánchez, C., González Tapia, E., Antonio Zárate Águila, O., & Águila Reyes Joaquín Fernando Mendoza Blanco, A. (n.d.). *Aprendizaje sincrónico y asincrónico: una experiencia en el aprendizaje de las matemáticas en línea sociedad, política, cultura y comunicación.*

- Asún Dieste, S., Rapún López, M., & Romero Martín, M. R. (2019). Percepciones de Estudiantes Universitarios sobre una Evaluación Formativa en el Trabajo en Equipo. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1).  
<https://doi.org/10.15366/riee2019.12.1.010>
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., & Rodríguez, M. (2021). Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 3, 2021, Págs. 828-845, 6(3).
- Beatriz Iza Oña, R., Yáñez Taco, D. J., Arias Espinosa, M. J., Padilla Saez, H. D., & Artieda Buitrón, R. E. (2023). Estrategias Metodológicas para Fomentar el Trabajo en Equipo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.7917](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7917)
- Borja Velezmoro, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación Las Américas*, 10(2), 254–264. <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Caicedo, J. (2022). Desafíos de la educación en la sociedad actual. *Revista Multi-Ensayos*, 8(16). <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v8i16.14729>
- Camizán García, H., Benites Seguí, L. A., & Damián Ponte, I. F. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo*, 1(8). <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*.

- Carriazo, C., Perez, M., & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 25(Extra3).
- Carrillo, M. V. (2021). Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4 Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje Educational Platforms and digital tools for learning. *Publicación Semestral*, 9(18), 9–12.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/issue/archive>
- Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1).  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Castro, S., & Guzmán, B. (n.d.). *Estrategias innovadoras, su importancia en el siglo XXI*.  
[www.revistarebe.org](http://www.revistarebe.org)
- Chimbo Jumbo, J. J., & Larreal Bracho, A. J. (2023). Metodologías educativas para el desarrollo de competencias científicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 7021–7048. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4942](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4942)
- Coello Briones, A. A. (2019). Aprendizaje Cooperativo Como Estrategia Para La Convivencia Escolar En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje. *Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, Dirección de Posgrado, Maestría En Innovación En Educación*.
- Coneo, E. M., Martínez, ;, Candelaria M, & Eustorgio J. (n.d.). *Atención visual y auditiva y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de secundaria Visual and*

*auditory attention and its relationship with academic performance in high school students Contenido* (Vol. 40).

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (n.d.). *Tema del día General considerations and examples for Teaching Geology*.

Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula.

Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1).

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>

Enríquez Vázquez, L., & Hernández Gutiérrez, M. (2021). Alumnos en pandemia: una mirada desde el aprendizaje autónomo. *Revista Digital Universitaria*, 22(2).

<https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.2.11>

Farsani, D., Breda, A., & Sala Sebastià, G. (2020). ¿Cómo los gestos de los maestros afectan a la atención visual de las estudiantes durante el discurso matemático? *Journal of Research in Mathematics Education*, 9(3).

<https://doi.org/10.17583/redimat.2020.5185>

Fiallos López, N. H., Paucar López, I. D. R., Vega Pérez, Y. J., Jurado Peñafiel, J. A., & Vargas Peña, B. J. (2023). Estrategias para fomentar la Creatividad y la Innovación en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5631](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5631)

Flores, J. (2021). Las estrategias interactivas en el desarrollo del pensamiento crítico.

*Revista San Gregorio*, 0(48).

- Franco-Mariscal, A.-J., & Sánchez, P. S. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
- Garrote Rojas, D., Jiménez-Fernández, S., & Martínez-Heredia, N. (2019). El Trabajo Cooperativo como Herramienta Formativa en los Estudiantes Universitarios. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 17(3). <https://doi.org/10.15366/reice2019.17.3.003>
- Góngora Morgado, L., & Góngora Reyes, Y. (2023). Actividades didácticas interactivas, una motivación para el aprendizaje en la asignatura matemática. *Journal TechInnovation*, 2(1), 13–18. <https://doi.org/10.47230/journal.techinnovation.v2.n1.2023.13-18>
- González-Zamar, M.-D., & Abad-Segura, E. (2019). Evidencias del aprendizaje creativo en la educación superior. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 30(77).
- Gozalo Delgado, M., León del Barco, B., & Romero Moncayo, M. (2022). Buenas prácticas del estudiante universitario que predicen su rendimiento académico. *Educación XXI*, 25(1). <https://doi.org/10.5944/eduxx1.30565>
- Gudiño León, A. R., Acuña López, R. J., & Terán Torres, V. G. (2021). Mejora del aprendizaje desde la óptica de la gestión pedagógica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2583>
- Guevara Gutiérrez, R. (2022). Innovar en la educación superior: una mirada desde varias aristas educativas. *Revista Académica Arjé*, 5(2). <https://doi.org/10.47633/arje.v5i2.542>

- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28).  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Herrera Martínez, L., Enrique, E., & Freire, E. (n.d.). *03 la relación familia-escuela y el rendimiento escolar the family-school relationship and school performance*.
- Jácome Lliguilema, E. P., Salcedo Vargas, G. L., & Cañizares Vasconez, L. A. (2023). El método de Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.  
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3723>
- Jiménez, D. (2019). Herramientas digitales para la Enseñanza de las matemáticas en la educación básica. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 3.
- Jiménez Galán, Y. I. (2019). ¿Cómo desarrollar competencias de creatividad e innovación en la educación superior? Caso: carreras de ingeniería del Instituto Politécnico Nacional / How to develop creativity and innovation competences in higher education? Case: Engineering careers of the National Polytechnic Institute. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 9(18).  
<https://doi.org/10.23913/ride.v9i18.427>
- Johnson, C. E., Keating, J. L., Leech, M., Congdon, P., Kent, F., Farlie, M. K., & Molloy, E. K. (2021). Development of the Feedback Quality Instrument: a guide for health professional educators in fostering learner-centred discussions. *BMC Medical Education*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02722-8>

- Lara-Carrillo, K. I., & Freire-Aillón, T. M. (2022). Estrategias didácticas con actividades sincrónicas y asincrónicas en el aprendizaje de nomenclatura inorgánica. *INNOVA Research Journal*, 7(2), 40–56. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n2.2022.2003>
- Lec de León, M. M. (2020). Evaluación del Aprendizaje autónomo. *Revista Científica Internacional*, 3(1). <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.25>
- León Loaiza, M. A., & Sánchez, J. E. (2023). Aprendizaje colaborativo en el aula de Matemáticas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1147>
- Loja Loja, C. M., & Quito Suco, L. M. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. *Revista Scientific*, 6(20), 296–310. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.16.296-310>
- López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual - Revista Del Colegio de Diseño Gráfico - BUAP*, 4(24).
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3). <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- María, M., & Gómez Jiménez, D. (n.d.). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS*.
- Mero Garcia, W. R. (2022). La innovación educativa como elemento transformador para la enseñanza en la unidad educativa “Augusto Solórzano Hoyos. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1775>

- Miranda-Duro, M. del C., Concheiro-Moscoso, P., Nieto-Riveiro, L., & Pereira Loureiro, J. (2020). Comparativa de herramientas interactivas para preguntas, votaciones y tormentas de ideas en el aula. In *Contextos universitarios transformadores: Boas prácticas no marco dos GID. IV Xornadas de Innovación Docente*.  
<https://doi.org/10.17979/spudc.9788497497756.163>
- Navarrete-Navarrete, J. M., & Gallegos-Macías, M. (2021). }, ” 5(9 Edición especial octubre). <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0110>
- Olivos, T. M. (2023). The feedback of the formative evaluation in higher education | la retroalimentación de la evaluación formativa en educación superior. *Universidad y Sociedad*, 15(2).
- Palma, G., & Barcia, M. (2020). El estado emocional y el rendimiento académico de los estudiantes en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de Las Ciencias*, 6(2).
- Parra-Zhizhingo, Y. V., García-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Plataformas Virtuales: retos y perspectivas a partir de Docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 233.  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1041>
- Pazmiño Constante, P. G., Romero Pacheco, D. E., Roldán Saltos, Y. del R., Ceballos Torres, C. C., & Alcívar Cedeño, R. A. (2024). Impacto del uso de tecnologías educativas en la motivación y el compromiso estudiantil durante el proceso de aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2240>

- Pinos-Romero, K. E., Garcia-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Colaborativo como estrategia para fomentar la convivencia armónica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1).  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.802>
- Quiroz Rosas, V. (2023). Aplicaciones de Inteligencia Artificial Aliadas en la Enseñanza de las Matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7498](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7498)
- Rizo Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Rodríguez Jiménez, F. J., Pérez Ochoa, M. E., & Ulloa Guerra, Ó. (2023). Innovación educativa: explorando el impacto del aula invertida en el rendimiento académico de estudiantes de secundaria en matemática. *Revista Educación*.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.55892>
- Roxana Solórzano-Cahuana, H. I. (2021). *Aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales Collaborative learning in virtual environments Aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais*. 6(11), 46–70. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3250>
- Salamanca, J. (2022). Influencia de los objetos de aprendizaje en la implementación del aula invertida. *Revista Innova Educación*, 4(3).  
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.009.es>
- Saul Mina Mina, C., Marilu Paredes Chandi, X., Mirian Santamaria Lopez, T., País, G., & Tatiana Tapia Bastidas, E. (n.d.). *Wordwall como herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje de matemáticas*. <https://orcid.org/0009-0009-3657-0690>

- Suárez Álvarez, P., & Medina Quintana, S. (2023). Fuentes documentales para trabajar la Historia Social en el aula. Las posibilidades didácticas del Catastro de Ensenada. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 10.  
<https://doi.org/10.17979/digilec.2023.10.0.9931>
- Tomalá De la Cruz, M. A., Gallo Macías, G. G., Mosquera Viejó, J. L., & Chancusig Chisag, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4).  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Valdivieso Guamán, D. A., Jarrín Navas, S. A., & Romero Frómata, E. (2023). Responsabilidad Diversión Autoestima como Predictor de la Satisfacción en la clase de Educación Física. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 4(10).  
<https://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.182>
- Valentina, D., Barahona, N., Gabriel, J., & Roldan, C. (2023). *Fortalecimiento de problemas de aplicación del pensamiento variacional a través de la metodología del juego como estrategia pedagógica Autores.*
- Valentina Ortega Duarte Universidad Pamplona Facultad Ciencias La Educación, L. De. (2021). *Textos continuos y discontinuos para mejorar procesos de comprensión e interpretación empleando wordwall una herramienta tecnológica. Caso: en los estudiantes de media vocacional de la corporación trigal del norte-cúcuta norte de santander trabajo de grado.*

- Vega Granda, R. A., Bazurto Rodríguez, I. M., & Jaramillo Palacios, G. P. (2023). El Constructivismo en entornos virtuales y su aplicación en los estudiantes. *Revista de Propuestas Educativas*, 5(9). <https://doi.org/10.61287/propuestaseducativas.v5i19.2>
- Vera Cubas, M. D. (2022). Retroalimentación como herramienta efectiva para el aprendizaje. *TZHOECOEN*, 14(2), 21–33. <https://doi.org/10.26495/tzh.v14i2.2281>
- Villadiego, K. J., Martínez, A. E., & Rodríguez, H. 2 E. (2021). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Crítico en Estudiantes con limitacion visual Development of Critical Thinking Skills in students with visual limitation INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO. *Revista Conocimiento, Investigación y Educación CIE*, 2(12).
- Weisz, V. R. G., & Marcelo, C. (2022). The Video Game as an Educational Resource: Study of Teachers' Attitudes in the Dominican Republic. *Pensamiento Educativo*, 59(1). <https://doi.org/10.7764/PEL.59.1.2022.3>
- Zambrano-Ormaza, D. , & Bravo-Rosillo, N. (2021). El hábito lector en el pensamiento analítico de estudiantes de Bachillerato. *Polo Del Conocimiento*, 6(9).
- Zamora Franco, A. F., Bernal Párraga, A. P., Garcia Paredes, E. B., Herrera Lemus, L. P., Camacho Torres, V. L., Simancas Malla, F. M., & Haro Cedeño, E. L. (2024). Estrategias para Fomentar la Colaboración en el Aula de Matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 616–639. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12310](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12310)

## 12. ANEXOS

### ANEXO A

#### Documentos

#### CERTIFICADO DE TURNITIN



**Figura:** Solicitud para ingresar a la Institución para recolectar información.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 1 de octubre de 2024  
BCD-FCESFH-UEB-0553.23 - 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas León Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (13), realizada el 30 de septiembre de 2024.

**EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO:** – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44 - Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**CONSEJO DIRECTIVO**

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio 116-CEPS-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta - Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática periodo académico septiembre - diciembre 2024.

**RESUELVE:** "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "WORDWALL EN ACTIVIDADES INTERACTIVAS EDUCATIVAS EN LOS NIÑOS 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", PERIODO ACADÉMICO 2024 - 2025", presentado por: ÑAMO OLEAS JOMAYRA IBELIA Y CEVALLOS YAUCAN SANDY JOMAIRA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre - diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. JAVIER MARMOL ESCOBAR, MSc, Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

FACED 03/09/2024

**Figura:** Aprobación del tema

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

## ANEXO B

### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**8.3. Análisis e interpretación de datos: entrevista para la docente**

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS  
OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Título:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de educación general básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica "Isabel la Católica" periodo académico.

**Objetivo:** Recolectar información del uso de la herramienta educativa Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de educación básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica "Isabel la Católica" periodo académico.

ENTREVISTA ESTRUCTURADA APLICADA AL DOCENTE

PREGUNTAS	RESPUESTAS	INTERPRELACION
<b>Pregunta N°1</b>  ¿Conoce usted la herramienta Wordwall?	No tengo conocimiento sobre esta herramienta Wordwall	El entrevistado no tiene experiencia previa con la herramienta, lo que sugiere una falta de familiaridad con recursos digitales en educación.
<b>Pregunta N°2</b>  ¿Desearía aprender a manejar esta aplicación Wordwall	Si, porque sería una nueva forma de hacer que mis estudiantes adquieran un buen	Manifiesta un deseo de aprender, reconociendo cómo puede facilitar el

53

<b>en clases para ayudar en el proceso de enseñanza?</b>	conocimiento de esa aplicación	aprendizaje y hacer las clases entretenidas.
<b>Pregunta N°3</b>  ¿Le gustaría capacitarse para entender a la herramienta educativa Wordwall para que sus estudiantes puedan comprender más sobre el tema?	Si, porque me ayudaría a crear actividades sobre el tema que se va a tratar en clases y también me facilitaría crear material didáctico.	Mediante la respuesta del docente nos refleja la importancia de prepararse previamente para así garantizar una clase atractiva.
<b>Pregunta N°4</b>  En la capacitación que usted recibiría desearía aprender a realizar Crucigramas, sopa de letras, rueda de a lasar	Si porque me permitiría que mediante esas actividades como me menciono crucigramas, sopa de letras, rueda de a lasar sean mis clases más creativas.	A través de estas actividades el docente busca incentivar el interés y la participación activa en sus estudiantes

54

**Figura:** Entrevista realizada al docente.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

3.2. Análisis e interpretación de la ficha de observación

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Título:** Wordwall en actividades interactivas educativa en los niños de 4to año de educación general básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica "Isabel la Católica" periodo académico.

**Objetivo:** Recolectar información del uso de la herramienta educativa Wordwall en actividades interactivas educativas en los niños de 4to año de educación básica en el área de lengua y literatura de la escuela de educación básica "Isabel la Católica" periodo académico.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA Y APLICADA A LOS ESTUDIANTES



Indicadores	Firma	Frecuencia			Observación
		Siempre	A veces	Nunca	
En las actividades académicas la docente utiliza algún tipo de herramientas tecnológicas.				X	

49

Las actividades académicas de la docente tienen relación con el tema tratado para mejorar el aprendizaje de los niños			X		
Mediante la capacitación a la docente pudo entender a la herramienta Wordwall para así aplicar en clase			X		
En las actividades diarias utiliza hiperactividad lúdica como crucigramas, sopas de letras, rueda de a lazar				X	
Los niños logran interactuar entre sí con actividades			X		

50

**Figura:** Ficha dirigida a los estudiantes.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

## ANEXO C



**Figura:** Institución Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas



**Figura:** Recolección de información.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

## ANEXO D



**Figura:** Entrevista a la docente.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas



**Figura:** Actividades con los estudiantes.

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas



**Figura:** Talleres Lúdicos

**Responsable:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

## ANEXO E

### E1. Ubicación geográfica de la Unidad Educativa



**Figura:** Mapa de la Institución

**Responsables:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

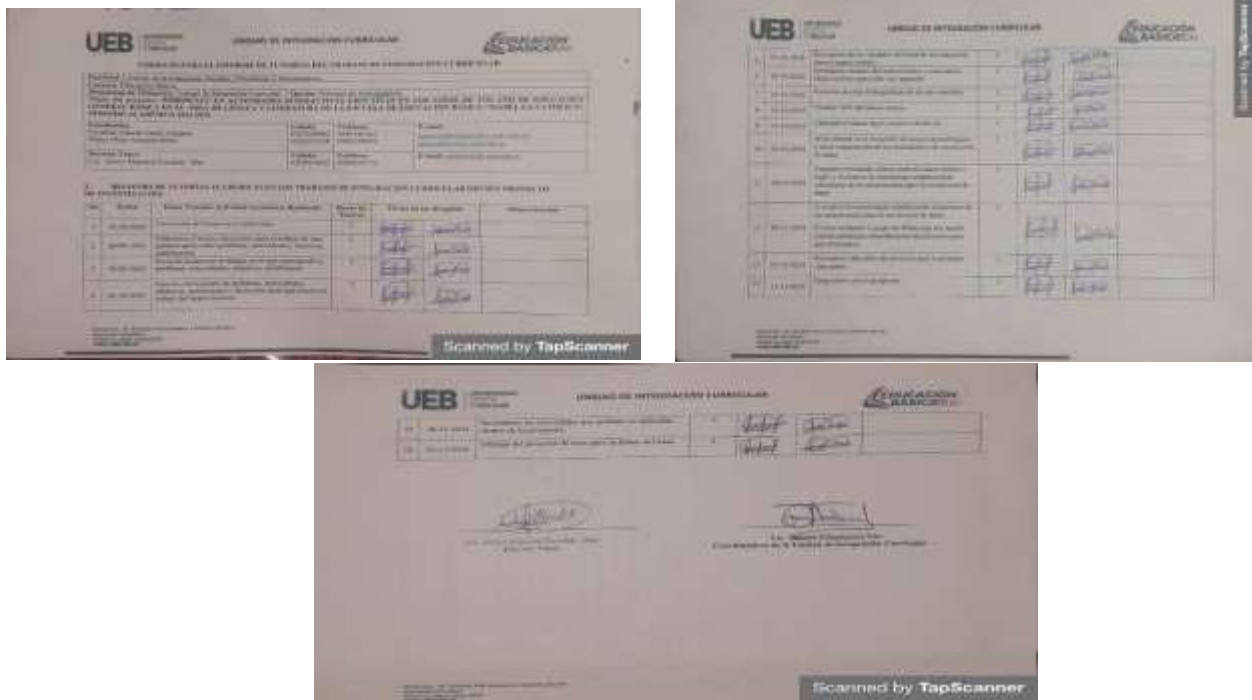




**Figura:** Actividades de la propuesta.

**Responsables:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

### ANEXO G



**Figura:** Registro de Asistencia de Tutorías

**Responsables:** Sandy Jomaira Cevallos Yaucan, Jomayra Ibelia Ñamo Oleas

# SANDY CEVALLOS-JOMAYRA ÑAMO TESIS 23.pdf

 My Files

 My Files

 Universidad Estatal de Bolivar

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

**trn:oid:::3117:418799178**

Fecha de entrega

**25 dic 2024, 6:04 p.m. GMT-5**

Fecha de descarga

**25 dic 2024, 6:29 p.m. GMT-5**

Nombre de archivo

**SANDY CEVALLOS-JOMAYRA ÑAMO TESIS 23.pdf**

Tamaño de archivo

**2.3 MB**

**101 Páginas**

**15,638 Palabras**

**93,801 Caracteres**

# 5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




## Filtrado desde el informe

- Bibliografía Texto
- citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras) Trabajos entregados
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

## Exclusiones


- N.º de coincidencias excluidas

## Fuentes principales

- 5%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**  
280 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Firmado electrónicamente por:  
OLMEDO JAVIER  
MARMOL ESCOBAR