

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO
MARZO-JULIO 2026

AUTOR:
VARGAS QUISHPE NICOL ALEXANDRA
VEGA PAREDES LADY NAGELY

TUTOR
LIC. VICENTE TAMAYO ARELLANO, MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

MARZO – JULIO 2026

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

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO
MARZO-JULIO 2026

AUTOR:
VARGAS QUISHPE NICOL ALEXANDRA
VEGA PAREDES LADY NAGELY

TUTOR
LIC. VICENTE TAMAYO ARELLANO, MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

MARZO – JULIO 2026

I. DEDICATORIA

Esta investigación dedico primero a Dios por darme la fortaleza y sabiduría necesaria para culminar esta importante etapa de mi formación académica en segundo lugar a mi Mónica del Rocío Vargas Quishpe con su amor incondicional su apoyo constante ha sido fundamental en mi vida, a mis abuelitos Mariano y Ana que es con sus oraciones y bendiciones me han sostenido desde la distancia, mis hermanas Otomi Nacimba y Samantha Vargas por sus palabras y aliento y consejos en mis momentos difíciles. También a mi tío Pedro Quispe quien ha estado conmigo desde mi niñez hasta la actualidad apoyándome, guiándome no solo con mi tío sino como padre y hermano para mí. A mi abuelita Juanita que ahora brilla en el cielo como mi ángel y me acompaña durante todo este proceso, cada página de este proyecto de investigación lleva tu bendición desde el cielo cuidándome para lograr el sueño de ser licenciada. Finalmente, a mis mejores amigos Susa Quilumba y Luis Guillen quienes son mis compañeros de risas lágrimas durante todo este periodo, que, con su apoyo en mi proceso académico y mensajes de motivación y celebrar cada logro conmigo no sea tan difícil y solitario.

Vargas Quishpe Nicol Alexandra.

Dedico este logro, en primer lugar, a Dios, por iluminar mi camino y darme la fortaleza para alcanzar esta meta. A mis padres, Jhovany y Lourdes, por su amor, sacrificio y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida. A mis hermanos, abuelitos y tíos, por su cariño, enseñanzas y constante motivación. A mi mejor amigo, por su sincera amistad y por acompañarme en este proceso. A mi novio Nelson, por su paciencia, comprensión y amor, siendo mi mayor apoyo en los momentos difíciles. Finalmente, dedico este logro con profundo cariño a mi tío Rigoberto, quien, aunque ya no está físicamente conmigo, vivirá por siempre en mi corazón como una fuente de inspiración.

Vega Paredes Lady Nagely

II. AGRADECIMIENTO

Expreso mis más sinceros agradecimientos a mi familia en general, tíos, primos y todos mis seres queridos que, con su apoyo incondicional, respaldo, confianza y motivación en cada momento logre esta etapa de mi vida. Los cuales me impulsaron a continuar con mi esfuerzo y dedicación y perseverancia para alcanzar esta meta propuesta.

De manera especial también expreso mi sincero agradecimiento a mi tutor Lic. Vicente Tamayo Arellano por su valiosa guía, orientación profesional, dedicación, paciencia y conocimientos compartidos durante el trabajo de investigación. Su acompañamiento fue constante de muchas observaciones oportunas y aportes académicos que fueron de suma importancia para enriquecer esta investigación, así mismo agradezco por la confianza depositada en mis capacidades y el tiempo brindado para resolver inquietudes y orientarme adecuadamente en el cumplimiento de mis objetivos para mi crecimiento académico y profesional.

Manifiesto mi reconocimiento y profunda gratitud a la Unidad Educativa APCH quien me abrió sus puertas para desarrollar mi proyecto de investigación, agradezco especialmente al licenciado Edison Borja Rector de la institución quien me dio la apertura confianza y predisposición al permitirme ejecutar mi proyecto dentro de la comunidad educativa, también personal docente, y miembros de la comunidad educativa por permitirme el acceso a la información necesaria para facilitar los espacios recursos requeridos y el apoyo ofrecido durante el proceso investigativo. También agradezco a la licenciada Sandra Parco por su apoyo orientación, confianza y acompañamiento durante el desarrollo de mis prácticas profesionales y la ejecución de mi proyecto de investigación, ya que su disposición para compartirme conocimientos y experiencias y orientaciones fue fundamental para fortalecer mi aprendizaje dentro del contexto educativo.

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

Lic. Vicente Tamayo Arellano, Msc

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: **USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO MARZO-JULIO 2026.**

elaborado por las autoras **VARGAS QUISHPE NICOL ALEXANDRA** con C.I 1728305937 y **VEGA PAREDES LADY NAGELY** con C.I 0250136579 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, 19 de mayo del 2026



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**VICENTE RODRIGO
TAMAYO ARELLANO**

Lic. Vicente Tamayo Arellano, Msc

TUTOR

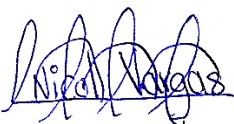
DERECHOS DE AUTOR

Nosotras **Vargas Quishpe Nicol Alexandra** y **Vega Paredes Lady Nagely** portador/res de la Cédula de Identidad No **1728305937** Y **025013657** en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO MARZO-JULIO 2026** 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, 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.

Las autoras 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.

Guaranda, 13 de julio del 2026



Vagas Quishpe Nicol Alexandra
C.I: 1728305937



Vega Paredes Lady Nagely
C.I:0250136579

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICADO DEL TUTOR	6
V. ÍNDICE.....	8
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	11
VII. ABSTRACT	13
VIII. INTRODUCCIÓN.....	15
1. TEMA.....	18
2. ANTECEDENTES	19
3. PROBLEMA	21
3.1 Descripción del problema	21
3.2 Formulación del problema	21
4. JUSTIFICACIÓN	21
5. OBJETIVOS.....	23
5.1 Objetivo general.....	23
5.2 Objetivo específico	23
6. MARCO TEÓRICO	23
6.1 Teoría científica	23
6.1.1. La lectoescritura en Educación General Básica.....	23
6.1.2. Importancia del aprendizaje de sílabas	24
6.1.3. Dificultades en el aprendizaje de sílabas	25
6.1.4 Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	26
6.1.5 Educaplay como recurso didáctico	26
6.1.6 Educaplay en el aprendizaje de la lectoescritura	27
6.1.7 Teorías del aprendizaje que sustentan el uso de Educaplay	27
6.1.8 Gamificación como estrategia didáctica digital	29
6.1.9 Incidencia de Educaplay en el aprendizaje de sílabas	30
6.2. Teoría legal.....	31
Artículo 26 Artículo 26	31
Artículo 27	32
Artículo 44	32
Artículo 347 numeral 8	32
6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)	32
Artículo 2	33
Artículo 3	33
Artículo 19	33
Acuerdos ministeriales del Ministerio de Educación.....	33

Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-2023-00008-A	34
Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-2024-00060-A	34
Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2024-00074-A	34
6.3 Teoría referencial	35
7. MARCO METODOLÓGICO	45
7.1 Enfoque de la investigación.....	45
7.2 Diseño o tipo de estudio.....	45
7.3 Métodos.....	46
7.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos.	46
7.5 Universo	46
7.6 Procesamiento de información	47
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	48
9. CONCLUSIONES.....	63
10. PROPUESTA.....	65
INTRODUCCIÓN	65
OBJETIVOS	66
Objetivo general.....	66
Objetivos específicos	66
Metodología de la propuesta.....	66
Desarrollo.....	67
Actividad 1	67
Actividad 2.....	72
Actividad 3.....	77
Actividad 4.....	83
11. BIBLIOGRAFÍAS.....	90
12. ANEXOS	94
ÍNDICE DE TABLAS	
Tabla: 1 Matriz (estado de arte)	35
Tabla: 2 Comparación de resultados del pretest y postest (40 estudiantes).....	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Gráfico 1	48
Gráfico 2	50
Gráfico 3	51
Gráfico 4	53
Gráfico 5	54
Gráfico 6	56

Gráfico 7	57
Gráfico 8	59
Gráfico 9	60
Gráfico 10	61
 Tabla 1: Selección de respuestas sobre cantidad de sílabas	 48
Tabla 2: Selección de respuesta sobre la separación de sílabas.	49
Tabla 3: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas.....	51
Tabla 4: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas.....	52
Tabla 5: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas.	54
Tabla 6: Selección correcta de la separación de sílabas.....	55
Tabla 7: Detección de la cantidad de sílabas.....	57
Tabla 8: Elija la opción correcta en la separación de sílabas	58
Tabla 9: Identificación en la cantidad de sílabas	60
Tabla 10: Identificación correcta de la cantidad de sílabas.....	61

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En el contexto educativo actual, el desarrollo de la lectoescritura constituye una de las bases fundamentales en el aprendizaje de los estudiantes durante los primeros años de educación. Sin embargo, en la Unidad Educativa APCH se identificaron dificultades en el reconocimiento, segmentación y formación de sílabas en estudiantes de segundo año de educación general básica, situación que afecta las habilidades relacionadas con la lectura y la escritura. Ante esta problemática, la presente investigación titulada **“uso de Educaplay como recurso didáctico y su incidencia en el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de educación general básica de la unidad educativa APCH en el periodo lectivo marzo-julio 2026”** tuvo como objetivo determinar la influencia de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de sílabas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con el diseño experimental de pretest y postest aplicado al grupo de estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó una ficha de observación estructurada que permitió evaluar aspectos relacionados con la conciencia fonológica, la identificación, la segmentación y el conteo silábico. Posteriormente, se implementaron actividades interactivas en la plataforma Educaplay, utilizando recursos lúdicos y digitales orientados al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas.

Los resultados obtenidos evidenciaron que los estudiantes presentan dificultades en la identificación y la separación correctas de sílabas, especialmente en palabras que contienen estructuras silábicas más complejas. Mediante el uso de Educaplay, se promovió la participación, la motivación y el interés por el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de competencias relacionadas con la lectoescritura. Además, la herramienta digital facilitó la aplicación de estrategias innovadoras basadas en la gamificación y el aprendizaje significativo

Se concluye que la herramienta digital Educaplay constituye un recurso didáctico eficaz para fortalecer el aprendizaje de sílabas en estudiantes de educación general básica, ya que contribuye al desarrollo de la conciencia fonológica, la segmentación y el reconocimiento de palabras mediante actividades dinámicas e interactivas; se recomienda la implementación de esta herramienta digital en otros contextos educativos para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promover una educación innovadora, participativa e inclusiva.

PALABRAS CLAVE: Educaplay, Recurso didáctico, aprendizaje de sílabas, lectoescritura, conciencia fonológica, gamificación, educación general básica.

VII. ABSTRACT

In today's educational context, the development of literacy skills is one of the fundamental pillars of student learning during the early years of education. However, at the APCH Educational Unit, difficulties were identified in syllable recognition, segmentation, and formation among second-year students in general basic education, which affects their reading and writing skills. In light of this issue, the present study, titled "Use of Educaplay as a Teaching Resource and Its Impact on Syllable Learning Among Second-Year Students in General Basic Education at the APCH Educational Unit During the March–July 2026 School Year," aimed to determine the influence of the Educaplay platform on syllable learning.

The research was conducted using a quantitative approach, with a pretest-posttest experimental design applied to the group of students. A structured observation sheet was used for data collection, which allowed for the evaluation of aspects related to phonological awareness, syllable identification, segmentation, and counting. Subsequently, interactive activities were implemented on the Educaplay platform, using playful and digital resources aimed at strengthening language skills.

The results showed that students have difficulty correctly identifying and separating syllables, especially in words with more complex syllabic structures. The use of Educaplay promoted active participation, motivation, and interest in learning, thereby fostering the development of literacy skills. In addition, the digital tool facilitated the implementation of innovative strategies based on gamification and meaningful learning.

It is concluded that the digital tool Educaplay is an effective teaching resource for strengthening syllable learning among students in general basic education, as it contributes to the development of phonological awareness, segmentation, and word recognition through dynamic

and interactive activities; the implementation of this digital tool in other educational contexts is recommended to enhance teaching-learning processes and promote an innovative, participatory, and inclusive education.

KEYWORDS: Educaplay, teaching resource, syllable learning, literacy, phonological awareness, gamification, general basic education.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación enfrenta constantes transformaciones impulsadas por el avance de la tecnología y la necesidad de implementar estrategias pedagógicas e innovadoras que permiten mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, las herramientas digitales se han convertido en recursos didácticos fundamentales dentro del ámbito educativo que favorecen a la participación de los estudiantes para fortalecer la motivación y promover un aprendizaje significativo mediante actividades dinámicas e interactivas. Por otro lado, en los primeros años de escolaridad los resulta indispensable fortalecer las habilidades lingüísticas relacionadas con la lectoescritura debido a que forman una base para el desarrollo integral en el aprendizaje y el rendimiento académico en las distintas áreas del conocimiento.

El aprendizaje de sílabas representa uno de los pilares fundamentales dentro de la alfabetización inicial, ya que, permite a los estudiantes desarrollar habilidades relacionadas con la segmentación silábica, reconocimiento de sonidos, pronunciación adecuada de palabras y la comprensión de la estructura lingüística del lenguaje. Sin embargo, en muchos contextos educativos aún se evidencian dificultades en el reconocimiento y separación de sílabas, esto limita el adecuado desarrollo de la lectura y escritura en los estudiantes afectando significativamente al fortalecimiento de la conciencia fonológica desde edades tempranas. Esta problemática exige la implementación de metodologías activas e innovadoras que contribuyan a mejorar el aprendizaje de manera atractiva y significativa acorde a las necesidades educativas actuales.

La incorporación de la herramienta digital como Educaplay surge como una alternativa pedagógica e innovadora para fortalecer el aprendizaje de sílabas mediante actividades interactivas lúdicas y dinámicas que favorecen a la participación de los estudiantes. Hoy esta

plataforma educativa permite diseñar ejercicios relacionados con la identificación s segmentación y reconocimiento de sílabas integrado a los recursos visuales auditivos e interactivos que facilitan el aprendizaje y potencian el interés de los niños por adquirir nuevos conocimientos.

En el contexto ecuatoriano tanto la Constitución de la República del Ecuador como la Ley Orgánica de educación intercultural promueven una educación de calidad basada en uso de estrategias innovadoras y recursos tecnológicos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo diversos acuerdos ministeriales impulsan la implementación de herramientas digitales dentro del aula para fortalecer un aprendizaje más significativo y promover metodologías activas orientadas al desarrollo integral de los estudiantes. Hoy estas normativas respaldan el uso de recursos tecnológicos como Educaplay al considerarse una herramienta que contribuye significativamente al fortalecimiento de habilidades esenciales desde los primeros años de educación general básica.

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa APCH, ubicada en el cantón Guaranda provincia de Bolívar tomando una población de estudio a los estudiantes de segundo año de educación general básica con la finalidad de analizar el impacto del uso de la herramienta digital Educaplay como recurso didáctico y su incidencia en el aprendizaje de sílabas. Sí identificó las dificultades relacionadas con la segmentación silábica el reconocimiento de sonidos y la identificación de Cantidad de sílabas en palabras de uso frecuente estos aspectos influyen directamente en el desarrollo de habilidades de lectoescritura y comprensión lingüística en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

De igual manera este estudio posee una relevancia educativa social que aporta estrategias innovadoras para fortalecer el aprendizaje de sílabas en estudiantes de Educación General Básica

beneficiando no solo a los estudiantes, sino que también a los docentes y miembros de la comunidad educativa interesados en incorporar recursos tecnológicos dentro del aula. Además, proporciona fundamentos teóricos y prácticos sobre la importancia de implementar metodologías activas que promuevan experiencias educativas más participativas, inclusivas y significativas para fortalecer el desarrollo de competencias lingüísticas en el proceso de lectoescritura.

Finalmente esta presente investigación pretende contribuir al fortalecimiento de prácticas pedagógicas e innovadoras dentro del sistema educativo promoviendo el uso de herramientas digitales como Educaplay para optimizar el aprendizaje de sílabas y favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, ya que se espera que los resultados obtenidos permitan evidenciar la efectividad de los recursos tecnológicos en el proceso educativo constituyéndose como una alternativa didáctica que responda a las necesidades y desafíos de la educación.

1. TEMA

USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO MARZO-JULIO 2026.

2. ANTECEDENTES

Según la investigación (Páez Espitia & Mercado Castro, 2021) menciona que, esta propuesta de estudio se basa en un modelo cualitativo que considera a las ciencias humanas como las responsables de estudiar el comportamiento y el desempeño del ser humano. por otro lado, se implementó la participación pedagógica en el entorno virtual de aprendizaje con el uso de educaplay, ya que se demostró con validez el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, los datos obtenidos en la fase final muestran resultados favorables en diferentes niveles de comprensión, en donde educaplay se muestra como una red apropiada para resolver dificultades en el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado (Máñez-Carvajal & Cervera-Mérida, 2022) mencionan que el estudio tiene como objetivo crear una herramienta digital para los niños con dificultades de lectura y escritura, la aplicación ayuda a convertir sonidos en sílabas esto facilita el procesamiento del lengua y la memoria del estudiante. Este resultado permite a los docentes elegir el nivel de dificultad de los ejercicios de sílabas ya que esto ajusta a una actividad individual de cada niño promoviendo una experiencia de aprendizaje más personalizado y progresivo. Además, la aplicación mejora el desarrollo de reconocer las sílabas esto ayuda a los estudiantes a mejorar su lectoescritura de manera continua y significativa.

Se señala la necesidad de profundizar en el estudio del uso de herramientas como Educaplay en niveles iniciales específicamente en el aprendizaje de sílabas, con el fin de determinar su incidencia en el proceso educativo. La herramienta digital en etapas tempranas no fortalecería el reconocimiento de sílabas, sino que también se podría analizar como el diseño educativo de las actividades combinan el uso de la música y estrategias audiovisuales afecta a la comprensión de sílabas y la participación de los estudiantes dentro del aula al transformar una clase

más dinámica, motivadora mediante el uso de recursos didácticos y actividades interactivas (Cadena Villegas et al., 2023).

Según (Pesántez-Carmona & Cevallos-Benavides, 2026a) manifiestan que estas herramientas permiten trabajar habilidades como la conciencia fonológica, el reconocimiento de las sílabas y la formación de palabras mediante distintas actividades interactivas. De esta manera, el aprendizaje basado en recursos digitales facilita la comprensión del sistema lingüístico, esto se desarrolla a través de la participación de los estudiantes en la construcción del conocimiento, fortaleciendo procesos cognitivos esenciales para la lectura y la escritura.

Según la investigación de (Calero & Salazar, 2025) analizan como se utiliza la herramienta digital Educaplay como estrategia de enseñanza en el proceso de aprendizaje de sílabas para estudiantes de segundo año en la Unidad Educativa ‘ ‘ Ángel Polibio Chaves’’. Este estudio surge de la necesidad de recuperar el interés y la motivación en cada uno de los estudiantes ya que se ha derivado de un concepto equivocado sobre la asignatura de lengua y literatura. Por otro lado, el enfoque a aplicar es cuantitativo ya que se realizarán encuestas a los niños, las dos docentes, además el resultado mostrará que el uso de Educaplay ayuda a comprender y motivar a los estudiantes a tener un aprendizaje más activo dentro del aula de clases.

A partir de los estudios revisados, se evidencia que existen investigaciones sobre recursos digitales y lectoescritura; sin embargo, son limitados los estudios centrados específicamente en el uso de Educaplay para fortalecer el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de EGB. Por ello, esta investigación busca aportar una propuesta didáctica contextualizada para la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La presente investigación realizada en la unidad educativa Ángel Polibio Chaves, se desarrolló en estudiantes de segundo Año de Educación General Básica con el propósito de analizar el aprendizaje de sílabas para fomentar una mejor comprensión dentro de la lectura y escritura.

En el segundo año de Educación General Básica, paralelo B, se evidenciaron dificultades en el reconocimiento, conteo y segmentación de sílabas, especialmente en palabras como niño, corazón, palabra y mono. Esta situación afecta el desarrollo inicial de la lectura y escritura, por lo que surge la necesidad de incorporar recursos didácticos interactivos como Educaplay. Por lo tanto, surge la necesidad de implementar esta como recurso didáctico ya que esta herramienta posibilita el diseño de actividades interactivas como son: arrastrar sílabas, test, sopa de letras y el juego de la ranita, con el objetivo de mejorar la motivación y la concentración de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves para reforzar su aprendizaje de sílabas.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera incide el uso de Educaplay como recurso didáctico en el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, durante el periodo lectivo marzo-julio 2026?

4. JUSTIFICACIÓN

Es factible llevar a cabo la investigación porque la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves presta las facilidades necesarias para trabajar directo con los estudiantes sobre el uso de la herramienta digital educaplay y la colaboración del rector y las dos docentes de los grados correspondientes. Esto garantiza un ambiente colaborativo para llevar a cabo el proyecto de

investigación y obtener resultados confiables, además la interacción directa con el entorno educativo permite que los estudiantes conozcan la herramienta digital para que se apoyen en el aprendizaje de sílabas para que fomenten la motivación, la participación y el rendimiento académico durante el proceso de lectura y escritura.

Es importante investigar sobre el aprendizaje de sílabas porque es fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de esta edad ya que fortalece las habilidades como son; la memoria, la atención la percepción auditiva y la comprensión del lenguaje, esto permite que los niños inicien de manera adecuada el proceso de lectura y escritura para facilitar la formación de palabras. Además, impacta en su desarrollo académico; por ello es importante analizar las estrategias que puedan fortalecer el aprendizaje para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje en los niños de 6 años.

Por ello es importante investigar este tema en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves para determinar si la herramienta educaplay ayuda al reconocimiento de sílabas en los niños de segundo año de educación General Básica. Este estudio busca justificar y abordar la falta de recursos didácticos que estén adecuadamente alineados con los objetivos curriculares actuales del sistema educativo, además el uso de educaplay se puede convertir en una herramienta innovadora que refuerce los fonemas y las sílabas donde fomente la motivación, la participación y el rendimiento académico durante la lectura y escritura.

Esta investigación aporta al ámbito educativo como guía de prácticas para que los docentes utilicen los recursos digitales en el conocimiento, esta herramienta digital contribuye como una observación en el aula de clase ya que esto evidencia una enseñanza optima en el estudiante ya que la propuesta establece una herramienta digital que apoya como guía pedagógica para promover una clase activa y participativa con los recursos didácticos.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Determinar la incidencia del uso de Educaplay como recurso didáctico en el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, durante el periodo lectivo marzo-julio 2026.

5.2 Objetivo específico

- Fundamentar teóricamente el uso de plataformas digitales interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje de sílabas.
- Identificar el nivel de aprendizaje de silabas en los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves en el periodo lectivo marzo julio-2026.
- Elaborar una guía de actividades basada en la plataforma Educaplay para el aprendizaje de sílabas.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1. La lectoescritura en Educación General Básica

Definición

Es un proceso que integra habilidades lingüísticas cognitivas y sociales para los estudiantes interpreten y realicen textos científicos. Según (Cuasapud Morocho & Maiguashca Quintana, 2023) los recursos didácticos en la lectoescritura en estudiantes de educación Básica tiene como objetivo describir las ventajas y desventajas en las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo utilizando técnicas de recolección de datos como encuesta aplicada a los estudiantes para adquirir información acerca del empleo de recursos didácticos en el proceso educativo.

De manera similar se puede afirmar que la incorporación de la herramienta digital Educaplay en el aprendizaje de sílabas dentro del proceso de lectoescritura es una base fundamental para que los estudiantes desarrollen habilidades de lectura y escritura dentro del aula de clase. Por otro lado, fomentar el aprendizaje de sílabas desde el principio es crucial para potencial a los estudiantes a participar activamente para promover la lectura y escritura en el proceso educativo.

6.1.2. Importancia del aprendizaje de sílabas

(Rolando et al., 2019) indican que la importancia en la enseñanza de la lectura y escritura a estudiantes con dificultades de aprendizaje de sílabas aborda a nuevos desafíos que permiten orientar la forma en que se enseña las sílabas. Sin embargo, el aprendizaje de sílabas es importante porque debido a ellas interviene en su desarrollo educativo para tener una mejor pronunciación y no tener problemas de lectura.

Por otro lado, el dominio de las sílabas permite a los estudiantes a tener un mejor reconocimiento, fluidez y la comprensión lectora. Según (Iriarte Oñate, 2023) destaca que la importancia del aprendizaje de sílabas es fundamental para que los estudiantes adquieran habilidades de lectoescritura, ya que este método cumple con ayudar a mejorar la comprensión y crear un ambiente de aprendizaje más agradable. Por otro lado, el objetivo es reducir la frustración de los estudiantes fortaleciendo su capacidad de reconocer sonidos y las sílabas, para lograr esto se realiza actividades lúdicas en el aula para hacer un aprendizaje más atractivo, participativo y significativo.

En este contexto el aprendizaje de sílabas ayuda a que los niños a reconocer, descomponer y formar palabras con facilidad, así mismo contribuye al desarrollo de la conciencia fonológica para

mejorar la fluidez lectora a partir de los 6 años lo que hace que este proceso de aprendizaje sea más progresivo y eficaz.

6.1.3. Dificultades en el aprendizaje de sílabas

Según (Máñez-Carvajal & Cervera-Mérida, 2022) mencionan que la dificultad común para los estudiantes con problemas de lectura y escritura involucra mucho los procesos de sonidos, grafemas, la memoria de trabajo y la conciencia fonológica. Por esta razón se crea la herramienta digital educaplay para presentar una alternativa para superar la dificultad en el aprendizaje de sílabas ya que esta aplicación ayuda a fortalecer la conexión entre sonidos y letras facilitando el procesamiento del lenguaje para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes mediante actividades lúdicas para un mejor aprendizaje.

Las dificultades del aprendizaje de sílabas están directamente en el desarrollo de la conciencia fonológica esto incluye las habilidades como es la discriminación e identificación de fonemas, así como la habilidad de dividir palabras en sílabas. Por otro lado, los estudios realizados en la detección temprana de dificultades de lectura y escritura muestran que a través de recursos didácticos es posible identificar las limitaciones en el desarrollo fonológico de los estudiantes (Ramírez et al., 2022).

(Cuetos et al., 2015) mencionan que las dificultades en el aprendizaje de sílabas están vinculadas a problemas fonológicos que se manifiestan desde una edad temprana y esto puede estar asociada a los trastornos como es la dislexia. Varios estudios destacan que la detección temprana de las dificultades en el aprendizaje es crucial para prevenir problemas de la lectura y escritura en el ámbito educativo, así como también la baja autoestima de los niños.

6.1.4 Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

(Zoila-Adelina, 2023) mencionan que los recursos didácticos son herramientas digitales que ayudan al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estos recursos se utilizan para compartir información de una manera creativa lo que esto contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas en todos los niveles educativos. El objetivo de esta investigación fue creado como una guía de recursos didácticos para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica.

Uno de los mayores desafíos que se enfrenta en la educación hoy en día es el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que el maestro y el estudiante se unen en este proceso para alcanzar una máxima expresión en la enseñanza por otro lado la enseñanza-aprendizaje a través de recursos didácticos es importante para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, esto facilita a la participación y a la construcción de su propio conocimiento (Borja Santillán et al., 2021).

6.1.5 Educaplay como recurso didáctico

De acuerdo con (Gaibor-Galarza et al., 2025) la investigación tiene como objetivo proponer que de Educaplay como recurso didáctico fortalece las habilidades de aprendizaje de sílabas en estudiantes de Educación general básica, la metodología utilizada fue mixta y diseñada para los estudiantes de bajo rendimiento académico, ya que con el diagnóstico se comprobó que tienen un nivel bajo en el aprendizaje de sílabas, caracterizado por tener dificultades frecuentes para identificar o separar sílabas dentro de las oraciones y textos.

Según (Yáñez-Álvarez et al., 2025) mencionan que Educaplay es una herramienta digital que permite crear, compartir y realizar varias actividades educativas de multimedia e interactivas de una manera sencilla lo que esto convierte en una plataforma ideal para el uso de la asignatura de lengua y literatura enfocada específicamente en el aprendizaje de sílabas. La herramienta se

desarrolló con la finalidad determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica (Fonseca Bosquez & Peña Montoya, 2022).

6.1.6 Educaplay en el aprendizaje de la lectoescritura

Actualmente, el acelerado avance de la tecnología ha generado transformaciones significativas en distintos ámbitos de la vida cotidiana, lo que demanda su incorporación en el contexto educativo especialmente en los estudiantes de nivel elemental (Rodríguez et al., 2025). Con base en esta investigación, se menciona que la herramienta Educaplay, en el proceso de lectoescritura, favorece el desarrollo de competencias lingüísticas y el aprendizaje mediante actividades digitales lúdicas y participativas.

(Aguilar et al., 2025) mencionan que la estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en Educación Básica destacando su eficacia para adaptarse a las necesidades individuales de cada uno de los estudiantes, este estudio busca investigar si impacto en el rendimiento académico en comparación a los métodos tradicionales. Dado que la escritura y la lectura son fundamentales en el desarrollo cognitivo de los niños, la inclusión de tecnologías educativas en el proceso educativo.

6.1.7 Teorías del aprendizaje que sustentan el uso de Educaplay

Teoría constructivista

Según la teoría constructivista, el aprendizaje es un proceso activo donde el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la interacción entre su experiencia y su contexto educativo. Según Piaget (1973), el estudiante es el actor principal de su aprendizaje, mientras que el profesor desempeña el papel de mediador al proponer experiencias relevantes. En este contexto,

la implementación de la herramienta Educaplay contribuye a fomentar la participación en la resolución de actividades interactivas y la retroalimentación continua.

Además, el constructivismo sostiene que el conocimiento no se transmite, sino que se construye mediante la exploración, el descubrimiento y la resolución de problemas, el uso de la herramienta digital educaplay ayuda a que los estudiantes aprendan de manera autónoma permitiendo a los estudiantes a interactuar con contenidos dinámicos y obtener una retroalimentación y avanzar a su propio ritmo (Ortiz Granja, 2015). Por otro lado, la herramienta digital favorece a que esta teoría para que promueva la participación de los estudiantes a través de actividades interactivas para que mejoren la atención y el pensamiento crítico.

Teoría sociocultural

Según la teoría sociocultural Vygotsky (1978), el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción en el entorno social, esta teoría enfatiza que el lenguaje es esencial para la construcción del conocimiento. (Palomino et al., 2022) mencionan que de esta manera el docente actúa como mediador de aprendizaje con el uso de herramientas (Educaplay) donde facilita el proceso y el desarrollo de habilidades en la lectoescritura en los estudiantes,

En este contexto el docente cumple un papel fundamental como mediador del aprendizaje guiando y apoyando al estudiante en la construcción de su conocimiento, ya que el uso de educaplay favorece a este proceso fomentando la interacción, el aprendizaje colaborativo y al desarrollo del lenguaje especialmente a las actividades que estén relacionadas a la lectura y escritura (Noroña et al., 2026). El uso de recursos digitales permite una retroalimentación donde se crea un entorno de aprendizaje más participativo y dinámico dentro del aula de clase.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo propuesto por (Ausubel David, 1983 se desarrolla sobre la revisión teórica del aprendizaje significativo de Ausubel que se relaciona con los conocimientos previos del estudiante favoreciendo la comprensión y evitando la memorización tradicional. Esta investigación destaca la importancia de presentar contenidos organizados, relevantes y contextualizados, el uso de plataformas como Educaplay contribuye al tipo de aprendizaje que integra elementos interactivos y lúdicos que facilitan la conexión entre saberes previos y nuevos conocimientos ayudando al reconocimiento de sílabas y la comprensión lectora.

El uso de la herramienta digital Educaplay ayuda a desarrollar habilidades digitales tanto para los docentes como para estudiantes, también apoya a la educación inclusiva permite que las actividades se adapten a varios estilos de aprendizaje ofreciendo la igualdad de oportunidades en la participación de cada estudiante (Salazar Béjar et al., 2022). De esta manera el proceso educativo se vuelve más flexible e innovador para su desarrollo cognitivo.

6.1.8 Gamificación como estrategia didáctica digital

La gamificación está definida por el uso de elementos y métodos de juegos en ambientes educativos, con el propósito de motivar a los estudiantes y optimizar su aprendizaje (Game et al., 2024). Esta estrategia incorpora componentes como puntos, niveles y recompensas y desafíos, los cuales incrementan la participación y el compromiso del estudiante.

En el contexto educativo (Villacís Rodríguez et al., 2025) menciona que la gamificación ha evidenciado como estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades del lenguaje en los procesos de la lectura y la escritura con la incorporación de la plataforma Educaplay para mejorar el aprendizaje a través de experiencias recreativas que posibilite el refuerzo dinámico de contenidos para que disminuya la monotonía en clase.

Según (Brigham Samaniego et al., 2025) mencionan que la gamificación ayuda a reducir la frustración y la ansiedad en estudiantes que presentan problemas de aprendizaje, creando un entorno educativo positivo que favorece a la adquisición de conocimiento de competencias básicas como la identificación de las sílabas y la comprensión lectora. Además, esta estrategia metodológica ayuda a incorporar actividades interactivas que fortalezcan a la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.1.9 Incidencia de Educaplay en el aprendizaje de sílabas

Según (Ruiz García & Burgos Vergara, 2025) menciona que la incidencia de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de las sílabas tiene un impacto significativo en el desarrollo de la conciencia fonológica, ya que facilita la relación entre sonidos y estructuras lingüísticas mediante actividades interactivas los estudiantes pueden identificar, segmentar y combinar sílabas de manera progresiva. Además, esta herramienta permite reforzar el aprendizaje mediante la repetición y la retroalimentación inmediata, lo que contribuye a mejorar la precisión en la lectura y escritura.

El uso de la herramienta digital educaplay favorece al desarrollo de lectoescritura en estudiantes de Educación Básica mediante actividades interactivas que fortalecen habilidades de lingüística y segmentación de palabras (Pesántez-Carmona & Cevallos-Benavides, 2026b). En este contexto el aprendizaje de silabas es fundamental para poder leer y escribir con el uso adecuado de actividades interactivas en la plataforma educaplay para que proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Básica.

6.2. Teoría legal

En el Ecuador, tanto la constitución de la república de Ecuador como la ley orgánica de educación intercultural constituyen el marco legal que orienta el fortalecimiento de la calidad educativa mediante la incorporación de recursos tecnológicos e innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, el uso de herramientas digitales como Educaplay tiene relevancia dentro de la educación actual, favorece las metodologías activas, dinámicas e interactivas que contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas en los estudiantes.

(Republica del Ecuador, 2008), establece los principios fundamentales que garantizan el derecho a una educación de calidad y promueve la incorporación de recursos innovadores que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes. En relación con la presente investigación sobre el uso de Educaplay como recurso didáctico y su incidencia en el aprendizaje de sílabas, varios artículos respaldan la incorporación de herramientas digitales en el ámbito educativo para fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Artículo 26 Artículo 26

Afirma que la educación es un derecho humano y un deber inevitable del Estado, que tiene como objetivo garantizar una educación de calidad. Este artículo sustenta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo de los estudiantes. En este sentido, el uso de Educaplay promueve el desarrollo de actividades dinámicas e interactivas que fortalecen el aprendizaje de sílabas de los niños de segundo año de educación general básica.

Artículo 27

Propone que la educación se enfoque en el desarrollo holístico del ser humano, fomentando las capacidades y habilidades requeridas para vivir. Asimismo, indica que la educación tiene que ser de calidad, inclusiva y participativa. Desde este punto de vista, Educaplay es un recurso pedagógico que eleva la motivación, el interés y la participación de los alumnos a través de actividades lúdicas vinculadas al reconocimiento y la formación de sílabas.

Artículo 44

Establece que es responsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado asegurar el completo desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes. Esto significa proporcionar recursos apropiados en el contexto educativo que promuevan el aprendizaje y la adquisición de habilidades básicas. Por esta razón, el uso de herramientas digitales interactivas favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas fundamentales, tales como leer y escribir, desde los niveles iniciales de la educación.

Artículo 347 numeral 8

Indica que será una obligación del Estado integrar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de educación. Este artículo establece la base legal para el uso de herramientas digitales como Educaplay en el aula, dado que estas favorecen metodologías nuevas y activas enfocadas en optimizar el aprendizaje de las sílabas y mejorar el rendimiento académico del estudiante.

6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011) regula que el sistema nacional de educación y promueve una educación inclusiva, participativa y de calidad. Esta normativa respalda

el uso de herramientas digitales y metodologías innovadoras para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

Artículo 2

Establece los principios de equidad, inclusión y calidad dentro del sistema educativo. Estos principios posibilitan el fomento de tácticas pedagógicas novedosas que atiendan las necesidades educativas de los alumnos. Educaplay, en este marco, ofrece ejercicios interactivos que promueven el aprendizaje de las sílabas de forma dinámica y motivadora.

Artículo 3

Establece que uno de los objetivos de la educación es fomentar en los alumnos sus competencias, habilidades y capacidades. Para el desarrollo de la escritura y lectura, es esencial aprender sílabas; por esta razón, herramientas digitales como Educaplay refuerzan estas capacidades a través de actividades participativas y lúdicas.

Artículo 19

Establece como objetivo del Sistema Nacional de Educación asegurar una educación de alta calidad que se enfoque en el desarrollo completo del alumno. En este contexto, la incorporación de instrumentos tecnológicos educativos mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al posibilitar experiencias relevantes que promueven la comprensión y el reconocimiento silábico en los alumnos del segundo año de E.G.B.

Acuerdos ministeriales del Ministerio de Educación

El (Ministerio de Educación del Ecuador) ha emitido diversos acuerdos ministeriales orientados al fortalecimiento de la calidad educativa y la incorporación de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-2023-00008-A

Promueve el período pedagógico de "Estimulación a la lectura" para potenciar las competencias comunicativas y estimular en los alumnos costumbres lectoras. Este estudio está vinculado a este acuerdo, porque el aprendizaje de sílabas es un fundamento clave para el avance de la lectura, y Educaplay apoya este procedimiento a través de actividades interactivas y estimulantes.

Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-2024-00060-A

Fomenta la Planificación Nacional para el Fortalecimiento y la Renovación Curricular, incentivando en el salón de clases el empleo de metodologías activas y herramientas tecnológicas. Educaplay, en esta línea, es un recurso pedagógico novedoso que promueve el aprendizaje de sílabas de forma dinámica y fomenta la participación e interés del estudiante.

Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2024-00074-A

Promueve la actualización de los docentes a través mediante la implementación de recursos digitales y metodologías activas en el ámbito educativo. Este convenio enfatiza lo importante que es que los profesores incorporen herramientas tecnológicas, como Educaplay, para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje y potenciar las destrezas lingüísticas esenciales en alumnos de Educación General Básica.

6.3 Teoría referencial

Tabla: 1 Matriz (estado de arte)

Título de la Investigación	Autor /es	Referencia	Formato	Resumen	Contribución
Adaptación Curricular	Nicol Vargas Lady Vega	Neira Pesántez, F., Hulgo Pullay, J., Molina Cabrera, S., Sánchez Tituaña, N., & Nuñez Naranjo, A. (2025). Educación Inclusiva: Recursos Tecnológicos para estudiantes con necesidades específicas. <i>593 Digital Publisher CEIT</i> , 10(Extra 1), 81-96. Sánchez, J., García, K., Fernández, L., & Vergel, E. (2026). Uso de la inteligencia artificial para la adaptación curricular en estudiantes de 8vo año de Educación Básica: Use of	Revista científica	Este estudio analizó que adaptación curricular en el uso de herramientas digitales permite ajustar los contenidos, estrategias y recursos de acuerdo con las necesidades y niveles de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, la incorporación de plataformas como Educaplay facilita la creación de actividades individuales favoreciendo la inclusión educativa	Contribuye a la investigación para fundamentar la importancia de la adaptación curricular mediante herramientas digitales para atender a las necesidades de los niños. Asimismo, se respalda el uso de plataformas interactivas como Educaplay como una estrategia pedagógica que favorezca la participación y el aprendizaje para la inclusión educativa en estudiantes de educación básica

		artificial intelligence for curriculum adaptation in 8th grade students of Basic Education. <i>Revista Multidisciplinar de Estudios Generales</i>, 5(2), 547-570. Hallado en https://doi.org/10.70577/reg.v5i2.572			
Interacción y mecánicas de juego	Nicol Vargas Lady Vega	Delgado, S. I. Q., Romero, T. M. S., Romero, S. Y. S., Lucas, M. G. P., & García, M. E. P. (2026). La importancia que tiene la gamificación en el aula y su impacto en el rendimiento académico del educando. <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i>, 10(2), 4640-4677. Hallado en https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i2.23500	Revista científica	Las mecánicas de juego constituyen un elemento fundamental dentro de la gamificación, la cual incorpora dinámicas como puntos, niveles y recompensas y retroalimentación inmediata, lo que promueve la participación y motivación en el estudiante. Así mismo estas estrategias permiten transformar el aprendizaje	Este antecedente contribuye a la investigación para evidenciar que las mecánicas de juegos como puntos niveles recompensas y retroalimentación inmediata incrementa la motivación y la participación de los estudiantes, además respalda la herramienta digital Educaplay como un recurso didáctico Que Habías interactivas para fortalecer el

				en una experiencia más significativa. En este contexto Educaplay integra actividades interactivas que fomentan la práctica constante facilitando el aprendizaje de sílabas mediante la experimentación del juego.	aprendizaje de sílabas. Así mismo es importante implementar la gamificación en el aula para promover el interés de aprender habilidades lingüísticas relacionadas con la lectoescritura en un ambiente educativo más participativo e innovador.
Asociación multisensorial	Nicol Vargas Lady Vega	Sánchez-Oñate, R. del R., & Becerra-García, E. B. (2024). Estrategias para la percepción visual y auditiva en la lectoescritura en estudiantes de educación inicial. <i>Revista Científica Retos de la Ciencia</i>, 1(4), 16-26. Hallado en: https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.2	Revista científica	Este estudio se basa en la integración de estímulos visuales, auditivos e interactivos para facilitar el aprendizaje en el proceso de lectoescritura esta estrategia permite que los estudiantes relacionen imágenes y palabras fortaleciendo la comprensión de lectura y escritura. El uso de recursos	La investigación contribuye a la investigación a destacar la importancia de integrar estímulos visuales o auditivos e interactivos en el proceso de aprendizaje permitiendo fortalecer la identificación de los sonidos imágenes y palabras en el aprendizaje de silbas mediante experiencias multi sensoriales en la lectura

				digitales favorece la identificación de dificultades fonológicas al involucrar múltiples sentidos en el aprendizaje de sílabas.	y escritura. Además, se evidenció que el uso de recursos digitales que facilitan a la comprensión y retención conocimientos promoviendo una participación de los estudiantes.
Reducción de carga cognitiva	Nicol Vargas Lady Vega	Cabero-Almenara, J., Llorente-Cejudo, C., & Martín-Párraga, L. (2023). Carga cognitiva y realidad mixta (aumentada y virtual). <i>Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación</i> , (27). Hallado en: https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2023.i27.2206	Revista científica	Este estudio analizó que el avance tecnológico ha permitido desarrollar herramientas innovadoras que incorporan elementos virtuales en el ámbito educativo para mejorar las experiencias del aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, la realidad extendida que integra la realidad aumentada y la realidad	Este antecedente contribuye a la investigación que el uso de las herramientas tecnológicas favorece una mejor adquisición del conocimiento al disminuir el esfuerzo mental durante el aprendizaje además fundamenta la importancia de implementar recursos digitales que faciliten a los estudiantes a reconocer las sílabas de

				virtual favorece una adquisición más deficiente del conocimiento al disminuir la carga cognitiva de los estudiantes, esta investigación analiza la implementación de estas tecnologías en la educación y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje.	manera más dinámica y comprensible. Por otro lado, las estrategias tecnológicas en el ámbito educativo permiten mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo la atención y la participación de todos los estudiantes para fortalecer el desarrollo de habilidades lectoras y el aprendizaje significativo.
Conciencia fonológica	Nicol Vargas Lady Vega	Lozano, N. N. O., Balmaceda, K. P. P., Hernández, E. J. N., & Berrio, N. O. (2025). La conciencia fonológica en la lectura infantil: Una revisión sistemática. <i>GADE: Revista Científica</i> , 5(3), 497-517. Hallado en: https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.724	Revista científica	El desarrollo de habilidades de la conciencia fonológica en edades tempranas se ha convertido en un indicador clave para el aprendizaje de escritura y lectura. Sin embargo, existen pocas investigaciones sobre la importancia de promover estrategias pedagógicas que	La investigación proporciona fundamentos sobre la relevancia de la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura y escritura en edades tempranas además se evidencia que el uso de recursos didácticos y tecnológicos fortalecen el reconocimiento de sonidos

				fortalezcan las habilidades desde los primeros años de educación. En este sentido el uso de recursos didácticos y herramientas tecnológicas pueden contribuir al reconocimiento de sonidos, sílabas y palabras favoreciendo al del desarrollo del lenguaje para mejorar el proceso de lectoescritura en los estudiantes	sílabas y palabras ya que favorece al desarrollo del lenguaje y el aprendizaje de sílabas en estudiantes de Educación General Básica. Sin embargo, se destaca la importancia de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen las habilidades fonológicas desde los primeros años permitiendo mejorar la pronunciación, la discriminación auditiva, y la comprensión del lenguaje aspectos esenciales que fortalecen el proceso de lectoescritura.
Segmentación y conteo silábico	Nicol Vargas Lady Vega	Pinto, C. S. R., Herrera, E. R. Y., Egüez, D. E. A., & Tipan, T. Y. N. (2022). Herramientas	Revista científica	El estudio busca que el estudiante tenga la capacidad de dividir	Contribuye a destacar la importancia de la segmentación y conteo

		digitales para el desarrollo de la conciencia fonológica. <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i>, 6(3), 2922-2936. Hallado en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2428		palabras en sílabas lo cual es la clave para el proceso de lectoescritura ya que señalan que las dificultades están afectando directamente en la lectura por esta razón el uso de Educaplay permite a los estudiantes practicar la separación y el conteo de sílabas de manera dinámica ya que favorece en su enseñanza aprendizaje. También influye positivamente en la lectoescritura y la comprensión de la escritura sonora de las palabras dentro de sus competencias lingüísticas y académicas.	silábico en el proceso de lectoescritura permitiendo que los estudiantes identifiquen, y comprendan la estructura así mismo Respalda el uso de sientto Educaplay y como herramienta interactiva qué favorece y hace una práctica más dinámica y motivadora en el aprendizaje de sílabas. De igual manera se resalta la importancia de fortalecer el reconocimiento silábico desde edades tempranas para comprender mejor las palabras.
Lectoescritura inicial	Nicol Vargas Lady Vega	Medina Hinostroza, G. F., Nina Medina, A. L., Nina Medina, P., Medina Hinostroza, G. F., Nina	Revista científica	Esta investigación contribuye a proporcionar	Contribuye a la investigación a proporcionar fundamentos teóricos sobre la importancia

		Medina, A. L., & Nina Medina, P. (2025). Aprendizaje de la lectoescritura en el nivel inicial: Una revisión bibliométrica en Scopus. <i>Revista InveCom</i>, 5(4). Hallado en: https://doi.org/10.5281/zenodo.14659703	fundamentos teóricos sobre la importancia de la lectoescritura inicial en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura desde edades tempranas, además se evidenció el crecimiento de interés científico por estrategias y recursos educativos que favorecen al reconocimiento de sonidos palabras y sílabas aspectos esenciales para fortalecer el aprendizaje silábico en estudiantes de Educación General Básica. Así mismo permite comprender la relevancia de implementar metodologías innovadoras y herramientas didácticas que promuevan el aprendizaje significativo para facilitar el	de la lectoescritura inicial en el desarrollo de la lectura y escritura, además evidenció el crecimiento interés científico por estrategias y recursos educativos que favorecen al reconocimiento de sonidos palabras sílabas que fortalecen el aprendizaje silábico y las competencias lingüísticas necesarias para una alfabetización inicial.
--	--	--	---	---

				desarrollo de competencias lingüísticas necesarias en el proceso de alfabetización inicial y el rendimiento académico de los estudiantes	
Estrategias didácticas para el aprendizaje de sílabas	Nicol Vargas Lady Vega	Pozo Cajamarca, C., Sandoval Pozo, D. M., & Ortiz Mazo, A. D. (2026). Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en el Segundo Año de Educación Básica Elemental: Educational games for learning to read syllables, words, and sentences in the second year of elementary basic education. <i>Revista Científica Multidisciplinar Generando</i> , 7(1). Hallado en: https://doi.org/10.66473/rcmg.v7i1.1035	Revista científica	Este estudio hoy tuvo como objetivo evaluar y evidenciar las estrategias didácticas basadas en las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de sílabas en los estudiantes, también el uso de recursos digitales y metodologías innovadoras como la herramienta digital educaplay mejora la motivación y participación y el aprendizaje significó significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, implementar	La investigación evidencia que las estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas e interactivas fortalecen el aprendizaje de sílabas y el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes además respalda que el recurso didáctico destaca la importancia de implementar actividades pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes para fortalecer el reconocimiento silábico y la fluidez lectora y la

				recursos didácticos adaptados a las necesidades de los niños para promover el reconocimiento silábico la fluidez lectora y la comprensión de palabras y oraciones simples, ya que son elementos fundamentales para el desarrollo de la lectoescritura y el rendimiento académico.	comprensión de palabras y oraciones simples.
--	--	--	--	--	---

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Según (Sánchez et al., 2024) mencionan que el enfoque cuantitativo es adecuado para verificar hipótesis mediante la medición de variables, el uso de instrumentos estandarizados y el análisis de resultados. Además, este método permite obtener datos objetivos y precisos lo que facilita identificar patrones conexiones y tendencias dentro de la investigación y esto ayuda a que los resultados sean válidos y confiables.

La presente investigación se aplica el enfoque cuantitativo ya que permite recolectar, analizar y presentar datos numéricos con el fin de medir el impacto de la herramienta digital educaplay como un recurso didáctico en el desarrollo de las silbas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica. Este enfoque nos permite evaluar objetivamente los resultados obtenidos antes y después de la intervención educativa.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Se trata de una investigación aplicada, con diseño preexperimental, basada en la aplicación de un pretest y un posttest a un solo grupo, sin grupo de control. Este diseño nos permite evaluar los cambios producidos en el redimiendo académico de los estudiantes en el aprendizaje de sílabas tras la intervención didáctica realizada a los niños.

Este diseño nos permite evaluar el efecto de mediación del aprendizaje de sílabas con la herramienta digital Educaplay mediante la comparación de resultados obtenidos antes y después del uso de la aplicación. De acuerdo (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018) este estudio es apropiado para evaluar los efectos una intervención en grupos ya establecidos permitiendo observar cambios con la herramienta digital en el ámbito educativo.

7.3 Métodos

El método que guía esta investigación es el hipotético-deductivo ya que parte de la formulación de una hipótesis basada en los conocimientos teórico y evidencias previas relacionadas al uso de la herramienta digital Educaplay en el aprendizaje de sílabas. Este método nos permite comprobar una suposición que se comparara a través de la recolección de datos obtenidos mediante el instrumento aplicado antes y después de la intervención.

Este proceso implica analizar los resultados del grupo de estudio para examinar las diferencias entre el pretest y postest y comprobar si el uso de la herramienta digital Educaplay incide significativamente en mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Así mismo permite identificar el nivel que tienen los niños después de la intervención pedagógica evidenciando el reconocimiento de sílabas en la lectura y escritura.

7.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos.

Se utilizará la técnica de observación estructura que permite recopilar información de manera sistemática y organizada según los criterios establecidos, para ellos se empleará una ficha enfocada al aprendizaje de sílabas que incluirá los indicadores específicos para evaluar los aspectos relacionados con el reconocimiento, pronunciación y formación de sílabas, así como el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. La ficha se aplicará antes y después de la intervención, además su validez será determinada mediante un juicio de expertos garantizando así la relevancia y fiabilidad de la herramienta digital.

7.5 Universo

El universo está conformado por los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar, este grupo representa a los estudiantes de dicho nivel educativo se considere en su

totalidad para la investigación, dado que se busca analizar el impacto de la herramienta digital Educaplay en el aprendizaje de sílabas en el contexto educativo.

Procedimiento

1. Aplicación del pretest.
2. Implementación de la herramienta Educaplay como recurso didáctico en el aprendizaje de sílabas.
3. Aplicación del postest.
4. Tabulación y análisis de resultados.

7.6 Procesamiento de información

1. **Análisis descriptivo:** se utilizarán medidas estadísticas descriptivas como, frecuencias absolutas, porcentajes, promedios y desviaciones estándar para analizar el nivel de aprendizaje de sílabas en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica. Estas medidas se consideran dimensiones como son; la discriminación de sonidos iniciales y finales, la segmentación y el conteo de sílabas ya que este análisis nos ayudará a comprender el comportamiento general del grupo antes y después de utilizar las actividades interactivas a través de la herramienta digital Educaplay.

2. **Análisis inferencial:** con el fin de determinar si existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pretest y postest. Esta prueba es adecuada porque evaluará al mismo grupo de estudiantes en dos momentos diferentes lo que nos permite establecer si los cambios observados en el aprendizaje de sílabas se puede utilizar la herramienta digital Educaplay.

Los resultados obtenidos se mostrarán mediante tablas y graficas estadísticas, lo que facilitara la interpretación de los avances alcanzados por los estudiantes en el aprendizaje de sílabas, así como la efectividad en las actividades interactivas mediante la herramienta digital.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Pregunta 1: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra casa?

Tabla 1: Selección de respuestas sobre cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 1	8	20%
b) 3	12	30%
c) 2	20	50%
Total	40	100%

Nota: esta tabla presenta las respuestas obtenidas de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, lo cual permitió evaluar el reconocimiento y la separación de sílabas de la palabra casa.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 1



Fuente: elaboración propia con base en los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH, periodo lectivo marzo-julio 2026.

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿Cuántas sílabas tiene la palabra casa?” evidencian que, de los 40 estudiantes evaluados, 20 seleccionaron correctamente la opción c) 2 sílabas; por otro lado, 12 eligieron la opción b) 3 sílabas, mientras que 8 seleccionaron la opción a) 1 sílaba. Estos datos reflejan que, la mitad de los estudiantes logro identificar adecuadamente la cantidad de sílabas de la palabra propuesta. Aún existe un porcentaje significativo que presenta dificultades en el reconocimiento y segmentación silábica.

Interpretación

Los resultados obtenidos evidencian que una parte considerable de los estudiantes logró identificar correctamente la cantidad de sílabas de la palabra propuesta. Esta habilidad requiere fortalecimiento. La mitad de repuestas reflejan un avance en el desarrollo de la conciencia fonológica y en el reconocimiento de la estructura silábica de palabras sencillas. Sin embargo el porcentaje restante presenta dificultades en este proceso, lo que indica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que refuercen el aprendizaje de manera dinámica y significativa.

Pregunta 2: Divide en sílabas la palabra niño

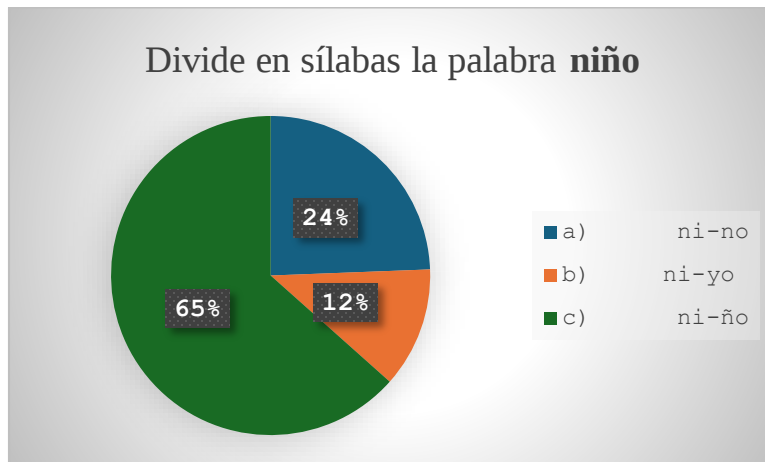
Tabla 2: Selección de respuesta sobre la separación de sílabas.

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) ni-no	10	25%
b) ni-yo	5	10%
c) ni-ño	26	65%
Total	40	100%

Nota: la tabla muestra las respuestas de los estudiantes de segundo año respecto a la separación de sílabas de la palabra niño donde permite evaluar el reconocimiento y separación.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Gráfico 2



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Análisis

Los resultados de la pregunta “divide en sílabas la palabra niño” muestran que, de los 40 estudiantes evaluados, 26 eligieron la opción c) ni-ño, 5 correspondientes al seleccionaron la opción b) ni-yo, y 10 marcaron la opción a) ni-no. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes no presentó dificultades al realizar correctamente la separación silábica de la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos recopilados indican que los estudiantes no tienen dificultades para reconocer y segmentar correctamente en sílabas palabras que incluyen grafías específicas como la ñ. El reducido porcentaje de respuestas incorrectas refleja que esta destreza no se encuentra plenamente desarrollada, también demuestra la existencia de confusión al identificar la estructura y composición silábica de las palabras, lo cual afecta al desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes.

Pregunta 3: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra corazón?

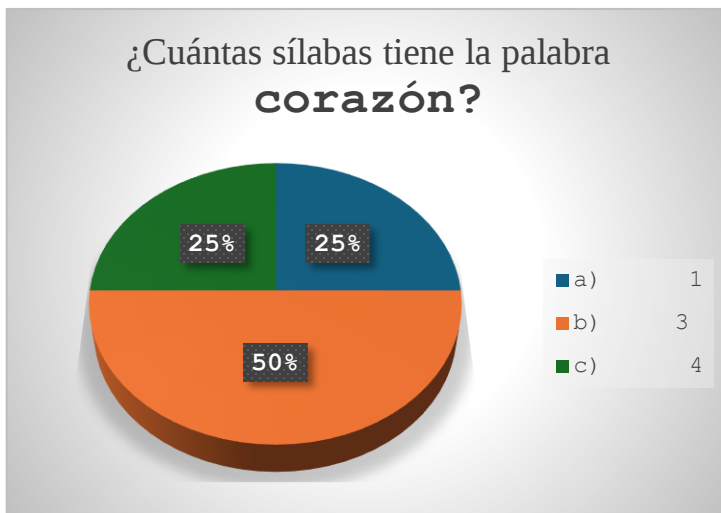
Tabla 3: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 1	10	25%
b) 3	20	50%
c) 4	10	25%
Total	40	100%

Nota: Esta tabla presenta las respuestas de los estudiantes respecto a la identificación de la cantidad de sílabas de la palabra corazón.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 3



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿Cuántas sílabas tiene la palabra corazón?” muestran que los 40 estudiantes evaluados, 20 estudiantes marcaron la opción b) 3 sílabas. Por otra parte 10 estudiantes eligieron la opción a) 1 sílaba y otros 10 estudiantes seleccionaron la

opción c) 4 sílabas estos datos evidencian que la mitad de los estudiantes logra identificar correctamente la cantidad de sílabas en la palabra propuesta.

Interpretación

Los resultados reflejan que la mayor parte de los estudiantes desarrolla la capacidad de identificar la cantidad de sílabas en palabras de mayor complejidad, como corazón, lo cual indica que no se presentaron dificultades en el proceso de segmentación silábica y en el reconocimiento de la estructura fonológica de las palabras.

Pregunta 4: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra árbol?

Tabla 4: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 1	0	0%
b) 3	4	10%
c) 2	36	90%
Total	40	100%

Nota: En esta tabla se presentan las respuestas para identificar la cantidad de sílabas de la palabra árbol permitiendo evaluar el reconocimiento de sílabas.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 4



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿Cuántas sílabas tiene la palabra árbol?” muestran que, de los 40 estudiantes evaluados, 6, equivalentes, seleccionaron correctamente la opción c) 2 sílabas. Por otro lado, 4 estudiantes (10%) eligieron la opción b) 3 sílabas mientras que ningún estudiante seleccionó la opción a) 1 sílaba. Estos resultados evidencian un nivel básico en la identificación de la cantidad de sílabas de la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos obtenidos permiten inferir que la mayoría de los estudiantes han desarrollado la habilidad para identificar la cantidad de sílabas en palabras de uso común como árbol. Aunque un pequeño grupo de estudiantes presentó dificultades al reconocer la estructura silábica de la palabra, los resultados evidencian que no se encuentran ampliamente desarrollados. Es importante continuar promoviendo actividades de refuerzo que permitan afianzar estos conocimientos.

Pregunta 5: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra canción?

Tabla 5: Selección de respuesta sobre cantidad de sílabas.

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 1	2	5%
b) 8	4	10%
c) 2	34	85%
Total	40	100%

Nota: la tabla refleja las respuestas obtenidas a la identificación de la cantidad de sílabas

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 5



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿cuántas sílabas tiene la palabra canción? Muestra que de los 40 estudiantes evaluados 34 estudiantes seleccionaron correctamente la opción c) 2 sílabas por otro lado, 4 eligieron la opción b)8 sílabas mientras que 2 estudiantes

seleccionaron la opción a) 1 sílaba. Estos resultados evidencian que la mayor parte de estudiantes logró identificar de manera adecuada la cantidad de sílabas de la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos adquiridos evidencian que los estudiantes tienen un buen dominio en la identificación de cuántas sílabas tiene la palabra canción, la mayoría ha desarrollado habilidades con la conciencia fonológica y segmentación silábica. A pesar de eso, existe un pequeño grupo que presentó dificultades en sus respuestas. Es conveniente continuar fortaleciendo estas competencias mediante actividades dinámicas e interactivas que permitan un aprendizaje más significativo.

Pregunta 6: Divide en sílabas “palabra”.

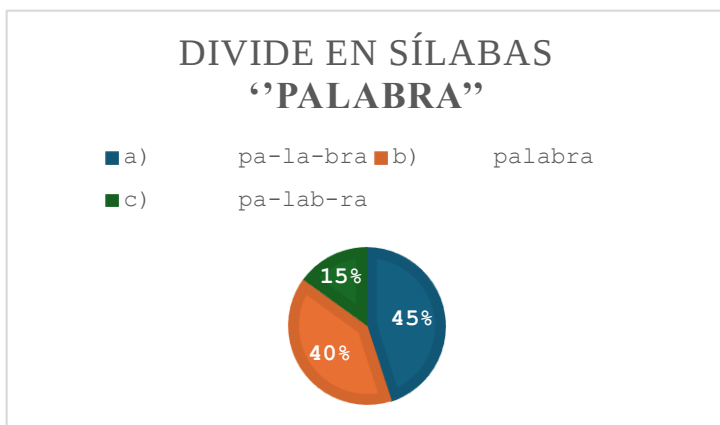
Tabla 6: Selección correcta de la separación de sílabas.

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) pa-la-bra	18	45%
b) palabra	16	40%
c) pa-lab-ra	6	15%
Total	40	100%

Nota: Se evaluó la capacidad de los estudiantes al separar las sílabas correctamente con el propósito de identificar el nivel de reconocimiento en las sílabas.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 6



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “divide en sílabas la palabra “palabra” muestran que los de 40 estudiantes evaluados 18 estudiantes seleccionaron correctamente la opción c) pa-la-bra. Por otra parte 16 estudiantes eligieron la opción b) palabra sin realizar la separación silábica, mientras que 6 estudiantes marcaron la opción a) pa-lab-ra. Estos resultados evidencian que menos de la mitad logra identificar la separación silábica, lo que refleja dificultades en el aspecto del aprendizaje lingüístico.

Interpretación

Los datos obtenidos permiten identificar que los estudiantes presentan dificultades en la correcta segmentación silábica de las palabras. Aunque el 45% logró responder adecuadamente, un porcentaje seleccionó opciones incorrectas, lo que evidencia limitaciones en el reconocimiento de la estructura silábica y en la aplicación básica de la división de las palabras.

Pregunta 7: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra “mono”?

Tabla 7: Detección de la cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 2	20	50%
b) 1	16	40%
c) 5	4	10%
Total	40	100%

Nota: Se buscó evaluar la capacidad del estudiante para identificar correctamente la cantidad de sílabas en palabras de uso frecuente o conocidas para reconocer el nivel alcanzado de cada uno de ellos.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Gráfico 7



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿cuántas sílabas tiene la palabra mono?” Muestra que, de los 40 estudiantes evaluados, 20 seleccionaron correctamente la opción a) 2 sílabas. Por otro lado 16 estudiantes eligieron la opción b) 1 sílaba mientras que 4 estudiantes marcaron la opción c) 5 sílabas. Estos datos evidencian que la mayoría de los estudiantes

identificó correctamente la cantidad de sílabas de una palabra de uso frecuente y estructura sencilla.

Interpretación

Los datos obtenidos permiten inferir que los estudiantes presentan un nivel intermedio en el reconocimiento de sílabas en palabras sencillas y de uso cotidiano como mono. El hecho de que el 50% de los estudiantes haya respondido correctamente se evidencia en avances en el desarrollo de la conciencia fonológica y en la capacidad de segmentar palabras en sílabas. Sin embargo, el porcentaje restante presenta dificultades en la identificación de sílabas por lo que requiere fortalecer estas habilidades mediante estrategias pedagógicas e interactivas.

Pregunta 8: Divide en sílabas “ventana”.

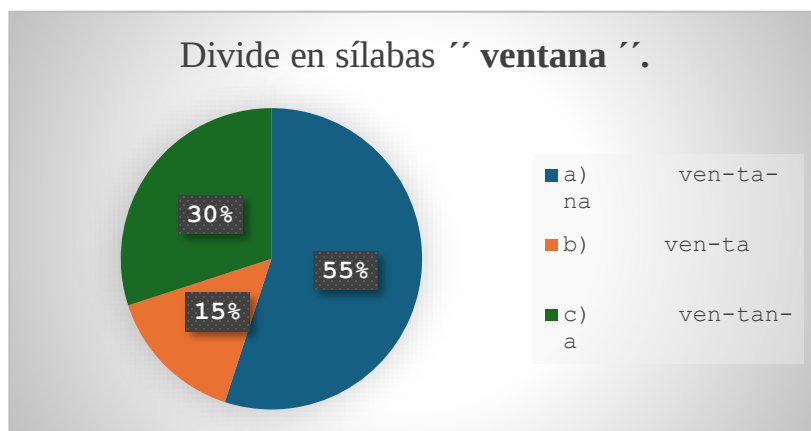
Tabla 8: Elija la opción correcta en la separación de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) ven-ta-na	22	55%
b) ven-ta	6	15%
c) ven-tan-a	12	30%
Total	40	100%

Nota: La pregunta busca comprobar el dominio de habilidades relacionadas con la segmentación silábica específicamente en la correcta división de palabras.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 8



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “Divide en sílabas la palabra ventana” muestran que de los 40 estudiantes evaluados 22 estudiantes seleccionaron correctamente la opción a) ven-ta-na. Por otra parte 12 estudiantes eligieron la opción c) ven-tan-a y 6 estudiantes marcaron la opción b) ven-ta respuestas que no corresponden a la separación silábica correcta de la palabra. Estos resultados evidencian que más de la mitad de los estudiantes logro identificar adecuadamente la división silábica de la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos obtenidos infieren que la mayoría de los estudiantes ha desarrollado la capacidad de reconocer y separar correctamente las sílabas en palabras de estructura más compleja. Sin embargo, el 45% de las respuestas incorrectas indican que aún existen dificultades en un grupo importante de estudiantes, quienes presentan confusiones al momento de segmentar correctamente las palabras.

Pregunta 9: La palabra “guitarra” cuántas sílabas tiene

Tabla 9: Identificación en la cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 2	2	5%
b) 3	32	80%
c) 4	6	15%
Total	40	100%

Nota: La presente pregunta tuvo como finalidad evaluar las capacidades de los estudiantes para identificar correctamente la cantidad de sílabas en el uso de palabras frecuentes permitiendo determinar el nivel de dominio de la separación de sílabas en el proceso de aprendizaje.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 9



Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta ¿cuántas sílabas tiene la palabra Guitarra?

Muestra que, de 40 estudiantes evaluados, 32 estudiantes seleccionaron correctamente la opción b) 3 sílabas, mientras que 6 estudiantes eligieron la opción c) 4 sílabas, por otro lado, 2

estudiantes marcaron la opción a) 2 sílabas. Estos resultados evidencian un alto nivel de aciertos en la identificación de la cantidad de sílabas de la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos obtenidos permiten inferir que la mayoría de los estudiantes han desarrollado la habilidad para reconocer la cantidad de sílabas en palabras de uso frecuente como guitarra, aunque un pequeño porcentaje presentó dificultades, por lo que se requiere continuar reforzando la conciencia fonológica.

Pregunta 10: ¿Cuántas sílabas tiene la palabra carretera?

Tabla 10: Identificación correcta de la cantidad de sílabas

Literal seleccionado	Frecuencia	Porcentaje
a) 3	4	10%
b) 7	2	5%
c) 4	34	85%
Total	40	100%

Nota: La presente pregunta permitió valorar la capacidad de los estudiantes para reconocer la cantidad de sílabas en palabras de uso cotidiano evidenciando el desarrollo de la conciencia silábica y su incidencia en proceso de lectoescritura.

Fuente: elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026.

Gráfico 10



***Fuente:** elaboración propia en base a los datos recolectados de la ficha aplicada en la Unidad Educativa APCH periodo lectivo marzo-julio 2026*

Análisis

Los resultados obtenidos en la pregunta “¿cuántas sílabas tiene la palabra carretera?” muestran que los 40 estudiantes evaluados 34 estudiantes seleccionaron correctamente la opción c) 4 sílabas, por otro lado 4 estudiantes eligieron la opción a) 3 sílabas mientras que 2 estudiantes marcaron la opción b) 7 sílabas. Estos resultados evidencian un alto nivel de acierto de identificación de la cantidad de sílabas en la palabra propuesta.

Interpretación

Los datos obtenidos permiten inferir que la mayoría de los estudiantes han desarrollado la habilidad para reconocer la cantidad de sílabas en palabras de uso cotidiano y de mayor complejidad, asimismo evidencia que los estudiantes son capaces de aplicar correctamente los conocimientos adquiridos sobre la segmentación silábica en diferentes contextos. Aunque un pequeño porcentaje presentó dificultades, la habilidad se encuentra desarrollada en la mayoría del grupo; sin embargo, un pequeño porcentaje requiere refuerzo.

Tabla: 2 Comparación de resultados del pretest y posttest (40 estudiantes)

Pregunta	Respuesta correcta % pretest	Frecuencia pretest	Respuesta correcta % posttest	Frecuencia posttest
Casa (2 sílabas)	30%	12	50%	20
Niño (ni-ño)	35%	14	65%	26
Corazón (3 sílabas)	25%	10	50%	20
Árbol (2 sílabas)	40%	16	90%	36
Canción (2 sílabas)	35%	14	85%	34

Palabra (pa-la-bra)	20%	8	45%	18
Mono (2 sílabas)	25%	10	50%	20
Ventana (ven-ta-na)	30%	12	55%	22
Guitarra (3 sílabas)	40%	16	80%	32
Carretera (4 sílabas)	35%	14	85%	34

9. CONCLUSIONES

En el presente estudio se determinó la incidencia del uso de Educaplay como recurso didáctico en el aprendizaje de sílabas. Los resultados evidenciaron que esta herramienta favoreció el aprendizaje y produjo mejoras en el desempeño de los estudiantes, Sin embargo, algunos estudiantes requieren refuerzo para desarrollar estas habilidades. Lo más complicado fue identificar la dificultad que tenían los estudiantes en el reconocimiento de sílabas, ya que el diagnóstico realizado no se obtuvieron datos esperados en el nivel real de los estudiantes de segundo año de E.G.B de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, periodo lectivo marzo-julio 2026.

La investigación realizada permitió determinar que el aprendizaje de las silabas constituye un elemento primordial para el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes, esto en base a que favorece la conciencia fonológica, la comprensión lectora además de la comprensión escrita, asimismo, el análisis teórico evidencio que las dificultades en la identificación y segmentación silábica pueden afectar tanto el rendimiento académico como el desarrollo de las habilidades lingüísticas desde edades tempranas. Por ello Educaplay como una herramienta de recurso didáctico, sustentado en las teorías sociocultural, constructivista o de aprendizaje significativo, simbolizan una estrategia innovadora para promover la participación y la motivación de los estudiantes.

El diagnóstico evidenció que los estudiantes presentan un nivel diverso en el desarrollo de la conciencia fonológica y la segmentación silábica, aunque en determinadas preguntas se obtuvieron porcentajes elevados de respuestas correctas como en las sílabas: *árbol* (90%), *canción* (85%), *carretera* (85%) y *guitarra* (80%), también se identificaron déficits colectivos significativos en actividades relacionadas a la separación e identificación de frases silábicas en vocablos como: *palabra* (15%), *niño* (25%) y *mono* (10%), estos hallazgos empíricos demuestran la urgencia de robustecer las competencias lingüísticas del estudiantado, aquello facilita el diseño de intervenciones didácticas innovadoras junto con la aplicación de metodologías lúdico-pedagógicas que promuevan el procesos de lectoescritura en los estudiantes.

Los hallazgos obtenidos justifican la implementación de Educaplay como entorno virtual de aprendizaje, enfocado en la optimización de la conciencia silábica en el estudiantado de segundo año de Educación General Básica, las dificultades detectadas evidencian la urgencia de incorporar dinámicas interactivas basadas en la gamificación. En este sentido, Educaplay constituye un recurso pedagógico esencial para el desarrollo de actividades lúdicas, además de digitales orientadas al reconocimiento, identificación o segmentación silábica de este modo contribuye tanto a la mejora como a fortalecer las habilidades de leer y escribir.

Finalmente, en base a esta problemática se llegó a la necesidad de elaborar un manual de uso en el capítulo VI, el mismo que está diseñado para ser de guía sobre la manera en cómo se puede utilizar este recurso didáctico, destacando aspectos importantes sobre actividades esenciales que se pueden aplicar en los niños para medir su comprensión lectora además de la identificación de sílabas.

10. PROPUESTA

Guía didáctica interactiva basada en Educaplay para fortalecer la capacidad de para reconocimiento, conteo y formación de sílabas en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad educativa Ángel Polibio Chaves.

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta busca fortalecer el aprendizaje de silbas para los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. Mediante actividades interactivas creadas en la plataforma digital Educaplay. El aprendizaje de sílabas es un punto importante para la lectura y la escritura, ya que ayuda a los niños a reconocer sonidos, identificar partes de una palabra, dividir palabras y crear nuevas palabras paso a paso.

El diagnóstico reveló dificultades para reconocer contar y separar sílabas especialmente en palabras comunes y vocabularios con sonidos más complejos. Por ellos se propone realizar una guía didáctica interactiva que utiliza Educaplay como herramienta digital para crear actividades como; unir columnas, cuestionarios interactivos, sopa de letras, el juego de la rana, ordenar palabras y completar ejercicios, ya que estas actividades permiten a los estudiantes aprender de forma dinámica visual atractiva eh estimulante.

La propuesta no se centra únicamente en el uso de juegos digitales, sino que también organiza las actividades en una secuencia educativa paso a paso, primero los estudiantes trabajan en el reconocimiento de silabas iniciales, luego cuentan silbas y después aprenden a dividir palabras en silabas para formar palabras y finalmente aplican lo aprendido mediante una evaluación interactiva. De esta forma Educaplay se convierte en una herramienta digital didáctica que ayuda a reforzar el aprendizaje de sílabas para fomentar la atención la participación y la motivación en los estudiantes.

OBJETIVOS

Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje de sílabas en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, mediante una guía pedagógica interactiva utilizando actividades creadas en la plataforma digital Educaplay.

Objetivos específicos

- Crear ejercicios interactivos en Educaplay para mejorar la identificación y conteo de sílabas en los estudiantes de Segundo año de Educación General Básica.
- Implementar actividades en Educaplay que ayude a los estudiantes a separar sílabas y crear palabras de manera progresiva.
- Examinar el progreso de los estudiantes a través de actividades realizadas en la plataforma digital Educaplay para la comparación de resultados antes y después de la propuesta.

Metodología de la propuesta

La propuesta se ejecutará a través de una metodología interactiva, activa y lúdica enfocándose en el uso de Educaplay como recurso didáctico, las actividades se estructuran en cinco etapas sucesivas como son: motivación, identificación, conteo, segmentación, formación de palabras y evaluación, cada una de estas etapas tendrá un propósito pedagógico específico y estará vinculada con la habilidad silábica específica.

Cada sesión se iniciará con una breve explicación oral y ejemplos que se mostrarán en la pizarra por parte del docente, posteriormente los estudiantes realizarán una actividad interactiva en la plataforma digital Educaplay de forma individual o bajo la supervisión del docente para asegurar que las instrucciones sean bien comprendidas. Al finalizar se realizará una evaluación

de los resultados de cada actividad, para identificar los avances alcanzados y las dificultades durante el proceso de aprendizaje, además se evaluarán los errores más comunes para corregirlos a tiempo y fortalecer aquellas palabras o sílabas que sean más difíciles para los niños.

La propuesta se llevará a cabo en 4 sesiones de clase cada una tendrá un tiempo estimado de 40 minutos las palabras seleccionadas estarán vinculadas con el entorno de los niños, tomado como referencia el diagnóstico inicial como son: ventana, casa, mono, niño, palabra, corazón, árbol, pelota, canción y carretera. Estas palabras permiten mejorar el aprendizaje de sílabas, lo que favorece a la comprensión silábica, identificación y pronunciación de manera significativa para los estudiantes.

Desarrollo

Actividad 1

Guía didáctica interactiva 1	
1. Datos informativos: Institución: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves Nivel: educación general básica Subnivel: elemental Grado: segundo año de educación general básica Área: lengua y literatura Tema: conteo de sílabas en palabras Recurso didáctico digital: Educaplay Actividad en educaplay: test interactivo o juego de la ranita Tiempo estimado: 40 minutos Modalidad: presencial con el apoyo del recurso digital interactivo	
2. Título de la guía	Conteo de las sílabas de las palabras mediante actividades interactivas en Educaplay.
3. Objetivo de la guía	Contar correctamente el número de sílabas de palabras sencillas mediante una actividad

	interactiva en educaplay, para fortalecer el aprendizaje de silabas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica.
4. Destreza para fortalecer	Identificación y conteo de silabas en palabras de uso cotidiano, favoreciendo el desarrollo de la conciencia fonológica y el proceso inicial de lectura y escritura.
5. Indicador de logro	Cuenta correctamente las silabas de palabras sencillas mediante imágenes, sonidos y actividades interactivas en Educaplay.
6. Contenido de aprendizaje	Las palabras están formadas por silabas. Una silaba es un grupo de sonidos que se pronuncian en una sola emisión de voz. Algunas palabras tienen una silaba como sol, otras tienen dos sílabas como casa, y otras tienen tres o más sílabas como pelota o mariposa, aprender a contar sílabas ayuda a los estudiantes a reconocer la estructura de las palabras y fortalece las habilidades necesarias para leer y escribir correctamente.
7. Palabras sugeridas para la actividad	• Sol = 1 silaba • Pan = 1 silaba • Casa = 2 sílabas • Luna = 2 sílabas • Pato = 2 sílabas • Mesa = 2 sílabas • Pelota = 3 sílabas • Tomate = 3 sílabas • Zapato = 3 sílabas • Mariposa = 4 sílabas

8. Recursos	• Computadora • Internet • Acceso a Educaplay • Actividad interactiva creada en Educaplay • Tarjetas con imágenes • Pizarra y marcador • Lista de cortejo para registrar el desempeño de los estudiantes.
9. Configuración sugerida de actividad en Educaplay	Tipo de actividad: test interactivo o juego de la ranita Nombre de la actividad: ¿cuántas sílabas tiene la palabra? Instrucción para los estudiantes: observa cada imagen, pronuncia su nombre y selecciona el número correcto de sílabas Ejemplos • Imagen de sol – 1 sílaba • Imagen de casa – 2 sílabas • Imagen de pelota – 3 sílabas • Imagen de mariposa – 4 sílabas Tiempo sugerido: 8 a 10 minutos Intentos permitidos: 2 intentos Retroalimentación recomendada: Respuesta correcta: genial, contaste las sílabas correctamente. Respuesta incorrecta: repitamos la palabra, aplaudiendo en cada sílaba.
10. Desarrollo metodológico de la guía	Inicio: motivando y activando conocimientos previos

	El profesor comenzará la lección con un cordial saludo a los alumnos y presentando el tema: "hoy aprenderemos a contar las sílabas de las palabras". Luego aparecerán imágenes familiares como una casa, una pelota, una luna y una mariposa. Posteriormente realizará una dinámica denominada "las palmas de las palabras". Los estudiantes escuchan la palabra y aplauden cada sílaba. Por ejemplo: • Casa (2 aplausos) • Pe-lo-ta (3 palmas) • Ma-ri-po-sa (4 aplausos) Esta actividad permitirá a los estudiantes determinar el número de sílabas antes de utilizar una herramienta digital. Desarrollo: actividad interactiva en Educaplay • Casa (2 aplausos) • Pe-lo-ta (3 palmas) • Ma-ri-po-sa (4 aplausos) Esta actividad permitirá a los estudiantes determinar el número de sílabas antes de utilizar una herramienta digital. Desarrollo: actividad interactiva en Educaplay El profesor proyectará la actividad creada por Educaplay y explicará las instrucciones. Los estudiantes mirarán la imagen, pronunciarán la palabra y elegirán el número apropiado de sílabas. Si la actividad se realiza mediante proyección, los estudiantes se turnan para participar. Si se dispone de dispositivos tecnológicos, podrán funcionar de forma
--	---

	individual o en parejas. Durante el desarrollo, el docente realizará preguntas orientadoras: • ¿Cuántas veces abriste la boca para decir la palabra? • ¿Cuántas palmadas diste? • ¿Cuántas sílabas tiene una palabra? El profesor reforzará constantemente la correcta pronunciación de cada palabra. Conclusión: retroalimentación y consolidación Al finalizar la actividad, el profesor revisará los resultados y seleccionará algunas palabras para repetir el número de sílabas. Los estudiantes participan nuevamente usando palmas o movimientos corporales para representar las sílabas. Finalmente, responderán a la pregunta: ¿qué aprendimos hoy? Cabe señalar de ellos que han aprendido a contar sílabas en las palabras.
11. . Evaluación de directrices	La evaluación se realizará mediante observación directa y revisión de los resultados de Educaplay. Lista de verificación Criterio 1: pronunciar correctamente las palabras presentadas. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 2: contar correctamente las sílabas de la palabra. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 3: seleccionar el número correcto de sílabas en Educaplay. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____

	Criterio 4: participar activamente durante la actividad. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 5: corregir errores mediante el apoyo en el aprendizaje. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____
12. Acción de refuerzo	Los estudiantes con dificultades recitan sílabas usando palabras cortas, acompañadas de imágenes, y aplauden.
13. Resultado esperado	Al final de la capacitación, los estudiantes deberán identificar y contar correctamente las sílabas de palabras simples, fortaleciendo la conciencia fonológica necesaria para aprender a leer y escribir.

Actividad 2.

GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA 2	
1. Datos informativos Institución: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves Nivel: educación general básica Subnivel: elemental Grado: segundo año de educación general básica Área: lengua y literatura Tema: conteo de sílabas en palabras Recurso didáctico digital: Educaplay Actividad en Educaplay: test interactivo o juego de la ranita Tiempo estimado: 40 minutos Modalidad: presencial con el apoyo del recurso digital interactivo	
2. Título	Conteo de las sílabas de las palabras mediante actividades interactivas en Educaplay

3. Objetivo de la guía	Contar correctamente el número de sílabas Conteo de las sílabas de las palabras mediante actividades interactivas en Educaplay de palabras sencillas mediante una actividad interactiva en Educaplay, para fortalecer el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de educación general básica
4. Destreza a fortalecer	Identificación y conteo de sílabas en palabras de uso cotidiano, favoreciendo el desarrollo de la conciencia fonológica y el proceso inicial de lectura y escritura.
5. Indicador de logro	Cuenta correctamente las sílabas de palabras sencillas mediante imágenes, sonidos y actividades interactivas en Educaplay
6. Contenido de aprendizaje	Las palabras están formadas por sílabas. Una sílaba es un grupo de sonidos que se pronuncian en una sola emisión de voz. Algunas palabras tienen una sílaba como sol, otras tienen dos sílabas como casa, y otras tienen tres o más sílabas como pelota o mariposa. Aprender a contar sílabas ayuda a los estudiantes a reconocer la estructura de las palabras y fortalece las habilidades necesarias para leer y escribir correctamente.
7. Palabras sugeridas para la actividad	Sol = 1 sílaba Pan = 1 sílaba Casa = 2 sílabas Luna = 2 sílabas Pato = 2 sílabas Mesa = 2 sílabas Pelota = 3 sílabas

	Tomate = 3 sílabas Zapato = 3 sílabas Mariposa = 4 sílabas
8. Recursos	Computadora Internet Acceso a Educaplay Actividad interactiva creada en Educaplay Tarjetas silábicas Imágenes relacionadas con las palabras trabajadas Pizarra y marcador Lista de cortejo para registrar el desempeño de los estudiantes
9. Configuración de la actividad en Educaplay	Tipo de actividad: test interactivo o juego de la ranita Nombre de la actividad: ¿cuántas sílabas tiene la palabra? Instrucción para los estudiantes: observa cada imagen, pronuncia su nombre y selecciona el número correcto de sílabas Elementos de la actividad Imagen de sol – 1 sílaba Imagen de casa – 2 sílabas Imagen de pelota – 3 sílabas Imagen de mariposa – 4 sílabas Tiempo sugerido: 8 a 10 minutos Intentos permitidos: 2 intentos Retroalimentación sugerida Respuesta correcta: "genial, contaste las sílabas correctamente". Respuesta incorrecta: "repitamos la palabra, aplaudiendo en cada sílaba".

10. Desarrollo metodológico de la guía	Inicio: motivando y activando conocimientos previos El profesor comenzará la lección con un cordial saludo a los alumnos y presentando el tema: "hoy aprenderemos a contar las sílabas de las palabras". Luego aparecerán imágenes familiares como una casa, una pelota, una luna y una mariposa. Posteriormente realizará una dinámica denominada "las palmas de las palabras". Los estudiantes escuchan la palabra y aplauden cada sílaba. Por ejemplo: Casa (2 aplausos) Pe-lo-ta (3 palmas) Ma-ri-po-sa (4 aplausos) Esta actividad permitirá a los estudiantes determinar el número de sílabas antes de utilizar una herramienta digital. Desarrollo: actividad interactiva en Educaplay El profesor proyectará la actividad creada por Educaplay y explicará las instrucciones. Los estudiantes mirarán la imagen, pronunciarán la palabra y elegirán el número apropiado de sílabas. Si la actividad se realiza mediante proyección, los estudiantes se turnan para participar. Si se dispone de dispositivos tecnológicos, podrán funcionar de forma individual o en parejas. Durante el desarrollo, el docente realizará preguntas orientadoras: ¿Cuántas veces abriste la boca para decir la palabra? ¿Cuántas palmadas diste? ¿Cuántas sílabas tiene una palabra? El profesor reforzará constantemente la correcta pronunciación de cada palabra.
--	---

	Conclusión: retroalimentación y consolidación. Al finalizar la actividad, el profesor revisará los resultados y seleccionará algunas palabras para repetir el número de sílabas. Los estudiantes participan nuevamente usando palmas o movimientos corporales para representar las sílabas. Finalmente, responderán a la pregunta: ¿qué aprendimos hoy? Cabe señalar que de ellos han aprendido a contar sílabas en las palabras.
11. Evaluación de refuerzo	La evaluación se realizará mediante observación directa y revisión de los resultados de Educaplay. Lista de verificación Criterio 1: pronunciar correctamente las palabras presentadas. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 2: contar correctamente las sílabas de la palabra. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 3: seleccionar el número correcto de sílabas en Educaplay. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 4: participar activamente durante la actividad. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____ Criterio 5: corregir errores mediante el apoyo en el aprendizaje. Logrado ____ en proceso ____ no logrado ____
12. acción de refuerzo	Los estudiantes con dificultades recitan sílabas usando palabras cortas, acompañadas de imágenes, y aplauden.

13. Resultado esperado	Al final de la capacitación, los estudiantes deberán identificar y contar correctamente las sílabas de palabras simples, fortaleciendo la conciencia fonológica necesaria para aprender a leer y escribir.
-------------------------------	--

Actividad 3.

GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA 3	
1. Datos informativos Institución: Unidad Educativa APCH Nivel: educación general básica Subnivel: elemental Grado: segundo año de educación general básica Área: lengua y literatura Tema: segmentación silábica Recurso didáctico digital: Educaplay Actividad en Educaplay: completar y ordenar sílabas Tiempo estimado: 40 minutos Modalidad: presencial con el apoyo del recurso digital interactivo.	
2. Título	Separo palabras en sílabas mediante actividades interactivas en Educaplay.
3. Objetivo de la guía	Segmentar correctamente e palabras sencillas en sílabas mediante una actividad interactiva en Educaplay, para fortalecer el aprendizaje de sílabas en estudiantes de segundo año de educación general básica.
4. Destreza a fortalecer	Separación oral y visual de palabras en sílabas, favoreciendo el desarrollo de la conciencia fonológica como base para la lectura y escritura.
5. Indicador de logro	Separa correctamente palabras sencillas en sus sílabas mediante imágenes, sonidos y ejercicios interactivos en Educaplay.

6. Contenido de aprendizaje	La segmentación silábica se define como el proceso de dividir una palabra en las diferentes sílabas que la constituyen. La cantidad de sílabas de una palabra equivale a una determinada cantidad de emisiones vocales que la componen. Por ejemplo, la palabra “casa” se segmenta en dos sílabas: ca-sa; la palabra “mariposa” se segmenta en cuatro sílabas: ma-ri-po-sa. La segmentación de las palabras en sílabas supone una comprensión de su estructura, lo cual es favorable para la lectura, la escritura y la correcta pronunciación.
7. Palabras sugeridas para la actividad	• Casa = ca-sa • Mesa = me-sa • Pato = pa-to • Sapo = sa-po • Pelota = pe-lo-ta • Mariposa = ma-ri-po-sa • Camiseta = ca-mi-se-ta
8. Recursos	Computadora Internet Acceso a Educaplay Actividad interactiva creada en Educaplay Tarjetas con sílabas Pizarra y marcador Lista de cortejo para registrar el desempeño de los estudiantes.
9. Configuración de la actividad en Educaplay	Tipo de actividad: completar espacios u ordenar palabras. Nombre de actividad en Educaplay: separo palabras en sílabas.

	Instrucción para los estudiantes: observa la imagen, pronuncia la palabra y ordena correctamente las sílabas que la forman.
Elementos de la actividad	• Ca-sa = casa • Me-sa = mesa • Pa-to = pato • Sa-po = sapo • Pe-lo-ta = pelota • Ma-ri-po-sa = mariposa • Ca-mi-se-ta = camiseta Tiempo sugerido en Educaplay: 8 a 10 minutos Intentos permitidos: 2 intentos
Retroalimentación sugerida	Cuando el alumno lo haga bien, se reforzará con frases como "Genial, lograste separar las sílabas correctamente". Cuando el alumno se equivoque se guiará por preguntas como: "¿Cuántas palmadas tiene la palabra?", "¿Qué sílaba escuchamos primero?". o "Digamos la palabra más despacio".
10. Desarrollo metodológico de la guía	Inicio: Motivando y activando conocimientos previos El profesor comenzará la lección saludando calurosamente a los alumnos y recordando la actividad anterior relacionada con el conteo de sílabas. Luego presentará el tema explicando que las palabras se pueden dividir en partes más pequeñas llamadas sílabas. Luego aparecerán imágenes familiares como una casa, una mesa, una luna y una pelota. Los estudiantes pronunciarán cada palabra y aplaudirán cada sílaba. Luego, el maestro escribirá las palabras en la pizarra y mostrará cómo se separan: • casa → ca sa

	• Pelota → pe-lo-ta • Zapatos → za-pa-to • Mariposa → ma-ri-po-sa Para reforzar el aprendizaje, realizarás una dinámica llamada "tren de sílabas", donde cada alumno representa una sílaba y se une para formar una palabra completa. Desarrollo: Actividad interactiva en Educaplay El profesor proyectará la actividad creada por Educaplay llamada "Divido palabras en sílabas". Antes de empezar, les explicará las instrucciones, diciéndoles que tienen que mirar la imagen, decir la palabra y ordenar las sílabas. Si solo hay un proyector disponible, los estudiantes se turnan para participar. El profesor mostrará una imagen y pedirá a los alumnos que identifiquen las sílabas que componen la palabra. Si hay dispositivos tecnológicos disponibles, los estudiantes trabajarán individualmente o en parejas y resolverán la actividad de forma independiente. Durante la actividad, el docente hace preguntas de seguimiento, por ejemplo: ¿Cuántas sílabas tiene una palabra? ¿Qué sílaba escuchamos primero? ¿Qué sílaba viene después? ¿La palabra termina en "ta" o "to"? Además, reforzará constantemente la pronunciación clara y pausada de las palabras para facilitar la segmentación de sílabas. Conclusión: retroalimentación y consolidación.
--	---

	Al final de la actividad, el profesor revisará los resultados y seleccionará algunas de las palabras que causaron mayor dificultad. Posteriormente, escribirá las palabras en la pizarra y pedirá a los alumnos que las divida en sílabas, utilizando diferentes colores para cada una. Finalmente, los estudiantes participarán en "Rompecabezas de sílabas" donde tendrán que reconstruir palabras utilizando tarjetas de sílabas. Finalmente, el profesor hará una pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? Los estudiantes deben responder que han aprendido a dividir palabras en sílabas. El profesor los felicitará por su participación y les explicará que esta habilidad les ayudará a leer y escribir mejor.
11. Evaluación de refuerzo	La evaluación se realizará mediante observación directa y registro de los resultados obtenidos en Educaplay. Se evaluará si el estudiante es capaz de identificar, separar y ordenar correctamente las sílabas de las palabras a procesar. Lista de verificación Criterio 1: Pronunciar correctamente las palabras presentadas. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 2: Determinar el número de sílabas de una palabra. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 3. Dividir correctamente las palabras sencillas en sílabas. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 4: Ordenar correctamente las sílabas en Educaplay.

	Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 5: Participar activamente durante la actividad interactiva. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 6: Corregir errores bajo la dirección del profesor. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____
12. Acción de refuerzo	Para los estudiantes con dificultades, el maestro trabajará con palabras de dos sílabas usando imágenes, tarjetas de sílabas y aplaudiendo. Posteriormente, irás aumentando gradualmente la complejidad con palabras de tres y cuatro sílabas. La actividad también se puede repetir en Educaplay para mayor práctica y refuerzo individual.
13. Resultado esperado	Al final del manual, los estudiantes deberán dividir correctamente las palabras simples en sílabas, participar activamente en la actividad Educaplay y fortalecer la conciencia fonológica, que es la base para aprender a leer y escribir. Esta guía preparará a los estudiantes para la próxima actividad que involucra la construcción de palabras usando sílabas.

Actividad 4.

GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA 4	
1. Datos informativos Institución: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves Nivel: educación general básica Subnivel: elemental Grado: segundo año de educación general básica Área: Lengua y Literatura Tema: formación de palabras con sílabas Recurso didáctico digital: Educaplay Actividad en Educaplay: formación de palabras con sílabas Tiempo estimado: 40 minutos Modalidad: presencial con el apoyo del recurso digital interactivo	
2. Título	Formo palabras con sílabas mediante actividades interactivas en Educaplay
3. Objetivo de la guía	Construir adecuadamente palabras sencillas a partir de sílabas mediante una actividad interactiva en Educaplay, con el fin de reforzar el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica.
4. Destreza a fortalecer	Construcción de palabras a partir de sílabas con el objetivo de favorecer la conciencia fonológica y el avance progresivo de la lectura y escritura.
5. Indicador de logro	Forma adecuadamente palabras sencillas a partir de la orden de sílabas usando imágenes, sonidos y actividades interactivas en Educaplay.
6. Contenido de aprendizaje	Las palabras se encuentran conformadas por sílabas que se disponen bajo un orden preestablecido. Cuando las sílabas se organizan adecuadamente, forman palabras. Eso sí, cuando

	se organizan las sílabas y se disponen de manera correcta, las sílabas que se conforman son palabras con significado. Así, las sílabas “ca” y “sa” forman la palabra “casa”; las sílabas “pe”, “lo” y “ta” forman la palabra “pelota”. Aprender a construir palabras a partir de sílabas ayuda a los alumnos en el reconocimiento de estructuras lingüísticas, en la ampliación del léxico y en la consolidación de las habilidades de búsqueda de la lectura y la escritura.
7. Palabras sugeridas para la actividad	Casa = ca-sa Mesa = me-sa Pato = pa-to Sapo = sa-po Pelota = pe-lo-ta Mariposa = ma-ri-po-sa Camiseta = ca-mi-se-ta
8. Recursos	• Computadora • Internet • Acceso a Educaplay • Actividad interactiva creada en Educaplay • Tarjetas con sílabas móviles • Imágenes relacionadas con las palabras trabajadas • Pizarra y marcador • Lista de cortejo para registrar el desempeño de los estudiantes
9. Configuración de la actividad en Educaplay	Tipo de actividad: ordenar palabras Nombre de la actividad en Educaplay: Formo palabras con sílabas

	Instrucción para los estudiantes: observa la imagen, lee las sílabas presentadas y ordénalas correctamente para formar las palabras correctamente. Elementos de la actividad • Sa-ca = casa • sa-me = mesa • na-lu =luna • to-pa =pato • po-sa =sapo • ta-pe-lo = pelota • ma-te-to =tomate • pa-to-za = zapato • ri-sa-ma-po = mariposa • mi-se-ta-ca = camiseta Tiempo sugerido en Educaplay: 8 a 10 minutos Intentos permitidos: 2 intentos Retroalimentación sugerida Una vez que el alumno entienda esto, se reforzará con frases positivas como: "Genial, acertaste con el nombre." "Muy bien, pusiste las sílabas en el orden correcto". Cuando un estudiante comete un error se guiará por preguntas como: — ¿Qué sílaba escuchamos primero? "¿Quién podría ir el último?" — Digamos la palabra otra vez.
10. Desarrollo metodológico de la guía	Inicio: Motivando y activando conocimientos previos

	El profesor comenzará la lección saludando calurosamente a los alumnos y recordando las actividades anteriores con reconocimiento, conteo y división de palabras. Posteriormente mostrará varias tarjetas con sílabas escritas y preguntará: ¿Podemos formar palabras con estas sílabas? Los estudiantes sugerirán respuestas y el profesor colocará ejemplos sencillos en la pizarra: • ca sa = casa • na-lu =luna • to-pa =pato • po-sa =sapo • ta-pe-lo = pelota • ma-te-to =tomate Luego crearás una dinámica llamada "Sílabas de viaje". A cada alumno se le entrega una tarjeta con una sílaba y debe buscar a sus compañeros para formar una palabra completa. Esta actividad te ayudará a comprender que las sílabas deben ordenarse correctamente para formar palabras significativas. Desarrollo: Actividad interactiva en Educaplay El profesor proyectará la actividad "Hago palabras con sílabas" creada por Educaplay. Antes de empezar, se les explicarán las instrucciones, pidiéndoles que miren la imagen y ordenen las sílabas que se muestran para formar la palabra correctamente. Si la actividad se realiza utilizando un proyector, los estudiantes se turnan para participar. El profesor mostrará una imagen y pedirá a los alumnos que identifiquen qué sílaba
--	---

	debe colocarse primero, cuál después y cuál al final. Si se dispone de equipamiento tecnológico, los estudiantes resuelven la lección de forma individual o en parejas. Durante la actividad, el docente hace preguntas capciosas como: • ¿Qué palabra representa esta imagen? • ¿Qué sílaba escuchamos primero? • ¿Qué sílaba continúa? • ¿Está la palabra formada correctamente? Además, reforzará la lectura oral de cada palabra a medida que se va creando. Conclusión: retroalimentación y consolidación. Al finalizar la actividad de Educaplay, el profesor repasará los resultados y seleccionará algunas palabras para reconstruir juntas en la pizarra. Los estudiantes utilizarán las tarjetas de sílabas para modificar las palabras desarrolladas en clase. Posteriormente harán una lectura grupal de las palabras construidas. Como actividad final, el profesor desarrollará el juego “Yo construyo y leo”, donde los alumnos tendrán que formar una palabra y leerla correctamente frente a sus compañeros. Finalmente, preguntará: ¿Qué aprendimos hoy? Los estudiantes deben responder que han aprendido a formar palabras usando sílabas. El maestro agradecerá la participación y explicará que esta habilidad facilitará la lectura y la escritura.
11. Evaluación de refuerzo	La evaluación se realizará mediante observación directa y registro de los resultados obtenidos en Educaplay. Se evaluará la capacidad del alumno

	para ordenar sílabas, formar palabras y leerlas correctamente. Lista de verificación Criterio 1: Reconocer las sílabas que componen una palabra. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 2: Ordenar correctamente las sílabas para formar palabras. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 3: Formar correctamente palabras sencillas en Educaplay. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 4: Leer correctamente las palabras formadas. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 5: Participar activamente durante la actividad interactiva. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____ Criterio 6: Corregir errores bajo la dirección del profesor. Logrado: ____ En progreso: ____ No logrado: ____
12. Acción de refuerzo	Para los estudiantes con dificultades, el maestro trabajará con palabras de dos sílabas usando tarjetas didácticas e imágenes concretas. Posteriormente, la complejidad irá aumentando gradualmente hasta incluir palabras de tres y cuatro sílabas. La actividad también se puede repetir en Educaplay, permitiendo una mayor práctica individual y refuerzo del aprendizaje.
13. Resultado esperado	Al final del manual, se espera que los estudiantes formen correctamente palabras simples a partir de sílabas, participen activamente en la actividad

	Educaplay y fortalezcan sus habilidades de lectura y escritura. Esta guía preparará a los estudiantes para el paso final: integrar y evaluar el aprendizaje adquirido durante la propuesta didáctica.
--	---

11. BIBLIOGRAFÍAS

- Aguilar, M. A. M., Yoza, L. B. C., Quimis, J. E. G., Verdezoto, V. K. R., & Lucas, M. A. C. (2025). El método fonético en la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica elemental: The phonetic method in the teaching of reading and writing in elementary basic education. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1), ág. 3507-3526. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.379>
- Borja Santillán, M. A., Rincón Ríos, T., Santos Jiménez, O. C., & Gurumendi España, I. E. (2021). Uso del material didáctico para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en medicina. *RECIMUNDO*, 5(3), 168-187. [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(2\).julio.2021.168-187](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(2).julio.2021.168-187)
- Brigham Samaniego, C., Carrión Carrión, L. J., Valarezo Balcázar, M. E., & Elizalde Sarango, D. B. (2025). La influencia de la gamificación tecnológica en la regulación emocional. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(3), 528-535. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1529>
- Brigham Samaniego, C., Carrión Carrión, L. J., Valarezo Balcázar, M. E., & Elizalde Sarango, D. B. (2025). La influencia de la gamificación tecnológica en la regulación emocional. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(3), 528-535. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1529>
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González Mejía, K. L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Uniandes Episteme*, 10(2), 220-233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>

- Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Cuetos, F., Suárez-Coalla, P., Molina, M. I., & Llenderrozas, M. C. (2015). Test para la detección temprana de las dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura. *Pediatría Atención Primaria*, 17(66), e99-e107. <https://doi.org/10.4321/S1139-76322015000300002>
- Fonseca Bosquez, S. M., & Peña Montoya, K. E. (2022). *Herramienta multimedia Educaplay para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de octavo “A” de la asignatura de matemática en la Unidad Educativa 10 de Enero del Cantón San Miguel, provincia Bolívar en el año lectivo 2021-2022.*
<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4428>
- Gaibor-Galarza, J. M., Onofre-Mariño, O. M., Nivelá-Cornejo, M. A., & Zúñiga-Delgado, M. S. (2025). Educaplay como recurso didáctico para el fortalecimiento de la ortografía en sexto grado de Educación general básica. *MQRInvestigar*, 9(3), e1009-e1009.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e1009>
- Máñez-Carvajal, C., & Cervera-Mérida, J. F. (2022a). Desarrollo de aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. *Información Tecnológica*, 33(1), 271-278. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000100271>
- Máñez-Carvajal, C., & Cervera-Mérida, J. F. (2022b). Desarrollo de aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. *Información Tecnológica*, 33(1), 271-278. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000100271>
- Noroña, P. F. V., Álvarez, E. C. S., Tasinchano, M. S. T., & Uribe, M. I. Z. (2026). Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes de

- Lengua y Literatura. *Revista Ciencia Innovadora*, 4(1), 32-43.
<https://doi.org/10.64422/rci.v4n1.2026.119>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophía*, 1(19), 93. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Páez Espitia, L. E., & Mercado Castro, E. C. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla* [PDF]. Universidad de Cartagena.
<https://doi.org/10.57799/11227/1867>
- Pesántez-Carmona, E., & Cevallos-Benavides, D. (2026a). Uso de la plataforma educativa Educaplay en el proceso de lectoescritura en estudiantes de educación primaria (nivel ISCED 1). *Cátedra*, 9(1), 93-116. <https://doi.org/10.29166/catedra.v9i1.8539>
- Ramírez, A., Puente Ferreras, A., Jiménez Rodríguez, V., Jodeck Osses, Y., Araya Ruiz, P., & Felipe Calderón, J. (2022). Detección temprana de las dificultades en el aprendizaje de la lectura de niños chilenos de cuatro años. *Revista EDUCA UMCH*, (19), 36-57.
<https://doi.org/10.35756/educaumch.202219.219>
- Rodríguez, C. V. S., González, A. del R. G., Carrasco, Á. L. C., & Espinoza, I. P. L. (2025). La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental. *ConcienciaDigital*, 8(1.1), 57-79.
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.1.3352>
- Ruiz García, K. J., & Burgos Vergara, M. S. (2025). *El desarrollo de la conciencia fonológica fundamentada en hábitos lectores a partir de la mediación graphogame*.
<https://hdl.handle.net/11323/14640>

- Sánchez, Y. M., Pérez, I. C., & Silva, J. Z. (2024). Método de Investigación Cuantitativo. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 11(22), 174-175. <https://doi.org/10.29057/escs.v11i22.12573>
- Villacís Rodríguez, G. P., Carrera Erazo, S. C., Pérez Barrera, H. M., Villacís Rodríguez, G. P., Carrera Erazo, S. C., & Pérez Barrera, H. M. (2025). La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de Educación Básica. *Revista Minerva*, 6(18), 117-126. <https://doi.org/10.47460/minerva.v6i18.247>
- Yáñez-Álvarez, D. D., Chiriboga-Calle, M. E., Tapia-Coloma, D. A., Solórzano-Vargas, C. F., & Trejo-Torres, J. G. (2025). Educaplay: Recurso didáctico para la mejora del aprendizaje de lengua y literatura. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2), 934-950. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1055>
- Zoila-Adelina, N. V. (2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *MQRInvestigar*, 7(3), 4078-4105. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105>

12. ANEXOS

Anexos

Anexos A- Documentos



A2: Resolución de tema por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación.



DECANATO

CONSEJO DIRECTIVO

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

Guaranda, 2 de abril de 2026
RCD-FCESFH-UEB-0180.28 - 2026

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Lcdo. Javier Marmol Escobar, MSc. Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (05) del 1 de abril de 2026.

EN RELACION AL SEXTO PUNTO. - Análisis y resolución de la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

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.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar en el Art. 8.- Funciones. - 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.

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, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIIC-2026-013, de fecha 27 de marzo de 2026, la Magister Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en la que hace la entrega la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "USO DE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE SÍLABAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA APCH EN EL PERIODO LECTIVO MARZO- JULIO 2026" presentado por: VARGAS QUISHPE NICOL ALEXANDRA Y VEGA PAREDES LADY NAGELY, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026, revisado y validado por el tutor/a: LIC. VICENTE TAMAYO ARELLANO, Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,



Lcdo. Javier Marmol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

A3: Oficio dirigido a la Unidad Educativa para el desarrollo de la investigación.

UNIVERSIDAD
ESTATAL
DEBOLIVAR

Guayaquil marzo 30, 2026
Oficio N- 018-C-CEB-FCTSTH-2026

Licenciado
Edison Benja Naranjo
Rector Unidad Educativa Ángel Práxedes Chaves
Presente.

De mi consideración

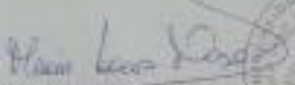
Reciba un cordial y atento saludo, de quienes hacemos la carrera de Educación Básica, a la vez augurando éxitos en las funciones que acertadamente las realicen.

Por medio del presente me permito solicitarle de la manera más respetada se digna autorizar el ingreso de las señoritas VARGAS QUSHPE NICOL ALEXANDRA Y VEGA PAREDES LADY NAGELY, estudiantes de Octavo Ciclo de la carrera, en la Unidad que usted dirige, con la finalidad de que desarrolle las actividades programadas dentro del trabajo Unidad de Integración Curricular (Proyecto de Investigación) previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica.

Debe mencionarse que las actividades a realizar serán específicamente dirigidas por parte de nosotros hacia los estudiantes de la Institución.

Con la seguridad de que mi pedido sea acogido favorablemente, me suscribo de usted.

Atentamente,


Dra. María Lúcia Noboa Ph.D.
Coordinadora Carrera Educación Básica

MLNoboa

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Salazar
Guayaquil-Ecuador
teléfono: (05) 3220 6058
www.ueb.edu.ec

A4: Informe del Copilatio

Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR (UEB)

Proyecto de investigación, Nicol
ID : 1469da08ff4988625e419995e892d782bb45f2b2

6%
Textos sospechosos

Nombre del fichero : Proyecto de Investigación, Nicol.txt
Tamaño del archivo original : 127,21 kB
Número de palabras : 8737
Número de caracteres : 59558

Depositante : Vicente Rodrigo Tamayo Arellano
Fecha de depósito : 16 de junio de 2026
Tipo de carga : interface
Fecha de fin de análisis : 16 de junio de 2026

Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Similitudes **4%**
Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Detección de IA **<1%**
Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.

Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



Idiomas no reconocidos **2%**
Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.

Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Textos entre comillas **3%**
Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

Fuentes de similitudes (sección 2/2)

Similitudes **4%**
Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
1	space.ups.edu.ec dSPACE.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24814/1/UPS-CT010518.pdf	<1%	
2	Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y... doi.org/10.56473/rev.v5i1.1035	<1%	
3	Uso de la inteligencia artificial para la adaptación curricular en estudiantes... doi.org/10.78977/rev.v5i2.572	<1%	
4	Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo en el... localhost/html/bitstream/redug/264043/8/PLD-PD-LP1-17-256.pdf	<1%	
5	doi.org doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.2	<1%	
6	space.ueb.edu.ec dSPACE.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/7021/1/Proyecto%20Final%20Alex%20y%20...	<1%	
7	ciencialatina.org ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/23500	<1%	

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas)

N°	Descripciones
1	https://doi.org/10.2526
2	https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.724
3	https://doi.org/10.5281/zenodo.14659703

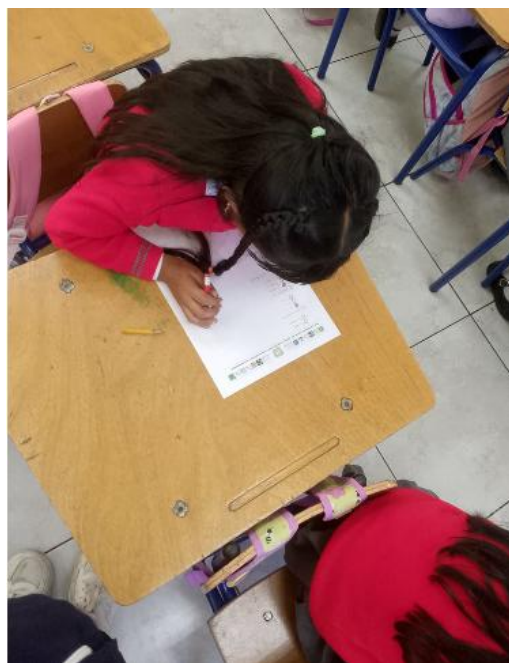


ANEXOS B- FOTOGRAFÍAS

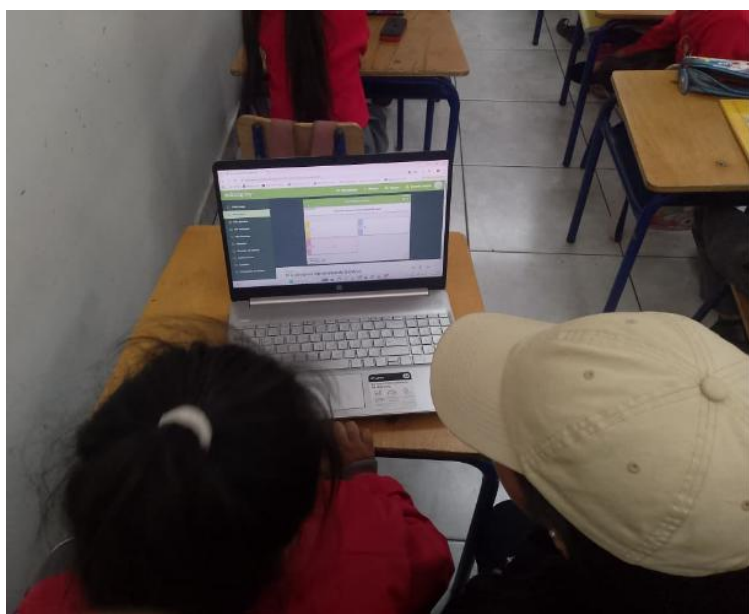
B1: Unidad Educativa APCH



B2: Aplicación de la guía de actividad de la plataforma Educaplay



B3: Aplicación de la propuesta



Anexo C- INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

C1: Formato de aplicación de la guía de actividades.

Made with Edmentum. Motivate your audience with games created at no cost. Subscribe at www.edmentum.com

Administración de recursos (2º ESO)

Andrés
Dayanara Ivone Rea

1. ¿Cuál es el producto de 3 y 4?

☐ a. 12

☐ b. 7

☒ c. 12

2. ¿Cuál es el producto de 3 y 4?

☐ a. 12

☐ b. 7

☒ c. 12

3. ¿Cuál es el producto de 3 y 4?

☐ a. 12

☐ b. 7

☒ c. 12

4. ¿Cuál es el producto de 3 y 4?

☐ a. 12

☐ b. 7

☒ c. 12

5. ¿Cuál es el producto de 3 y 4?

☐ a. 12

☐ b. 7

☒ c. 12

ANEXO E-MAPA

E1: Croquis de la Unidad Educativa APCH

