



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

TEMA:

**GALEXIA, HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA FLUIDEZ LECTORA
EN ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCOMISIONAL JUAN MONTALVO**

AUTORES:

LADY STEFANNY SAAVEDRA RAMOS.

STEEVEN SAÚL VALENCIA CASTILLO.

TUTOR:

LIC. CESAR IVÁN CASTRO MEDRANDA.

20 DE MARZO DE 2023

MANTA -MANABÍ- ECUADOR

Índice:

Certificado del tutor	iii
Certificado de Urkund.....	v
Formulario de registro de modalidad	vi
Notificación de designación de modalidad	viii
TEMA:	x
DELIMITACIÓN:.....	x
Resumen:.....	xi
Abstract	xii
1. Introducción:	1
2. Marco teórico o referencial	5
3. Metodología.....	14
3.1. Observación	15
3.2. Lista de cotejo.....	16
3.3. Entrevista	16
3.4. Encuesta.....	17
4. Resultados/ Hallazgos y discusiones.....	17
4.1 Triangulación.....	19
5. Conclusiones:	21

6. Recomendaciones:	22
7. Resultados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes	23
8. Anexos:	30
11. Referencias Bibliográficas:	42

Certificado del tutor

 ULEAM ELOY ALFARO DE MANABÍ	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el Tema del trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante Lady Stefanny Saavedra Ramos legalmente matriculado en la carrera de Pedagogía de la Lengua y Literatura período académico 2022-2023, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto "Galexia, Herramienta Digital Para Mejorar La Fluidez Lectora En Estudiantes De Octavo De Básica, En La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo"

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 13 de Enero del 2023

Lo certifico,



Lic. Iván Castro Medranda Mg.
Docente Tutor

 Uleam <small>ELOY ALFARO DE MANABÍ</small>	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el Tema del trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante Steeven Saul Valencia Castillo legalmente matriculado en la carrera de Pedagogía de la Lengua y Literatura período académico 2022-2023, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto "Galexia, Herramienta Digital Para Mejorar La Fluidez Lectora En Estudiantes De Octavo De Básica, En La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo"

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 13 de Enero del 2023

Lo certifico,



Lic. Iván Castro Medranda Mg.
Docente Tutor

Certificado de Urkund



Document Information

Analyzed document	LADY STEVEN.docx (D152725569)
Submitted	12/9/2022 5:21:00 AM
Submitted by	Cesar Castro
Submitter email	cesar.castro@uleam.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	cesar.castro.uleam@analysis.orkund.com

Sources included in the report

SA	Yeny, la fluidez lectora y la comprensión de textos.pdf		3
	Document Yeny, la fluidez lectora y la comprensión de textos.pdf (D121215855)		

Entire Document

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES
 PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
 PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA TEMA: GALEXIA, HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA FLUIDEZ
 LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL JUAN MONTALVO
 AUTORES: LADY STEFANNY SAAVEDRA RAMOS. STEEVEN SAÚL VALENCIA CASTILLO. TUTOR: LIC. CESAR IVÁN CASTRO
 MEDRANDA.

MANTA -MANABÍ- ECUADOR

Índice: TEMA: 4 DELIMITACIÓN: 4 Resumen: 5 Abstract 6 1. Introducción: 7 2. Marco teórico o referencial 11 2.1 Software
 educativo 12 2.2 Tipos de Software 13 2.2.1 Programas de práctica y ejercicios 14 2.2.2 Enciclopedia virtual 14 2.3 Juegos
 14 2.4 Galexia 16 2.5 Instalación de Galexia 17 2.6 La fluidez lectora y sus componentes 18 2.7. Dislexia 19 3. Metodología
 20 3.1. Observación 21 3.2. Lista de cotejo 22 3.3. Entrevista 22 3.4. Encuesta 22 4. Resultados/ Hallazgos y discusiones
 23 4.1 Triangulación 24 5. Conclusiones: 26 6. Recomendaciones: 27 7. Resultados de la aplicación de la encuesta a los
 estudiantes 27 8. Anexos: 34 9. Referencias Bibliográficas: 45

TEMA: "Galexia, Herramienta Digital Para Mejorar La Fluidez Lectora En Estudiantes De Octavo De Básica, En La Unidad
 Educativa Ficomisional Juan Montalvo"

DELIMITACIÓN: El presente trabajo de investigación tiene lugar en La Unidad Educativa Ficomisional Juan Montalvo" en
 el periodo lectivo 2022-2023. Con los estudiantes de octavo de básica paralelo "A".

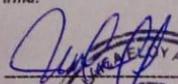
Resumen: El proyecto educativo mejora de la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, de la Unidad Educativa
 Ficomisional Juan Montalvo. Se ha propuesto el uso de Galexia; herramienta de gamificación que ayuda a mejorar la
 dislexia, fluidez lectora y dificultades en el habla para los niños, adolescentes y adultos. Esta aplicación tiene como fin
 potenciar la comprensión lectora, facilita entender, comprender a todas las personas de distintas edades cuando quieren
 acotar aportaciones positivas sobre un tema específico o general. A continuación, se agrupan todos los temas asociados
 para mejorar la fluidez lectora en los estudiantes, como lo son las Tics, los diferentes softwares existentes, Galexia, etc...
 que son aplicaciones modernas que atraen la visión del estudiante, por lo que se trata de implementar Galexia para que
 los alumnos se motiven en aprender jugando. También, se abarca la parte histórica de la institución educativa, con el
 único fin de conocer a las demás personas su larga trayectoria a la hora de formar. Se formularon varios instrumentos,
 anexos, para evidenciar el trabajo. Se finaliza el proyecto con la recolección de datos de la población, en este caso los
 estudiantes del octavo de básica "A". Se plantea la importancia que tiene el uso de las herramientas de gamificación para
 el aprendizaje de los jóvenes. Palabras clave: Galexia, estrategia, comprensión lectora.

Formulario de registro de modalidad

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: FORMULARIO DE REGISTRO DE SELECCIÓN DE MODALIDAD, TEMA O NÚCLEO PROBLÉMICO DE INVESTIGACIÓN.	CÓDIGO: PAT-04-F-005
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2
		Página 1 de 1

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE		
Facultad/Extensión: Facultad de Ciencias de la Educación		
Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura		
Nombres y apellidos del estudiante: Lady Stefanny Saavedra Ramos		
Nivel: Octavo	Curso:	Paralelo: A
Datos Personales:		
Cédula de Ciudadanía: 1900716562	Fecha de Nacimiento: 10 de septiembre de 1998	
Edad: 23 años	Sexo: Femenino	Nacionalidad: Ecuatoriana
Estado Civil: Soltera	Certificado de Votación: 47497932	
Lugar de Residencia:		
Provincia: Manabí	Cantón: Manta	Parroquia: Eloy Alfaro
Correos Electrónicos:	e1900716562@live.uleam.edu.ec	lady.-saav@hotmail.com
Teléfono Celular: 0968343608	Teléfono Convencional:	Teléfono Convencional:
Dirección domiciliaria: Av universitaria 4 y calle U7		
Discapacidad	Motora: <input type="checkbox"/>	Auditiva: <input type="checkbox"/>
	Visual: <input type="checkbox"/>	Otra: <input type="checkbox"/>

No.	MODALIDAD DE TITULACIÓN	TEMA ESCOGIDO "... O NÚCLEO PROBLÉMICO	TUTOR/A SOLICITADO/A
1	Trabajo de integración curricular	X Galexia, herramienta digital para mejorar la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo	Lcdo. Cesar Iván Castro Medranda
Nombres del estudiante: Lady Stefanny Saavedra Ramos.		Firma: 	

Lic. María Mercedes Intriago Álvarez Analista 1 (secretaria de Carrera)	Firma: 	Lugar y Fecha de recibido: Manta, 15 de abril de 2022
--	--	--

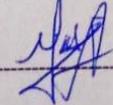
La verificación y responsabilidad de los datos del presente registro es de exclusiva responsabilidad de la unidad académica, del mismo otorgará una copia a la Comisión Académica.

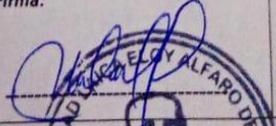


	NOMBRE DEL DOCUMENTO: FORMULARIO DE REGISTRO DE SELECCIÓN DE MODALIDAD, TEMA O NÚCLEO PROBLÉMICO DE INVESTIGACIÓN.	CÓDIGO: PAT-04-F-005
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2
		Página 1 de 1

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE		
Facultad/Extensión: Facultad de Ciencias de la Educación		
Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura		
Nombres y apellidos del estudiante: Steeven Saul Valencia Castillo		
Nivel: Octavo	Curso:	Paralelo: A
Datos Personales:		
Cédula de Ciudadanía: 131631202-2	Fecha de Nacimiento: 18 de abril del año 1999	
Edad: 23 años	Sexo: Masculino	Nacionalidad: Ecuatoriano
Estado Civil: Soltero	Certificado de Votación: 87963746	
Lugar de Residencia:		
Provincia: Manabí	Cantón: Manta	Parroquia: Tarqui
Correos Electrónicos:	e1316312022@live.uleam.edu.ec	steevenvalencia99@hotmail.com
Teléfono Celular: 0967542262	Teléfono Convencional:	Teléfono Convencional:
Dirección domiciliaria: Barrio la paz avenida 4 de noviembre		
Discapacidad	Motora: <input type="checkbox"/>	Auditiva: <input type="checkbox"/>
	Visual: <input type="checkbox"/>	Otra: <input type="checkbox"/>

No.	MODALIDAD DE TITULACIÓN	TEMA ESCOGIDO "... " O NÚCLEO PROBLÉMICO	TUTOR/A SOLICITADO/A
1	Trabajo de integración curricular	X Galexia herramienta digital para mejorar la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo	Lcdo. Cesar Iván Castro Medranda

Nombres del estudiante: Steeven Saul Valencia Castillo	Firma: 
--	---

Lic. María Mercedes Intriago Álvarez Analista 1 (secretaria de Carrera)	Firma: 	Lugar y Fecha de recibido: Manta, 15 de abril de 2022
--	--	--

Notificación de designación de modalidad

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: NOTIFICACIÓN DE DESIGNACIÓN DE DOCENTES TUTORES	CÓDIGO: PAT-04-F-007
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 2

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA
COMISIÓN ACADÉMICA

MEMORANDUM No. 037/2022

PARA: Mg. César Iván Castro Medranda
DE: Comisión Académica
ASUNTO: Designación para desarrollar tutorías de titulación

FECHA: Manta, 18/04/2022.

En cumplimiento a las disposiciones del proceso de titulación del Reglamento de Régimen Académico y a la distribución de la carga horaria dispuesta dentro de la planificación académica de esta unidad, considerando su experticia en educación superior por competencia, negocios en la sociedad del conocimiento y la comunicación; así como, en gestión de nuevas tecnologías, esta Comisión Académica le designa a Usted la dirección y tutoría en el desarrollo de los trabajos de integración curricular de los siguientes estudiantes:

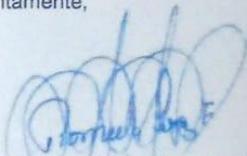
Estudiante/s	Nivel	Opción de Titulación	Tema y/o título
Diana Alexandra López Bailón	Octavo	Proyecto de investigación	Las tics como recursos para fortalecer la lectura comprensiva de los estudiantes de la básica superior, Unidad Educativa "Mar territorial" del cantón Manta.
Jennifer Lisseth Chóez Moreira	Octavo	Proyecto de investigación	
Lady Stefanny Saavedra Ramos	Octavo	Proyecto de investigación	Galexia, herramienta digital para mejorar la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo.
Steeven Saul Valencia Castillo	Octavo	Proyecto de investigación	
Romel Roberto Cagua Cagua	Octavo	Proyecto de investigación	Las evaluaciones periódicas como estrategia de presentación de tareas en estudiantes de básica superior en la unidad educativa fiscal "Rosa Ávila Moreira de Gorriti".

Su aporte profesional y académico en la dirección de los presentes trabajos de integración curricular, serán de gran valía en el desarrollo académico tanto para la unidad académica como de los estudiantes.

Particular que se informa para los fines consiguientes.

 Uleam UNIVERSIDAD DE ALBA DE FÁRAN	NOMBRE DEL DOCUMENTO: NOTIFICACIÓN DE DESIGNACIÓN DE DOCENTES TUTORES	CÓDIGO: PAT-04-F-007
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 2 de 2

Atentamente,



Lic. Rómulo Silvino López Farfán, Mg.
Presidente Comisión Académica
romulo.lopez@uleam.edu.ec

Elaborado por: Lic. Luis Enrique Vargas Párraga, Mg.
Comisión Académica, Pedagogía de la Lengua y la Literatura

TEMA:

“Galexia, Herramienta Digital Para Mejorar La Fluidez Lectora En Estudiantes De Octavo De Básica, En La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo”

DELIMITACIÓN:

El presente trabajo de investigación tiene lugar en La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo” en el período lectivo 2022-2023. Con los estudiantes de octavo de básica paralelo “A”.

Resumen:

El proyecto educativo mejora de la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. Se ha propuesto el uso de Galexia; herramienta de gamificación que ayuda a mejorar la dislexia, fluidez lectora y dificultades en el habla para los niños, adolescentes y adultos. Esta aplicación tiene como fin potenciar la comprensión lectora, facilita entender, comprender a todas las personas de distintas edades cuando quieren acotar aportaciones positivas sobre un tema específico o general. A continuación, se agrupan todos los temas asociados para mejorar la fluidez lectora en los estudiantes, como lo son las Tics, los diferentes softwares existentes, Galexia, etc... que son aplicaciones modernas que atraen la visión del estudiante, por lo que se trata de implementar Galexia para que los alumnos se motiven en aprender jugando. También, se abarca la parte histórica de la institución educativa, con el único fin de conocer a las demás personas su larga trayectoria a la hora de formar. Se formularon varios instrumentos, anexos, para evidenciar el trabajo. Se finaliza el proyecto con la recolección de datos de la población, en este caso los estudiantes del octavo de básica "A". Se plantea la importancia que tiene el uso de las herramientas de gamificación para el aprendizaje de los jóvenes.

Palabras clave:

Galexia, estrategia, comprensión lectora.

Abstract

The educational project improves reading fluency in eighth grade students of the Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. It has been proposed the use of Galexia; a gamification tool that helps to improve dyslexia, reading fluency and speech difficulties for children, adolescents and adults. This application aims to enhance reading comprehension, facilitates understanding, comprehension to all people of different ages when they want to narrow down positive contributions on a specific or general topic. Then, all the associated topics are grouped to improve reading fluency in students, such as Tics, the different existing software, Galexia, etc... which are modern applications that attract the student's vision, so it is about implementing Galexia so that students are motivated to learn by playing. Also, the historical part of the educational institution is covered, with the only purpose of knowing the other people its long trajectory at the time of training. Several instruments, annexes, were formulated to evidence the work. The project ends with the collection of data from the population, in this case the students of the eighth grade of elementary school "A". The importance of the use of gamification tools for the learning of young people is raised.

Key words:

Galexia, strategy, reading comprehension.

1. Introducción:

El proyecto educativo mejora de la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. Para ello, se ha propuesto el uso de *Galexia* herramienta de gamificación que ayuda a mejorar la dislexia, fluidez lectora y dificultades en el habla para los niños, adolescentes y adultos. Además, contribuye al desarrollo de la comprensión lectora, facilita entender a todas las personas de distintas edades cuando realizan aportaciones positivas sobre un tema específico o general. Por ello, las cualidades que tiene esta aplicación ha sido utilizada por numerosos colegios, profesores y expertos en la educación para poder verificar lo eficiente que es en los ámbitos de aprendizaje. Por ende, esta herramienta ayudará en el aprendizaje y mejorará la fluidez lectora superando todos los obstáculos, debilidades que se encuentren en el historial de un individuo.

El proyecto es una propuesta innovadora, uno de los efectos de la pandemia radica en que los jóvenes han tenido dificultades para llevar un aprendizaje directo con el docente. A pesar de que el contacto indirecto (clases virtuales) haya ayudado a los jóvenes en la enseñanza, el contacto directo es esencial para resolver los problemas académicos, o saber utilizar una buena herramienta para mejorar las deficiencias en la práctica directa. Por otra parte, se requiere inculcar la práctica y eficiencia de la lectura.

En la indagación que se ha hecho los docentes han aplicado un sinnúmero de herramientas digitales en el aprendizaje, sin embargo, en tiempos de pandemia el maestro no conocía con exactitud las necesidades educativas. Para esto, el plan de intervención de los investigadores es mostrar la función de *Galexia*, para que exista un complemento con la práctica pedagógica en clases y desde el hogar.

Por otro lado, para conocer las necesidades educativas en los estudiantes, se implementó un plan con actividades específicas, en este caso la aplicación de los instrumentos (lista de cotejo, entrevistas, encuesta). Considerando la debida explicación, para conocer las necesidades del aula de clases, se necesitó el acercamiento y esto ocurrió a través de una lista de cotejo, donde los investigadores se encargaron de hacer un taller de lectura, con el objetivo de conocer las deficiencias. El octavo año básica “A” se manifestó como un curso participativo e intervino en las actividades y con la instalación de *Galexia*.

Las Tics han evolucionado nuestro entorno en estos tiempos, por lo que involucrarse y sumergirse en las herramientas pueden satisfacer y mejorar las necesidades educativas. No obstante, los jóvenes deben estar involucrados y plantear las mejoras en su vida. Para iniciar el proyecto, en primera instancia, corresponde esbozar las partes variables e invariables del tema, esto para conocer cuáles son las ramas, o principales motivos del funcionamiento. Cabe mencionar que la herramienta *Galexia* es un Software.

Para la elaboración de una herramienta digital se debe conocer que es un software educativo, y cómo sería su función en los programas de aprendizaje. Los softwares educativos se crean con la intención de que cada clase se haga interactiva, y no exista monotonía. Estos cumplen con la función de desarrollar las destrezas que no se han potenciado.

Esto surge por las necesidades que los estudiantes poseen, y la intención es demostrar que a través de los distintos aparatos digitales se pueden cambiar a un ser para la adquisición de conocimiento que la misma brinda al público en general. Y así como se plantea este problema, se indagaron los tipos de softwares, características, entre otras. Por otra parte, la aplicación *Galexia* se caracteriza por resolver problemas. Un ejemplo claro, son las personas que puedan padecer de dislexia, esta aplicación tentativamente le ayudará a leer con fluidez y sin errores. Además,

comprender los textos, saber pronunciar las palabras e incluso a mejorar la escritura a través de la práctica que se vaya obteniendo.

Así mismo, el instrumento es innovador, cabe mencionar que aún existen maestros tradicionalistas. Sin embargo, esto puede surgir porque aún existen instituciones que no preparan al personal para manejar las Tics. Aunque en tiempos de pandemia la necesidad por transmitir el aprendizaje fue trascendental el manejo de herramientas tecnológicas. Fue entonces que esta problemática existió porque dentro de las prácticas preprofesionales, el personal docente solo daba la temática y no se complementaba con una herramienta digital. Por ejemplo: En la entrevista se preguntó si alguna vez aplicaron *Galexia* y para los docentes era una aplicación desconocida.

El motivo por el cual, se recomienda utilizar *Galexia* es porque dentro de esta aplicación existen 14 actividades interactivas. Significa que los jóvenes van a aprender jugando y con actividades. Dentro de esta herramienta existen los juegos de palabras o reproducciones de audio, esto consiste en que nivel se encuentre el participante, por ende, si posee 12 años puede iniciar a una actividad que se adapte a su edad o requerimiento.

Con la participación de los estudiantes se puede comprobar que existe el compromiso. Significa que los cambios evidenciados son resultados de cursos inferiores, al momento que surjan las participaciones poco a poco se verán los grandes cambios, porque la dedicación y el tiempo es lo primordial en el avance.

La educación formal en la actualidad está atravesando un proceso de adaptación o migración virtual, y su impacto en la sociedad ha sido notorio. Ante la situación pandémica que se vive a nivel mundial la covid-19, ha llevado al sistema educativo a experimentar nuevas

formas de acercamiento a los estudiantes, por lo que nace la pregunta ¿Cuáles serían las herramientas tecnológicas ideales para el tratamiento de los diferentes problemas presentes en la práctica pedagógica?

Para responder este cuestionamiento se recurre a un docente de informática de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo, quien respondió con 6 preguntas específicas. Una se refiere a si estas herramientas de gamificación ayudan la calidad de su fluidez lectora en los estudiantes, con la herramienta *Galexia*.

El uso del lenguaje y de la gramática afecta directamente en los problemas como son, la fluidez lectora, la atención y la concentración. Lo que genera dificultades en el rendimiento académico y en la práctica del aprendizaje, que son necesarias para el desarrollo metacognitivo de los alumnos.

En primera instancia, se debe tener en cuenta qué las herramientas tecnológicas pueden ayudar a eliminar una debilidad académica, sin embargo, el rol docente influye de manera directa para que estas deficiencias se puedan resolver. En el contexto de la covid-19 se transmutó la educación, y muchos docentes no sabían cómo adaptar las Tics acorde a cada necesidad educativa en clases virtuales.

Si aumenta la práctica de la lectura con la herramienta de gamificación *Galexia*, los estudiantes serán capaces de interesarse más por fortalecer la lectura, escritura y uso adecuado de la gramática. Al mismo tiempo, por ser un software de gamificación, la interacción será más entretenida obteniendo rendimientos positivos, mejorando el estilo de aprendizaje (optimizando la concentración y mejorando el uso de *Galexia*). Después de la aplicar el instrumento, los estudiantes serán más críticos y reflexivos. Si los profesores utilizan diversos medios

tecnológicos permitiría mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, esto haría que sus clases sean más activas, creativa y participativas.

Es por ello, que este estudio que será de gran utilidad para los docentes en donde tendrán nuevas ideas que al ponerlas en prácticas beneficiaran a todo el estudiantado, y que tiene como objetivo general la aplicación de *Galexia* para mejorar la fluidez lectora y comprensión de las palabras en estudiantes de octavo año básica, en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. Teniendo como objetivos específicos seleccionar la herramienta tecnológica *Galexia* para un mejor rendimiento académico en los estudiantes. Así mismo, aplicar la herramienta virtual *Galexia* que permitirá solucionar la problemática (comprensión lectora) presentada en los estudiantes de octavo de básica “A”. Por otra parte, determinar cuánto mejora el rendimiento académico en los estudiantes después de utilizar *Galexia*.

2. Marco teórico o referencial

Contexto histórico de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo

La unidad educativa fiscomisional Juan Montalvo, se encuentra ubicado en la ciudad de Manta en la ciudadela Universitaria. La institución educativa fue fundada el 7 de agosto de 1987, por lo cual, el decano de la Facultad de Ciencias de la Educación el Dr. José Reyes, en los años 1983 - 1984 se comienza a gestionar el proyecto de creación del colegio ante el Consejo Directivo de las facultades.

La mencionada resolución finalmente se envía al Consejo Universitario. Como una reflexión se debe destacar que esta resolución incluía la recomendación que, el docente a trabajar en el colegio sería de los egresados o licenciados de la facultad, que se hubiesen destacado académica durante su vida estudiantil.

Acoger favorablemente a la solicitud presentada por el decano de la Facultad de Ciencias de la Educación para la creación de un colegio mixto anexo a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, designándolo con el nombre de Juan Montalvo. Iniciará los trámites ante el Ministerio de Educación y Cultura para que mediante acuerdo ministerial autorice el funcionamiento de dicho colegio a partir del año 1988. El Dr. Medardo Mora Solórzano, rector de Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, discute el nombre para el colegio con el decano de la facultad; Dr. José Reyes y allí surge el nombre ya sugerido por la facultad: Juan Montalvo. En honor al insigne formador de ideales en la juventud.

La Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo” anexa apunta ser una institución educativa integral, inclusiva con visión de mundo que promueve el emprendimiento, la innovación educativa y la gestión del aprendizaje significativo para formar jóvenes con una profunda sensibilidad social y humana al servicio de la comunidad y el buen vivir.

En la institución educativa en la respectiva indagación se pudo conocer que cuenta con 1.153 estudiantes y 53 docentes en distintas aéreas, con una metodología innovadora que adapta distintas herramientas de aprendizaje para fortalecer las destrezas de cada joven dentro de la modalidad presencial. Además, la prestigiosa institución pertenece al distrito 12D02.

Software educativo

Para la elaboración de una herramienta digital en primera instancia se debe conocer que es un software educativo, y como sería su función en los programas de aprendizaje. Los softwares educativos se crean con la intención de que cada clase se haga interactiva, y no exista monotonía de por medio, no obstante, cumplen con la función de desarrollar aquellas destrezas que no se han explotado en su totalidad.

El software educativo surge por la necesidad de incorporar nuevas estrategias de enseñanza y con el fin de agilizar y facilitar este proceso en las aulas. Se definen como softwares educativos los programas informáticos que son realizados con la finalidad de ser utilizados como facilitadores del proceso de enseñanza y, consecuentemente, de aprendizaje, y que cuentan con algunas características particulares, tales como la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalización de la velocidad del aprendizaje (Palma, 2018)

El autor menciona datos específicos, en como definir a un software educativo, puesto que, el principal objetivo es tener la facilidad necesaria de los implementos tecnológicos para elaborar una buena demostración del producto que se quiere ejecutar. También verificar el proceso de ingerir de cada estudiante de acuerdo con la herramienta que se quiere aplicar. Aunque es necesario reconocer que el acceso a Internet y el uso de otros dispositivos tecnológicos (móviles, pizarras interactivas, recursos electrónicos, etc.) permite que los conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes sean prácticos y funcionales, tomando en cuenta la lectura como herramienta principal de la comprensión de los distintos fenómenos, teorías, enfoques y procedimientos que son necesarios para desarrollar cada una de las acciones que se realizan en el aula. (Chávez., 2021)

Tipos de Software

Las manifestaciones del software se están manifestando en la educación, como un medio para transformar la educación, para esto se han creado los diferentes tipos de software para la facilidad del aprendizaje, más si dentro de los mismos existen deficiencia, y a través de una herramienta se pueda solucionar esta misma problemática.

La tecnología está llegando de muchas formas a todos los sectores para ayudar a optimizar sus resultados. Actualmente la transformación digital hace parte no solo de los negocios sino también de la vida del ser humano. Gracias a la transformación digital es posible optimizar procesos, métodos y estrategias para que, en consecuencia, se mejoren los resultados. Todo esto con la colaboración de la innovación y la implementación de nuevas tecnologías. (Muentes, 2019)

Programas de práctica y ejercicios

Recrea los ambientes de aprendizajes, para interactuar en la realidad virtual, esto porque los aprendizajes se suelen imitar a un aprendizaje ficticio a una enseñanza real. Cumple un rol importante en la educación, esto porque el estudiante se sentirá motivado a aprender y capta toda la atención. Este recurso didáctico debe adecuarse al contexto en el que será utilizado y deben **considerarse en todo momento.**

Enciclopedia virtual

Permiten una mayor agilidad en la búsqueda de información, esto, porque las enciclopedias virtuales hacen que la información sea más confiable, en lugar de estar indagando por otros sitios. Por otro lado, estos sitios suelen ser confiable, aunque en el caso de Wikipedia, cualquier persona puede cambiar la información y su veracidad no es confidencial.

Juegos

Los juegos son formas didácticas para aprender en un aula de clase, donde se demuestra la creatividad del docente para transmitir conocimientos activos y entretenido. Los juegos captan la atención de los alumnos, incluso de los más dispersos, gracias a su interacción constante, permiten que mantengan el foco por bastante tiempo. (Granada, 2016)

Dentro de la aplicación de Galexia, se pueden encontrar distintas actividades, sin embargo, para comenzar con el juego se debe crear un usuario, donde el personaje es un extraterrestre y cada persona deberá utilizar un nombre. Dentro del juego, se realizará un viaje por 24 sesiones de juegos, donde existirán ejercicios de minijuegos que potenciara el aprendizaje y mejorara la fluidez lectora, en un aérea muy amena y divertida. Por ejemplo: enfrentamientos con extraterrestre, resolver acertijos y puzles.

Dentro de las 24 sesiones del juego Galexia cada secuencia cuenta con 4 fases, donde el uso de la aplicación seria de unas 4 sesiones semanales.

Lectura de silabas

Lectura de palabras

Actividades con sonidos, letras y palabras

Lectura de textos

Por otra parte, para poder entender el juego el jugador necesita leer todas las instrucciones que se muestran para que pueda entender las actividades que se van a desarrollar. Es importante señalar, que participante haga pausa y énfasis al momento de leer o entender el contexto.

A continuación, se mostraron los juegos específicos y generales que existen en la App.

Lluvia de asteroides: Este juego está determinado para poder identificar el sonido y señalar la palabra, que aparece en el cuadro de mandos para poder observar la letra correspondiente.

La máquina de las cajas: En el juego el participante debe elegir algunas de las letras que conforman una palabra. Después de eso debe elegir las cajas correspondientes para avanzar al siguiente nivel.

Contar sonidos: debe elegir la palabra y en el centro saldrá una imagen donde debe escuchar la palabra y seleccionarla.

El baúl de los tesoros: Consiste en detectar unos sonidos en la palabra, por ejemplo, saldrá el sonido, y después la imagen con la palabra.

El centro de los cerditos espaciales: Ordena los sonidos de una palabra.

Caza estrellas: Consiste en encontrar la palabra que comienzan o terminan igual.

Mensaje secreto: En este juego, el participante debe adivinar la palabra a partir de las letras que la componen.

Los ovnis: Consiste en adivinar y eliminar la letra que sobra para conseguir una palabra de verdad.

La piedra lunar: Este juego consiste en encontrar una palabra real, moviendo de sitio una de las letras dadas.

Los juegos ayudan de manera favorable a los jóvenes esto porque los distintos juegos ayudan positivamente la interacción y la creativa de cada ser, aunque podría afectar de manera negativa para aquellos jóvenes que no puedan poseer un dispositivo para ejecutar las actividades.

Galexia

Galexia es el resultado de un trabajo de colaboración de investigadores y alumnos de la UGR. El desarrollo de la ‘app’ Android está avalado por el trabajo del equipo de investigación de la UGR LEE-Lectura y escritura en Español, las profesoras de la Facultad de Psicología Francisca Serrano y Sylvia Defior, en la parte psicoeducativa, y en la parte técnica, el profesor Manuel García Olmedo, de la Escuela de Informática de la UGR, y el grupo de desarrollo de software Pambú Developers, dirigido por José Francisco Bravo Sánchez, que es también el desarrollador informático, Álvaro Maillo, responsable de los gráficos de la App, y Roberto Acebrón y Sergio Bascuñana, de la música de Galexia. Dicha aplicación salió a la luz en el año 2016, anteriormente sólo contaba con niveles para niños de primaria, pero actualmente también puede ser usada por adultos y alumnos de ESO que así lo requieran. Está disponible para dispositivos Android en Google Play. (Linares, 2019)

Basándonos en lo mencionado por el autor, aporta información importante sobre la creación de esta grandiosa aplicación que tiene como fin ayudar de una manera divertida a todos los jóvenes que tengan dificultades en la comprensión lectora, así mismo, indica la fecha en cual fue creada esta aplicación de gamificación, la cual se puede inferir que es actual y tiene lo necesario para mejorar su nivel académico.

Instalación de Galexia

Galexia es una herramienta que sirve para la fluidez lectora, en niños y jóvenes, no obstante, esta aplicación se la puede descargar de dos maneras en los estudios: Desde el teléfono y computadora. Sin embargo, para descargar Galexia desde la computadora se necesitan llevar unos procedimientos y así poder descargarla sin ningún problema. El primer paso es buscar en el

navegador la herramienta Galexia y dentro de la aplicación es una herramienta que se debe descargar para luego comprimir la aplicación de Galexia. La herramienta para descargar se llama Blue Stacks. Una vez que se ha descargado esta herramienta, se debe descargar Galexia con el APK dentro del programa y eso sería el proceso sutil y cómodo para hacerlo.

La fluidez lectora y sus componentes

A comienzos de este siglo XXI, la Comisión Nacional de Lectura (NRP), creada a petición del Congreso de EE. UU. en el año 2000, e integrada por 14 expertos en el ámbito del aprendizaje la lectura, acumuló suficientes evidencias experimentales para concluir que la fluidez lectora representa un aspecto esencial de la competencia lectora de los estudiantes, junto con otros más como la conciencia fonémica, el vocabulario, la decodificación, el reconocimiento de palabras y la comprensión lectora. Entre sus conclusiones, se recomendaba explícitamente que se promovieran diseños pedagógicos de enseñanza aprendizaje y evaluación de la fluidez lectora, basados en los datos que la investigación aporta. Desde el Informe de esa Comisión hasta hoy, son muchos los trabajos de investigación que han concluido la importancia de un aprendizaje temprano de la fluidez lectora, y el uso de instrumentos de evaluación de carácter formativo. Hay que señalar que el Diccionario de Lectura de Harris & Hodges, (1995:510) define la lectura fluida como: “una habilidad eficiente en el reconocimiento de palabras, que permite al lector construir el significado del texto. La fluidez se manifiesta como una lectura oral segura, rápida y expresiva”.

Desde el punto de vista del desarrollo individual de esta competencia, esa habilidad puede ser descrita, de acuerdo con Rasinski et al. (2011a; 2011b), con la metáfora del tránsito que sigue un lector a lo largo de un puente, desde las primeras etapas de aprendizaje de la decodificación de palabras, hasta que finalmente alcanza la suficiente competencia en

comprensión de textos (figura 1). De ese modo, en el ámbito de la investigación actual (Kuhn & Stahl, 2003; Pikulski y Chard, 2005; Miller & Schwanenflugel, 2006) se conviene que, una vez que los estudiantes han aprendido el código alfabético, la fluidez lectora la adquieren a través de la mejora de su competencia en dos destrezas lectoras estrechamente asociados al logro de un adecuado nivel de comprensión lectora:

- El automatismo en el reconocimiento de palabras.
- La prosodia o expresividad en la lectura del texto.

Podríamos caracterizar la lectura fluida, como aquella que se hace sin errores en el reconocimiento y decodificación de palabras, con un adecuado ritmo y expresión, acelerando o deteniendo la lectura cuando convenga para buscar el sentido del texto, un fraseo adecuado haciendo las pausas pertinentes en función de las marcas gráficas, y diferenciando el tono de la lectura de determinadas palabras o frases para apoyar la comprensión del texto. Es decir, además de una buena capacidad de reconocimiento automático de palabras (velocidad lectora), los lectores fluidos suelen aportar a la tarea un uso activo e intencionado de su capacidad para frasear y usar el tono y la expresión adecuada a las palabras o frases del texto, que les ayude a extraer el significado de este (prosodia).

En consecuencia, la lectura fluida no puede convertirse en una simple y monótona actividad de decodificación y reconocimiento de palabras, sin aporte de pensamiento estratégico alguno sobre lo que el estudiante está leyendo, y lo que es más importante, sobre cómo está leyendo. Este es el atributo diferencial de una lectura fluida, el secreto, el punto en el que la fluidez lectora conecta directamente con la comprensión a través del componente prosódico, como la mejor herramienta estratégica para que el estudiante ponga el foco de atención en el significado a través del fraseo y la expresión adecuada del texto que lee.

Dislexia

Tras una trayectoria de casi un centenar de años, no existe consenso acerca de la definición de “dislexia”. En 1968 la Federación Mundial de Neurología definió la dislexia como un problema caracterizado por un déficit en el aprendizaje de la lectura a pesar de que los niños reciban una educación normal, posean una inteligencia normal y pertenezcan a un estatus sociocultural adecuado. Esta definición apunta que estos déficits estarían causados por déficits cognitivos básicos con base constitucional. La Organización Mundial de la Salud, a través de la CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades, 1992), incorpora la dislexia en el apartado de trastornos específicos del desarrollo de las habilidades escolares, adoptando el término “trastorno específico de la lectura”.

Desde una perspectiva conductual, autores como Aragón y Silva (2000), recalcan que un niño “disléxico” no es aquel que no ha aprendido o que no posee la habilidad de leer y escribir, sino que un niño “disléxico” es aquel que ha aprendido de manera deficiente, cometiendo errores en su lectoescritura (confundiendo grafemas y fonemas). Por tanto, ya no se hablaría de niños “disléxicos” sino de niños que cometen errores de tipo disléxico en la lectoescritura, considerando estos errores como el problema que hay que tratar y no como los síntomas de una enfermedad subyacente.

3. Metodología

La metodología de un proyecto de investigación, son aquellos instrumentos que se van a aplicar a la comunidad educativa, esto, porque una vez que se ha hecho el acercamiento a la institución educativa a través de la observación, se maneja la aproximación directa con las autoridades del plantel, con fin de conocer las debilidades que pueda tener los estudiantes con la

fluidez lectora en un aula de clases. Pero, para conocer estos problemas primero se hace el acercamiento directo con los estudiantes, por medio de una lista de cotejo, para buscar la forma de llegar a ellos sin ningún inconveniente. Según (M., 2015)

La Elaboración de Proyectos es una metodología que busca reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe tras una decisión. No es un fin en sí misma, es un instrumento que tal vez nos permitirá lograr de mejor manera el éxito, es decir, concretar nuestros objetivos.

Las técnicas de investigación utilizadas son: observación, lista de cotejo, entrevista, y encuesta. Estas técnicas ayudaron a estructurar la investigación como punto de partida para alcanzar una buena enseñanza en los jóvenes.

La población de esta investigación son los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. Por ende, la muestra a investigar son los estudiantes de octavo año paralelo “A” que cuenta con una cantidad de 43 alumnos, en la cual, 20 son hombres y 23 mujeres.,

Dentro del recorrido de nuestra investigación se aplicaron algunos instrumentos, sin embargo, existió una herramienta de investigación o recolección de datos (entrevista) para conocer el manejo escénico de los docentes con las Tics. Para esto, se hizo un conversatorio con 2 docentes, la Licenciada de informática Jenny G. y el docente de Lengua y Literatura Jean C.

3.1. Observación

En primer lugar, una de las técnicas para observar las problemáticas en el Centro educativo, es conocer el contexto de la institución, para analizar e interpretar la manera de trabajo, conociendo las normas y reglas que están vigentes. Por otro lado, la observación se la

aplico para conocer, infraestructura, personal administrativo, docentes, laboratorio, además, para conocer nuestra población y muestra del proyecto. No obstante, con la observación directa y detallada se pudo conocer a los máximos directivos de la institución, además, las indicaciones que brinda los mismos, para practicantes e investigadores, cumpliendo el reglamentos y normas.

3.2. Lista de cotejo

La técnica lista de cotejo se la aplicó para conocer las debilidades existentes sobre la fluidez lectora, para esto, por medio de la observación se encontró puntos específicos sobre la problemática planteada. El objetivo de la lista de cotejo es realizar la aproximación a la debilidad del estudiante para crear o instruir en el conocimiento. No obstante, una vez aplicada la lista de cotejo, se llevó a cabo una charla con los estudiantes sobre la herramienta “*Galexia*”, para que los alumnos, que tengan problemas de lectura se entusiasmen a descargar esta aplicación, que ayuda a mejorar la fluidez lectora, indicando cada proceso para poder descargarla, sea por teléfono o Pc.

La construcción de la lista de cotejo dio una aproximación directa al aprendizaje, o a la problemática que existe a nivel de la muestra a estudiar. En base, a la actividad de cada uno de ellos se puede sacar las conclusiones y poner en práctica la herramienta *Galexia*.

3.3. Entrevista

La entrevista se la creó con la finalidad de saber si los docentes han podido encontrar problemas pedagógicos (fluidez lectora) en el lapso de pandemia (por las clases virtuales) y en las clases presenciales. El objetivo, es conocer la manera de cómo resolver estos problemas académicos, bajo que metodología, técnicas e instrumentos. No obstante, tiene como objetivo

principal si cada docente se encuentre preparado de la manera correcta para resolver una necesidad educativa con una herramienta digital, siendo el guía principal en dichas transformaciones.

3.4. Encuesta

La encuesta se creó con el objetivo de conocer la parte cuantitativa de este proyecto, o sea los resultados que han obtenido todos los estudiantes del octavo de básica “A” sobre la aplicación *Galexia*, por ejemplo, si han logrado buenos resultados, les ha ayudado en su parte educativa (fonológica, escritura). Asimismo, si recomiendan a la herramienta para resolver los problemas académicos que se presentan hoy en día.

Cabe mencionar, que la encuesta será el resultado final sobre como los jóvenes han ido manejando la herramienta *Galexia*, puesto que, se hizo una demostración y guía para el uso de la herramienta en un lapso de un mes, y comprobar que, si dentro de ese tiempo han mejorado su fluidez lectora, o no.

4. Resultados/ Hallazgos y discusiones

El proyecto ha tenido la finalidad de observar las problemáticas en el centro educativo “Juan Montalvo” donde se han aplicado tres instrumentos específicos, para obtener, información de los estudiantes del octavo de básica “A” el cual fue la muestra a investigar y autoevaluar en puntos específicos. A medida que se han aplicado los instrumentos se conocerán los resultados y hallazgos. En el lapso del periodo, se verificará si se han tenido buenos resultados con la herramienta *Galexia* en los estudiantes.

La entrevista que se aplicó fue a dos docentes en específico y esto, para conocer si ellos suelen utilizar herramientas tecnológicas para dar sus clases, y si las mismas pueden solucionar

problemas a los jóvenes. Donde cada docente a través de respuestas abiertas calificó la efectividad de las herramientas tecnológicas en la educación.

En las preguntas que se aplicaron a los docentes dos de ellas son las más destacada, puesto que, se relacionan directamente con las plataformas digitales, y el conocimiento que cada persona pueda tener de ellas. Entonces, el conocimiento de las Apps es importante para poder resolver un problema académico específico, porque las tecnologías de la información y la comunicación ayudan a mejorar ciertos problemas pedagógicos existentes, en el conversatorio, la respuesta muestra que los estudiantes deben mostrar predisposición, ocurre porque no todos están dispuestos a aprender utilizando recursos tecnológicos, y a veces por el desconocimiento de cómo utilizarlo. Significa que las herramientas van a mejorar, pero, personal docente, administrativo entre otros deben estar capacitados para aplicar constantemente su práctica, además, de incentivar a los jóvenes su utilidad y beneficios al momento de intervenir con dicha aplicación.

Enfocándonos en otra de las interrogantes propuestas en la entrevista, sobre que programas, plataformas, o medios audiovisuales se utilizan con mayor frecuencia para la práctica docente, mencionan que debido a la pandemia ellos tuvieron que indagar en la web para conocer algunos programas tecnológicos existentes, como lo es Classrom, Educaplay, Genealy, Canval, entre otras. Por ende, en estas aplicaciones se podía interactuar con temáticas, realizar actividades y proyectar contenidos visuales y audiovisuales. Para ello, a los docentes se les dio a conocer un poco sobre la herramienta de gamificación *Galexia*, hablándoles de todos los beneficios innovadores que tiene para la mejorar la fluidez lectora, la dislexia, y la manera auditiva de escuchar las palabras.

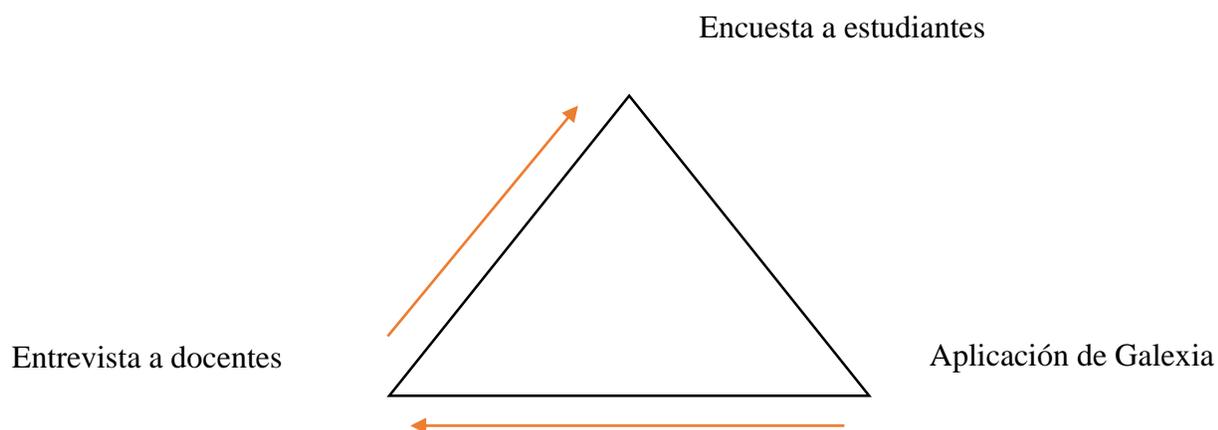
4.1 Triangulación

La fuente de datos obtenida para la realización de este trabajo investigativo parte de la aplicación de la herramienta de gamificación “Galexia”, en la cual, se ejecutó entrevista a docentes y encuesta realizada a estudiantes (véase en figura 1), así mismo, el programa educativo aportó significativamente información necesaria para la realización de los instrumentos y su debido análisis de estudio.

Instrumentos	Teoría
Lista de cotejo (observación)	Analizar el objeto de estudio a través de una actividad directa.
Taller lúdico	Taller de lectura e instrucción en la herramienta de gamificación “Galexia”
Entrevista	Conversatorio sobre las plataformas virtuales, que se requieren para mejorar deficiencias académicas.
Encuesta	Resultado final en el mejoramiento de la fluidez lectora de los estudiantes a través de plataformas lúdicas.

Figura 1

Esquema de Triangulación Realizada



Por lo tanto, los resultados que se obtuvieron brindan un aporte significativo a la herramienta de gamificación, por las estrategias metodológicas que existen dentro de la aplicación, donde cada estudiante desarrolla distintas habilidades, puesto que dentro de *Galexia* hay 14 actividades distintas donde el estudiante se va adaptando a los diferentes métodos de aprendizaje que brindan las herramientas. Además, teóricos proporcionan teorías innovadoras de software educativos para su debida implementación.

“En cuanto a la triangulación entre métodos, consiste en la utilización de distintas técnicas de recogida de información que se encuadran en métodos de investigación diferentes, y se combinan para analizar un mismo objeto de estudio. Este tipo de triangulación permite superar las debilidades inherentes a todo método, compensando así cada técnica, las debilidades de la otra u otras. En este sentido, “la triangulación de varios métodos y, por tanto, metodologías, es una de las estrategias metodológicas dentro de un mismo proyecto de investigación que aumenta la fiabilidad y mejora la comprensión” Citado por (Della Porta y Keating, 2013, p.51) como se cita en (Teresa A, 2016).

Las técnicas de recopilación de información surgen por el problema en la muestra seleccionada. Para esto, los instrumentos se elaboraron con fin de acercarse a dicha debilidad. Por lo cual, el objeto de estudio, experimento una herramienta a digital para ayudar a las deficiencias que se mostró. Por lo que, la triangulación proporciona una investigación confiable.

(Vallejos, 2009) “manifiestan que la triangulación puede presentar ventajas, debido a que a partir del uso de diversos métodos, actúan como tamizadores de la propia realidad y selectivamente, concretizando un grado de confianza por el uso diferenciado de métodos, por lo que la subjetividad a través de la participación y actuación de los propios individuos quedando totalmente minimizada de manera conveniente”.

De acuerdo con lo anterior, la utilización de los distintos métodos ayuda a conocer las realidades que padecen los objetos de estudio, mejorando así el rendimiento de los problemas que se han venido trabajando a lo largo de la investigación.

5. Conclusiones:

El hilo conductor de la investigación es *Galexia* para la mejora de la fluidez lectora, por lo cual se utilizaron diversos instrumentos para llegar a una conclusión, entonces se considera que la selección de esta herramienta hacia los jóvenes es favorecedora debido a que la mayoría se les hace interesante el aprender por medios de gamificación. Aplicar este programa en su refuerzo académico ha tenido mejorías en su comprensión lectora, por lo que se ha notado un gran cambio en su aprendizaje.

La incorporación de la herramienta *Galexia* como estrategia para la mejora de la fluidez lectora dio un gran impacto en los jóvenes de octavo de básica “A”, pues a la mayoría les llamó la atención el poder aprender jugando.

Se demostró la falencia que tienen los alumnos al momento de la creación, redacción e interpretación de ideas. Sin embargo, se demostró que los docentes de la institución Juan Montalvo de la materia de Lengua y Literatura están trabajando en la formación del estudiantado.

6. Recomendaciones:

Se recomienda a los jóvenes seguir utilizando e interactuando con herramientas tecnológicas, debido a que estas ayudarán significativamente en su refuerzo académico, además, de poder interactuar más con dispositivos tecnológicos.

Los padres son el pilar fundamental en el proceso de enseñanza de los estudiantes, por ello, se recomienda que interactúen más con sus hijos para que utilicen las herramientas tecnológicas de la mejor manera, donde el proceso interactivo con la App sea supervisado.

La institución es el segundo hogar de los estudiantes, por eso se recomienda una correcta implementación de aparatos tecnológicos, donde los docentes, traten de aplicar *Galexia* con juego interactivo, para formar jóvenes innovadores y capaces de utilizar cualquier tipo de software educativo, para mejorar las deficiencias

La herramienta *Galexia* es un programa de intervención individualizado, que adapta el ritmo académico de cada joven o participante, en las actividades que se van a desarrollar, además, dicha app esta estructurada y secuenciada por lectura de sílabas, palabras y textos.

La aplicación no son solo juegos, es un programa de seguimiento académico, que va mejorar cada deficiencia, una vez que realice cada sesión, y se recomienda que el uso sea activo, sin importar las repeticiones que el joven haga en un mismo nivel.

7. Resultados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes

Encuesta

Análisis pregunta #1

Como se puede observar el 73% de estudiantes si disponen de un dispositivo cómodamente, y un 20% si posee, pero con limitaciones, mientras que 7% no dispone de un aparato tecnológico.

Análisis pregunta #2

En el siguiente grafico un 88% de los estudiantes mencionan que si tienen dificultades para leer de manera fluida y un 12% no la tiene.

Análisis pregunta #3

En el análisis del siguiente diagrama, se confirmó que el 84% de alumnos si les ha ayudado la herramienta *Galaxia* a mejorar la manera fonológica cuando dicen las palabras, mientras tanto, el 16% no les ayudo en su totalidad.

Análisis pregunta #4

En la siguiente interrogante se planteó si las herramientas tecnológicas son buenas en las aéreas académicas, donde el 29% considera que deben utilizar regularmente, mientras que el 12% considera que se deben implementar siempre las Tics en la práctica educativa, y por último un 2% de estudiante consideran que no se deben aplicar algún software para las clases.

Análisis pregunta #5

La quinta pregunta hace énfasis, a la recomendación y sugerencia de *Galexia* donde el 98% de los estudiantes están de acuerdo con esta App y el 2% no comparte la idea y interactuar con esta plataforma digital.

Análisis pregunta #6

Por otra parte, *Galexia* lleno las expectativas al desarrollar las actividades, donde el 91% considera que si, por otro lado, el 9% de los estudiantes no lleno la expectativa.

Análisis pregunta #7

En la siguiente pregunta se planea el tiempo que el joven dedicaba a la aplicación, mencionando que el 68% siempre daba demasiado tiempo para explorar en la app, mientras que el 30% rara vez la utilizaba y el 1% no utilizo la herramienta.

Análisis #8

La siguiente pregunta corresponde si la tecnología nos hace dependiente y poco reflexivo, mencionado que el 37% si considera que somos dependiente y poco reflexivo y un 14% que no.

Análisis pregunta #9

La siguiente pregunta es analizar si los estudiantes poseen un gran dominio de actividades que están en *Galexia* donde el 53% considera que es bueno, el 26 excelente y por último 21% lo considera suficiente.

Análisis pregunta #10

Como última pregunta a los estudiantes se planteó si *Galexia* satisface sus necesidades académicas, mejorando fluidez lectora, la manera fonológica de decir las palabras, donde el 84% considero que si el 16% piensa que no.

Lista de cotejo

Análisis:

Para esto los resultados que reflejó el instrumento son los siguientes: se escogió un porcentaje de 15% para ver el estándar alto de la necesidad y estándar menor sería el 1% para la debida evaluación de resultados. Como primer punto tenemos la activación de conocimiento, esto refleja el 13% de resultado significa que el docente antes de iniciar una clase da pautas para comenzar con una lectura ligera y cada estudiante pueda entrar en contexto, o reanime el estado de ánimo para poder hacer las actividades correctamente mostrando la respectiva categoría, que siempre realizan la activación previa del conocimiento.

Por otra parte, en la segunda pregunta se plantea si los estudiantes predicen el significado a partir de la información que se ha proporcionado, esto quiere decir que, los jóvenes una vez que comienza a leer de manera elocuente, pueden inferir en los significados que esta planteados en los textos, para esto, la taza de valor es algo que llega a un 12% indicando que falta ese estímulo a los jóvenes para que puedan inferir e interpretar los textos. Por otra parte, cuando realizan las actividades en los textos los estudiantes deben reconocer los elementos en los textos, que quiere decir, descubrir el significado de las palabras en las oraciones para que cada uno vaya descubriendo la

manera crítica e interpretativa al momento de transmitir el diálogo de manera oral, por cual, el 13% casi todo el curso se les dificultad en cierto punto asimilar esto. Pues se puso en claro este elemento, porque dentro de la obra que se leyó existían demasiadas palabras complejas y la intención era que a través del contexto que se está llevando la lectura pudiera decodificar el significado sin necesidad de utilizar un diccionario.

Una pregunta que se planteo fue, si los estudiantes leen palabra por palabra, y se notó que, si existe esta dificultad, pues al momento de tabular el problema, dio como resultado el 13% de la muestra escogida, significa que, esto sucede en ocasiones por la complejidad del libro y por las palabras que se encuentran plasmadas. Aunque hay que mencionar que estas deficiencias ocurren por el poco manejo de la lectura como forma de interpretar y relacionar el contenido. Los signos de puntuación influyen directamente en una buena lectura esto con fin, de separar las oraciones y darle más sentido. En este ítem los jóvenes tienen un 10% porque esta regla la cumplen ocasionalmente, significa que no respetan tan a menudo los signos de puntuación, cuando inicia y termina una oración. Además, otra pregunta que se planeo fue si los jóvenes tildan las palabras y aquí bajan a un 7% esto porque en la actividad que se realizó existieron palabras que necesitaban el timbre de voz correcta, sin embargo, por cometer ese problema el significado o las letras cambiaban de sintonía y perdía la esencia de esta.

Además, en el siguiente ítem se complementa con los signos de puntuación, esto porque no respetan el punto y la lectura se va de larga, en la lista de cotejo se pudo apreciar este apartado y consideramos que no se respeta tan a menudo. Y en este apartado posee un 5% disminuyendo drásticamente los resultados entre signos y la lectura rápida. La pronunciación es un factor importante dentro de una lectura, y consideramos que las

palabras complejas son aquellas que dificultan la lectura y esto hace que los estudiantes pierdan el hilo de lo que dicen y esta etapa de la lista de cotejo se calificó como 8% de que los jóvenes si deben mejorar la manera fonológica cuando leen, para no perder la esencia de lo que se dice.

Cuando los estudiantes leen o exponen siempre suelen usar muletillas y esta manera no tan adecuada cuando uno lee o expone una idea. Esto porque, transmite inseguridad al oyente y demuestra la poca preparación en este ámbito donde se debe mejorar la destreza aplicando distintas estrategias, en este caso una herramienta digital que es el punto de partida para ayudar a mejorar una deficiencia. El 8% en caso la mitad del curso muestra estas inseguridades de muletillas.

También hay que mencionar que el timbre de voz es un factor primordial en la lectura puesto que, existen timbres altos, bajos e intermedios. Donde la tonalidad en ocasiones debe ser sutil para el tipo de lectura que se está dando, por el 8% suele hablar demasiado bajo e incluso no llegar a escuchar a cierta distancia establecida. Cabe mencionar, y para finalizar este apartado, solo 3% entiende o sabe identificar los significados de manera rápida, con preguntas y respuestas.

Entrevista realizada a la docente del área de lengua y literatura

El día 8 de junio se realizó una serie de preguntas, para dar paso a la entrevista la cual tuvo el tema central “conocimiento de herramientas tecnológicas”, la cual contribuye a la investigación relacionada con “*Galexia*”, herramienta digital para mejorar la fluidez lectora en estudiantes de octavo de básica, en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo”. Luego de la presentación respectiva se procedió con el inicio de la entrevista la cual los docentes nos

colaboraron para la ejecución de esta. Para ello la docente de informática Jenny C. nos ayudó con la entrevista que se muestra en (*anexo 3*). Y el docente de Lengua y Literatura Jean C. quien fue el primer entrevistado contestó lo siguiente:

Preguntas realizadas:

- 1. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes la transferencia de los conocimientos facilitándoles su aplicabilidad?**

La innovación tecnológica es importante en cualquier ámbito, pero no se tiene una cultura tecnológica que permita al estudiante de utilizarla de la mejor manera.

- 2. ¿Las tecnologías de la información y comunicación ayudarían a mejorar ciertos problemas pedagógicos existentes?**

Si, debido a gran variedad de herramientas, sin embargo, hay que utilizarlas de la mejor manera.

- 3. ¿Qué tiempo considera usted que los jóvenes utilizan las herramientas tecnológicas para desarrollar su preparación intelectual?**

1h	2h	3h	4h	más
x				

Más utilizan para entretenimiento.

- 4. ¿Qué tipo de problemas pedagógicos usted ha observado en sus estudiantes?**

Lectura comprensiva deficiente, abstracción de conocimiento y el razonamiento lógico verbal deficiente.

5. ¿Qué programas, plataformas, o medios audiovisuales utiliza con mayor frecuencia para su práctica pedagógica?

Classrom, plataforma de la institución, zoom

6. ¿Alguna vez ha escuchado de la herramienta digital GALEXIA?

En lo personal no.

8. Anexos:

(Anexo 1: Entrevista a docente de Lengua y Literatura, Jean C.)



Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

ENTREVISTA

PREGUNTAS	RESPUESTAS										
1. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes la transferencia de los conocimientos facilitándoles su aplicabilidad?	La innovación tecnológica es importante en cualquier ámbito, pero no se tiene una cultura tecnológica que permita al estudiante de utilizarla de la mejor manera.										
2. ¿Las tecnologías de la información y comunicación ayudarían a mejorar ciertos problemas pedagógicos existentes?	Si, debido a gran variedad de herramientas, sin embargo hay que utilizarlas de la mejor manera.										
3. ¿Qué tiempo considera usted que los jóvenes utilizan las herramientas tecnológicas para desarrollar su preparación intelectual?	<table border="1"> <tr> <td>1h</td> <td>2h</td> <td>3h</td> <td>4h</td> <td>más</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Más utilizan para entretenimiento.</p>	1h	2h	3h	4h	más	X				
1h	2h	3h	4h	más							
X											
4. ¿Qué tipo de problemas pedagógicos usted ha observado en sus estudiantes?	Lectura comprensiva deficiente, abstracción de conocimiento y el razonamiento lógico verbal deficiente.										
5. ¿Qué programas, plataformas, o medios audiovisuales utiliza con mayor frecuencia para su práctica pedagógica?	Classroom, Plataforma de la institución, Zoom.										
6. ¿Alguna vez ha escuchado de la herramienta digital GALEXIA?	En lo personal no.										

(Anexo 2: Entrevista a docente de informática, Jenny G.)



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

ENTREVISTA

PREGUNTAS	RESPUESTAS										
1. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes la transferencia de los conocimientos facilitándoles su aplicabilidad?	Claro que sí, en la pandemia fue nuestra herramienta principal y ahora la sigue siendo porque gracias a ella podemos hacer las clases más novedosas. El sistema virtual nos ayudó de cierto modo.										
2. ¿Las tecnologías de la información y comunicación ayudarían a mejorar ciertos problemas pedagógicos existentes?	Sí, no obstante también se necesita la pre-disposición de todos los estudiantes. Existen muchas técnicas que si se pudieran utilizar dentro del aula con la ayuda de la tecnología.										
3. ¿Qué tiempo considera usted que los jóvenes utilizan las herramientas tecnológicas para desarrollar su preparación intelectual?	<table border="1"> <thead> <tr> <th>1h</th> <th>2h</th> <th>3h</th> <th>4h</th> <th>más</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Tomando como referencia el curso que le estoy impartiendo clases ellos utilizan la tecnología más para entretenimiento (jugar)</p>	1h	2h	3h	4h	más	X				
1h	2h	3h	4h	más							
X											
4. ¿Qué tipo de problemas pedagógicos usted ha observado en sus estudiantes?	No tienen en su mayoría hábitos de estudio. Se les dificulta las operaciones básicas. Pero considero que se relaciona con los 2 años de Pandemia.										
5. ¿Qué programas, plataformas, o medios audiovisuales utiliza con mayor frecuencia para su práctica pedagógica?	Utilizo Classroom, me permite escribir las actividades y antes de que la hora termine me envían el trabajo. - Idukey - Plataforma de la institución. - Paquete de office (clases) - Videos.										
6. ¿Alguna vez ha escuchado de la herramienta digital GALEXIA?	Honestamente no.										

(Anexo 3: resultado lista de cotejo)

(Anexo 4: Lista de cotejo)



Uleam
UNIVERSIDAD LACA
ELOY ALFARO DE MANABI

Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educació

LISTA DE COTEJO (FLUIDEZ LECTORA)

CURSO: Octavo "A" Unidad educativa
INSTITUCIÓN: Precomisinal Juan María No. FECHA: 08-06-2022

INDICADORES	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	OCASIONALMENTE	NUNCA
Los estudiantes activan conocimientos previamente a través de imágenes, videos o lecturas.			X	
Anticipan o predicen el significado a partir de la información que se ha proporcionado, por las diversas características de la clase.		X		
En las actividades reconocen los elementos de un texto, que ayudan a descubrir el significado.		X		
Leen palabra por palabra		X		



Uleam
UNIVERSIDAD LACA
ELOY ALFARO DE MANABI

Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educació

Ignora los signos de puntuación			X	
Acentuó sin haber tildado			X	
Leen muy rápido				X
Leen muy lento			X	
Pronuncian con facilidad las palabras que están en el texto			X	
Utilizan muletillas			X	
El volumen de voz es demasiado bajo		X		
El volumen de voz es demasiado alto			X	
Fragmenta la lectura sin motivo alguno			X	
Expresa su comprensión del significado a través de preguntas y respuestas.			X	

(Anexo 5: encuesta anónima a 1 de los 43 estudiantes del octavo de básica "A")

Encuesta sobre "Galexia" herramienta para mejorar la fluidez lectora.

1. ¿Dispone de un dispositivo (teléfono, o computadora) para la debida instalación de la herramienta Galexia?

No dispongo Si, pero con limitaciones

Si cómodamente

2. ¿Tiene dificultades para leer de manera fluida y correcta?

SI NO

3. ¿Galexia le ha ayudado a mejorar la manera fonológica al momento de decir las palabras?

SI NO

4. ¿Es bueno utilizar herramientas tecnológicas en las áreas académicas?

NUNCA REGULARMENTE SIEMPRE

5. ¿Recomienda el uso de Galexia?

SI NO

6. ¿Galexia lleno su expectativa al momento de hacer las actividades?

SI NO

7. ¿Con que frecuencia, utilizo Galexia?

NUNCA RARA VEZ UNA VEZ SIEMPRE

Encuesta sobre "Galexia" herramienta para mejorar la fluidez lectora.

8. ¿Cree que la tecnología nos hace dependiente y poco reflexivo?

SI NO

9. ¿Tiene un gran dominio en las actividades que están dentro de la herramienta?

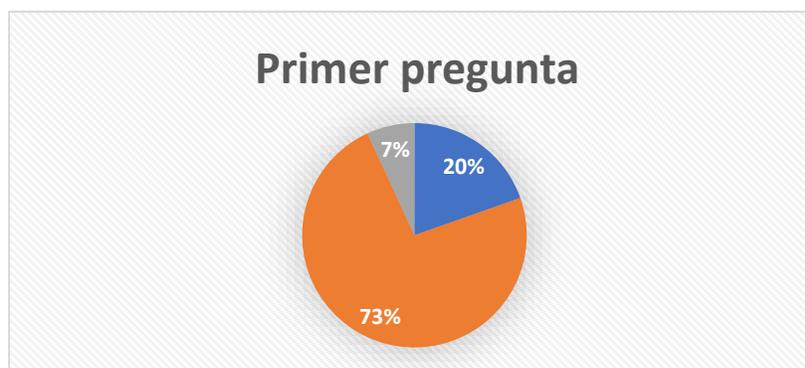
SUFICIENTE BUENO EXCELENTE

10. ¿Galexia satisface sus necesidades académicas, mejorando fluidez lectora, la manera fonológica de decir las palabras entre otras?

SI NO

(Anexo 6: Cuadros de encuesta)

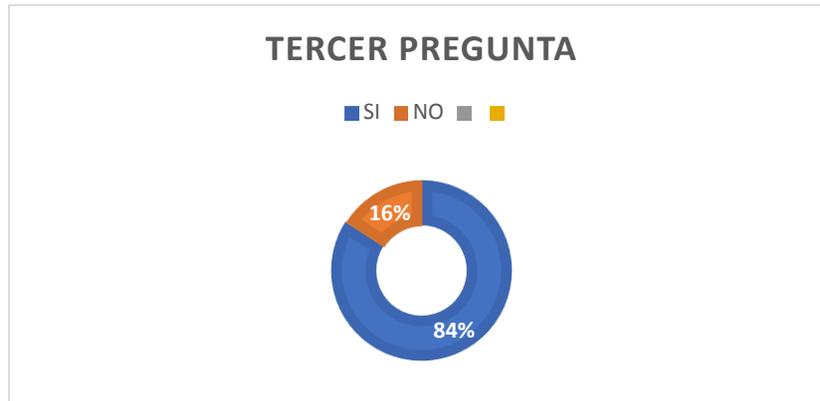
	No dispongo	Si, pero con limitaciones	Si, cómodamente	Total
1. ¿Dispone de un dispositivo (teléfono, o computadora) para la debida instalación de la herramienta Galexia?	4	15	24	43



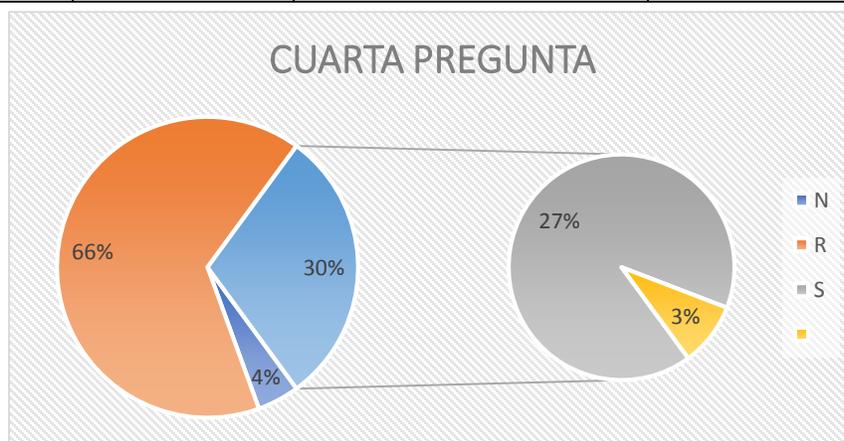
	SI	NO	TOTAL
2. ¿Tiene dificultades para leer de manera fluida y correcta?	38	5	43



	SI	NO	TOTAL
3. ¿Galexia le ha ayudado a mejorar la manera fonológica al momento de decir las palabras?	37	7	43



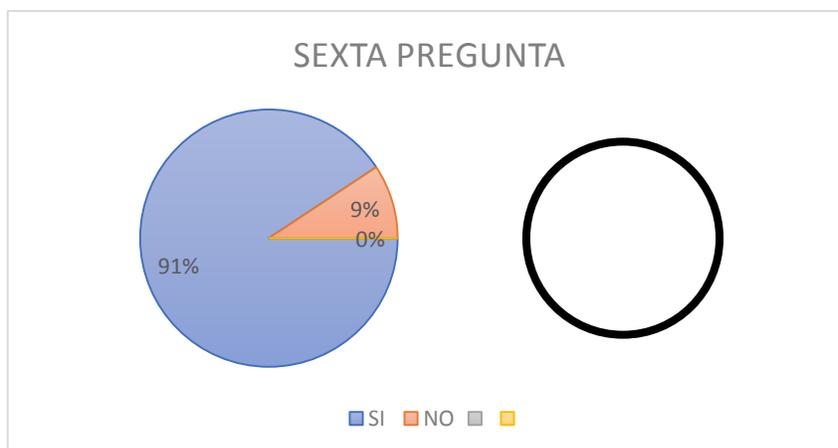
	NUNCA	REGULARMENTE	SIEMPRE	TOTAL
4. ¿Es bueno utilizar herramientas tecnológicas en las aéreas académicas?	2	29	12	43



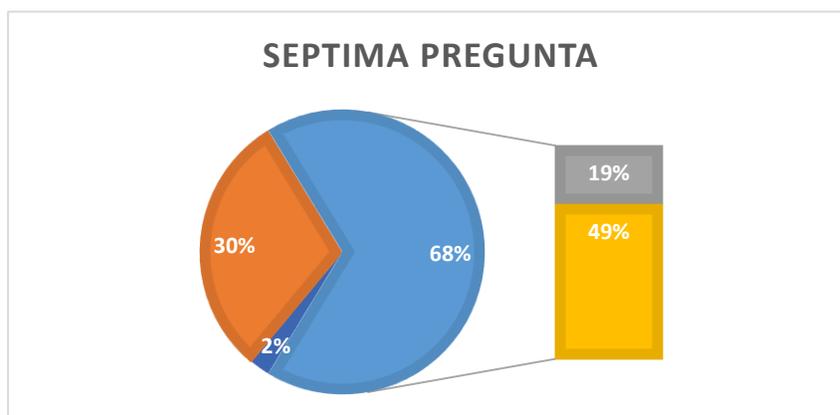
	SI	NO	TOTAL
5. ¿Recomienda el uso de Galexia?	42	1	43



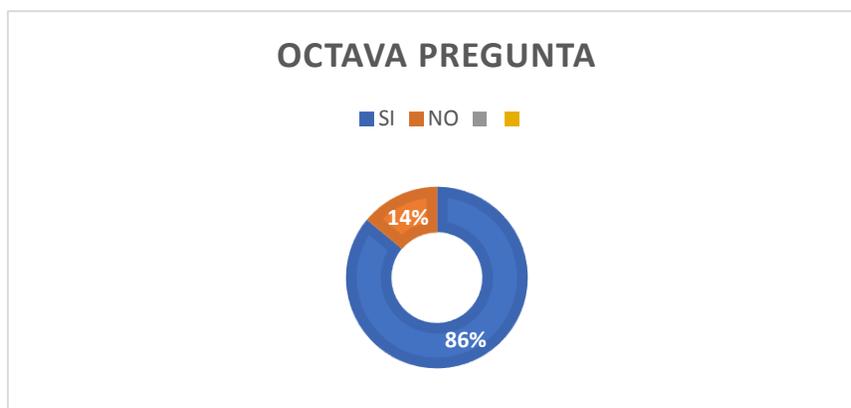
	SI	NO	TOTAL
6. ¿Galexia lleno su expectativa al momento de hacer las actividades?	39	4	43



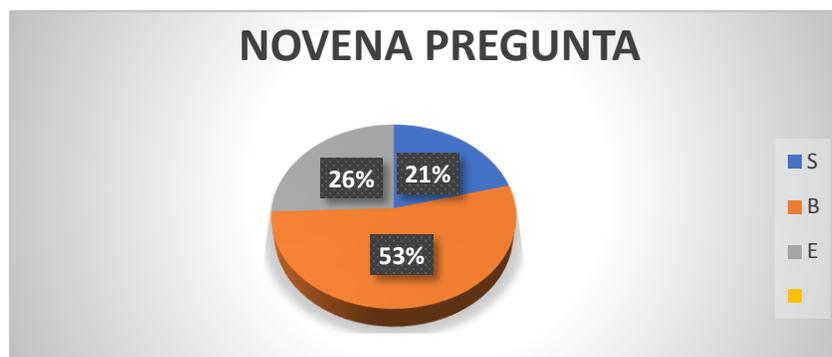
	NUNCA	RARA VEZ	UNA VEZ	SIEMPRE	TOTAL
7. ¿Con que frecuencia, utilizó Galexia?	1	13	8	21	43



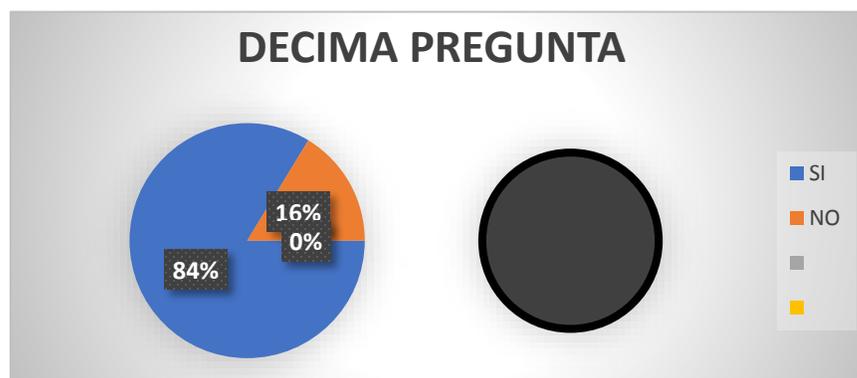
	SI	NO	TOTAL
8. ¿Cree que la tecnología nos hace dependiente y poco reflexivo?	37	6	43



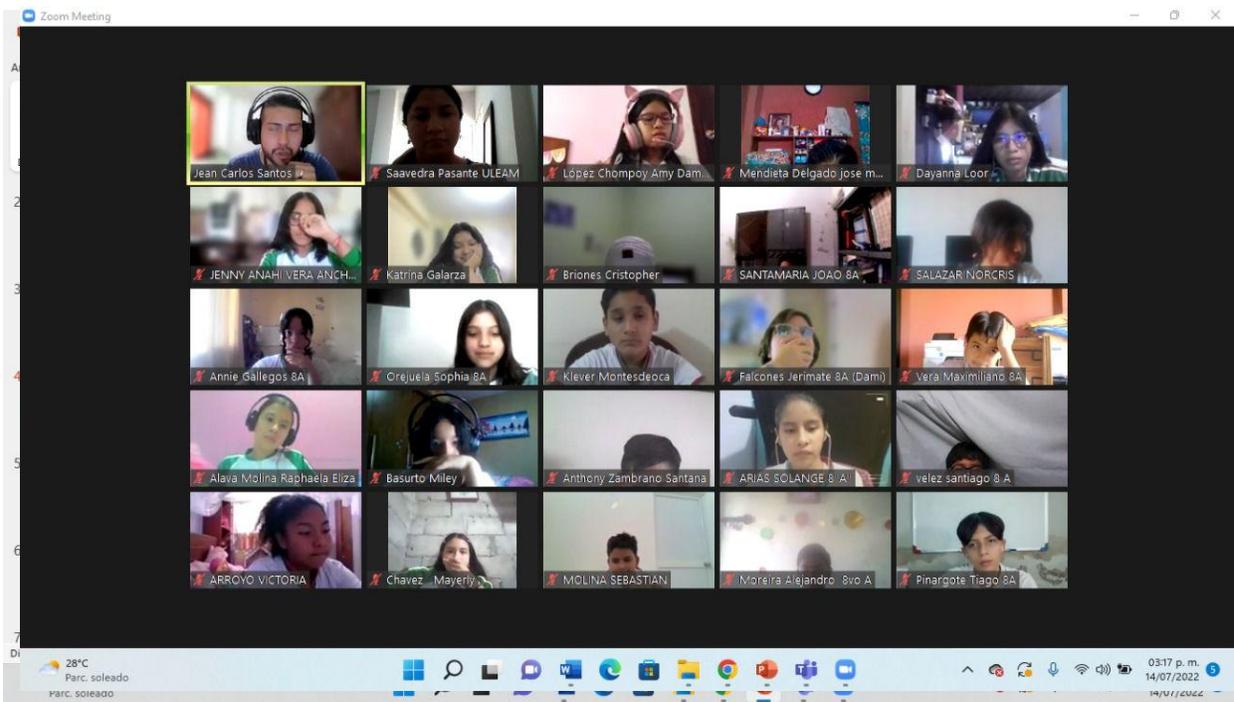
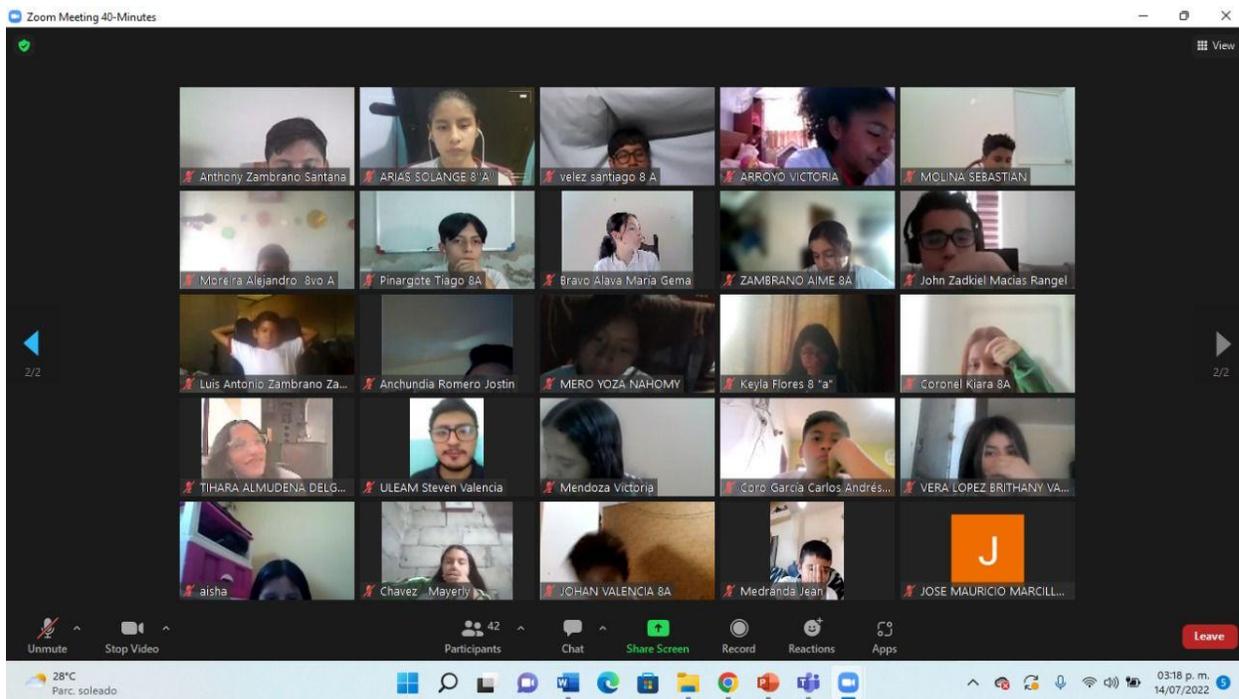
	SUFICIENTE	BUENO	EXCELENTE	TOTAL
9. Tiene un gran dominio en las actividades que están dentro de la herramienta?	9	23	11	43



	SI	NO	TOTAL
10. ¿Galexia satisface sus necesidades académicas, mejorando fluidez lectora, la manera fonológica de decir las palabras, entre otras?	36	7	43



(Anexo 7: Socialización de la herramienta Galexia a los estudiantes de octavo “A”)



(Anexo 8: Cartas de consentimiento)



Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 27 de Abril de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo CESAR IVÁN CASTRO MEDRANDA, con cédula de identidad número 130595318-2, como calidad de docente/tutor, representante de la estudiante: LADY STEFANNY SAAVEDRA RAMOS con cédula de identidad: 190071656-2 quien cursa el Octavo Nivel.

Autorizo a los estudiantes de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura a que realicen el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación). Siempre y cuando se respete el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente autorización a los 27 días del mes de Abril en Manta.

Firma de autorización

CESAR IVÁN CASTRO MEDRANDA

C.I. 130595318-2

Tutor

05-2623-740 ext 181 / 05-2613-453
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec



Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 27 de Abril de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo CESAR IVÁN CASTRO MEDRANDA, con cédula de identidad número 130595318-2, como calidad de docente/tutor, representante del estudiante: STEEVEN SAUL VALENCIA CASTILLO con cédula de identidad: 131631202-2 quien cursa el Octavo Nivel.

Autorizo a los estudiantes de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura a que realicen el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación). Siempre y cuando se respete el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente autorización a los 27 días del mes de Abril en Manta.

Firma de autorización

CESAR IVÁN CASTRO MEDRANDA

C.I. 130595318-2

Tutor

05-2623-740 ext 181 / 05-2613-453
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec



11. Referencias Bibliográficas:

Chávez., M. N. (2021). *Software educativo*. Managua. Obtenido de

<https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

Granada, F. S. (2016). *Galexia. Mejora de la Fluidez lectora*. Mexico. Obtenido de

https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/eoejaendificultadesdeaprendizaje/files/2016/10/Galexia_Manual.pdf

Linares, E. (2019). *GALEXIA: PARA MEJORAR LA FLUIDEZ LECTORA*. España: Blog.

Obtenido de <https://dislexiamalaga.com/galexia-mejora-fluidez-lectora/>

M., G. A. (2015). *LA METODOLOGIA DE ELABORACION DE PROYECTOS COMO UNA*

HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO CULTURAL. Mexico: Bibliotecologia y gestion de informacion. Obtenido de http://eprints.rclis.org/6761/1/serie_7.pdf

Muentes, G. (2019). *Software educativo: un pilar de la enseñanza digital*. Mexico: Blog.

Obtenido de <https://www.interempresas.net/Tecnologia-aulas/Articulos/324432-Software-educativo-base-de-la-ensenanza-digital.html>

Palma, C. A. (2018). Un software educativo como una herramienta pedagogica en la mejora de

las habilidades de lectoescritura utilizando el metodo electrico. *Mexico*, 1-3. Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/291/221>

reservados, d. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. México: Mexicana, Quinta edición. Obtenido de

https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf

Teresa A, L. C. (2016). *Revisión metodológica de la triangulación como estrategia de investigación*. Obtenido de file:///D:/Downloads/1009-Texto%20Artigo-3960-1-10-20160708.pdf

Vallejos, R. y. (2009). *La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/html/>