



Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en período de febrero a marzo del 2025.

TESIS DE MAESTRÍA

que para obtener el Grado de Msc.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA DIGITAL

PRESENTA

María Fernanda Aponte Gómez

México, 2025

La presente Tesis de Maestría debe ser citada como:

Aponte Gómez, María Fernanda (2024). *Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en período de febrero a marzo del 2025*. [Tesis de Maestría. Universidad de Investigación e Innovación de México - UIIX]



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra con reconocimiento de la autoría. No se permite el uso comercial ni la creación de obras derivadas.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación aborda la necesidad de estrategias innovadoras y motivadoras para fortalecer el proceso lector en estudiantes de primer grado. Ante los desafíos identificados en el desarrollo de la alfabetización temprana, se plantea como objetivo principal diseñar, implementar y evaluar la incidencia de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en la plataforma Genially, fundamentado en la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman. La investigación adopta un enfoque de metodología mixta, iniciando con una prueba diagnóstica para identificar las falencias lectoras de los estudiantes. Posteriormente, se diseña e implementa un OVA de seis semanas, estructurado en torno a contenidos temáticos. La evaluación final se realiza a través de encuestas dirigidas a estudiantes, padres de familia y docentes, recopilando datos cuantitativos y cualitativos sobre la motivación, los avances y la percepción de la herramienta. Los resultados revelaron un éxito significativo en todas las fases del proyecto; se evidencia un alto nivel de motivación y un compromiso constante por parte de los estudiantes. La evaluación confirma mejoras tangibles en el vocabulario, la pronunciación y el interés por la lectura, lo cual fue validado por la percepción positiva de padres y docentes. El OVA fue calificado como una estrategia altamente eficaz y atractiva, logrando una transferencia del conocimiento a la vida cotidiana de los estudiantes. El proyecto demuestra que la integración de una metodología pedagógica sólida, como los bits de aprendizaje, en una herramienta digital e interactiva como Genially, es una estrategia altamente efectiva para estimular la habilidad lectora en la educación primaria. El OVA cumple con sus objetivos, y se establece como un modelo validado y replicable para futuras intervenciones educativas, ofreciendo una solución innovadora y prometedora para el fortalecimiento de la alfabetización.

Palabras claves: OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), Bits de aprendizaje, Genially, Proceso lector, Alfabetización temprana

ABSTRACT

This research project addresses the need for innovative and motivating strategies to strengthen the reading process in first grade students. In view of the challenges identified in the development of early literacy, the main objective is to design, implement, and evaluate the impact of a Virtual Learning Object (VO) on the Genially platform, based on Glenn Doman's learning bit methodology. The research adopts a mixed methodology approach, starting with a diagnostic test to identify the reading deficiencies of the students. Subsequently, a six-week OVA is designed and implemented, structured around thematic content. The final evaluation is carried out through surveys aimed at students, parents and teachers, collecting quantitative and qualitative data on motivation, progress and perception of the tool. The results revealed significant success in all phases of the project; There is evidence of a high level of motivation and constant commitment on the part of the students. The evaluation confirms tangible improvements in vocabulary, pronunciation and interest in reading, which was validated by the positive perception of parents and teachers. The OVA was rated as a highly effective and attractive strategy, achieving a transfer of knowledge to the students' daily lives. The project demonstrates that the integration of a solid pedagogical methodology, such as learning bits, into a digital and interactive tool such as Genially, is a highly effective strategy to stimulate reading ability in primary education. The OVA meets its objectives, and establishes itself as a validated and replicable model for future educational interventions, offering an innovative and promising solution for the strengthening of literacy.

Keywords: OVA (Virtual Learning Object), Learning Bits, Genially, Reading Process, Early Literacy

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento más profundo es para Dios, creador del universo, por la sabiduría y el talento que me ha otorgado para investigar, innovar y compartir nuevos conocimientos. A mi familia, en especial a mis padres por su amor y formación, a mi esposo y a mis hijos por su invaluable apoyo, comprensión y paciencia a lo largo de este proyecto. Agradezco también a mis tutores por sus valiosas enseñanzas, al Dr. Glenn Doman por la inspiración de su metodología de bits de aprendizaje y a la tecnología por ser la herramienta que nos permite construir entornos de aprendizaje innovadores.

DEDICATORIAS

Dedico este proyecto a todos los niños que, en su etapa inicial, enfrentan desafíos en el proceso de lectura y aprendizaje. Que esta metodología les sirva como una motivación adicional para encender su curiosidad y facilitar su camino hacia el conocimiento; también, esta obra es un tributo a mis hijos y a mi nieto, quienes, con su propio proceso de aprendizaje, me inspiraron a descubrir mi talento para enseñar y a buscar recursos educativos que les ayudaran a amar la lectura y a desarrollar una mejor comprensión.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	10
1. Capítulo 1: Proyección de la investigación	12
1.1 Línea de investigación y su ámbito de estudio	12
1.2 Planteamiento del problema	12
1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación)	13
1.4 Justificación	13
1.5 Objetivo de estudio	14
1.6 Campo de acción	15
1.7 Objetivo general y específicos	16
1.8 Hipótesis	16
1.9 Alcances temáticos	17
1.10 Delimitación Espacial y Temporal	19
2. Capítulo 2: Fundamentos Teóricos Referenciales	20
2.1. Estado del arte (Marco Histórico y Actual)	21
2.1.1. Teorías de Aprendizaje en Lectura	21
2.1.2. Estimulación Sensorial en el Aprendizaje	21
2.1.3. Método Doman y su Digitalización	22
2.1.4. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en la Educación	23
2.2. Marco Teórico	24
2.2.1. Teorías de lectura en la primera infancia: un marco integrado	24
2.2.2. El modelo de los cinco componentes de la lectura de Marilyn Jager Adams	24
2.2.3. El método de bits de aprendizaje de Glenn Doman	25
2.3. Marco conceptual	26
2.3.1. Estimulación sensorial en el aprendizaje infantil	26
2.3.2. La repetición en el aprendizaje y la práctica de recuperación	27
2.4. Marco Contextual	28
2.5. Marco Legal y Normativo	28
2.5.1. Constitución Política de Colombia (1991)	28
2.5.2. Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)	29
2.5.3. Ley 1620 de 2013 (Ley de Convivencia Escolar)	29
2.5.4. Política Pública de Educación Inicial (Decreto 1286 de 2002) y Lineamientos Curriculares	29
3. Capítulo 3: Fundamentos metodológicos y resultados de investigación	30
3.1. Cuadro Operacionalización de variables	31
3.2. Diseño metodológico	37
3.2.1. Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis	39
3.2.2. Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos	40
3.2.3. Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos.	41
3.2.4. Determinación de la muestra y su criterio de selección	43
3.3. Trabajo de campo (o Presentación de evidencias, si corresponde)	43
3.3.1. Aplicación de los instrumentos	45
3.3.2. Procesamiento de la información	47
3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos	73
3.4.1. Motivación y Compromiso (Estudiantes y Padres)	73
3.4.2. Logros de Aprendizaje (Estudiantes, Padres y Docentes)	73

	8
3.4.3. Validación y Perspectiva Profesional (Docentes)	74
3.4.4. Desafíos y Oportunidades	74
3.5. Redacción de resultados y discusión	75
3.5.1. Sección de Resultados	75
3.5.2. Discusión de Regularidades del Diagnóstico	76
4. Capítulo 4: Propuesta de transformación	78
4.1. Fundamentación de propuesta de transformación	78
4.1.1. Diagnóstico y Justificación de la Transformación	78
4.1.2. Propuesta de Transformación	79
4.1.3. Beneficios Esperados de la Transformación	80
4.2. Estructura de la propuesta de transformación	80
4.3. Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación	88
CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
Anexos	99

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1	Análisis de Resultados Semana 1	48
Figura 2	Análisis de Resultados Semana 1	49
Figura 3	Análisis de Resultados Semana 1	49
Figura 4	Análisis de Resultados Semana 1	49
Figura 5	Análisis de Resultados Semana 2	51
Figura 6	Análisis de Resultados Semana 2	52
Figura 7	Análisis de Resultados Semana 2	53
Figura 8	Análisis de Resultados Semana 2	53
Figura 9	Análisis de Resultados Semana 3	55
Figura 10	Análisis de Resultados Semana 3	55
Figura 11	Análisis de Resultados Semana 3	55
Figura 12	Análisis de Resultados Semana 4 y 5	56
Figura 13	Análisis de Resultados Semana 4 y 5	58
Figura 14	Análisis de Resultados Semana 4 y 5	58
Figura 15	Análisis de Resultados Semana 4 y 5	58
Figura 16	Análisis de Resultados Semana 6	61
Figura 17	Análisis de Resultados Semana 6	61
Figura 18	Análisis de Resultados Semana 6	62
Figura 19	Análisis de Resultados Semana 6	62
Figura 20	Análisis de Resultados Semana 6	62
Figura 21	Análisis de Resultados Semana 6	63
Figura 22	Análisis de Resultados Docente Semana 1	66
Figura 23	Análisis de Resultados Docente Semana 2	68
Figura 24	Análisis de Resultados Docente Semana 3	69
Figura 25	Análisis de Resultados Semana 4	71
Figura 26	Análisis de Resultados Docente Semana 5	72
Figura 27	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	85
Figura 28	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	85
Figura 29	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	86
Figura 30	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	86
Figura 31	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	86
Figura 32	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	87
Figura 33	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	87
Figura 34	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	87
Figura 35	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	88
Figura 36	Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"	88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de congruencia científica	31
Tabla 2 Matriz de Operacionalización de variables	33
Tabla 3 Enfoque y Diseño metodológico	37
Tabla 4 Determinación de la muestra y su criterio de selección	43

INTRODUCCIÓN

La alfabetización temprana constituye uno de los pilares fundamentales del desarrollo educativo y cognitivo de los niños. Un proceso lector robusto no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también estimula el pensamiento crítico y la capacidad de expresión. No obstante, en la etapa inicial de la educación, los estudiantes pueden enfrentar desafíos que van desde la falta de motivación hasta la dificultad para asociar fonemas y grafemas, lo que a menudo requiere estrategias pedagógicas innovadoras que trasciendan los métodos tradicionales (UNESCO, 2017). En este contexto, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrece un vasto potencial para crear entornos de aprendizaje dinámicos y atractivos.

El presente proyecto de investigación se enmarca en la búsqueda de soluciones didácticas que capitalicen las ventajas de la tecnología para fortalecer el proceso lector en estudiantes de primer grado. La propuesta se fundamenta en la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman, un enfoque pedagógico que promueve el desarrollo de la inteligencia y la capacidad de reconocimiento de palabras a través de la presentación de información de manera rápida y sistemática (Doman, 2005). La implementación de esta metodología a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) busca maximizar el impacto visual y auditivo, elementos clave para la estimulación cognitiva en la primera infancia.

La herramienta seleccionada para el desarrollo del OVA es Genially, una plataforma digital que permite la creación de contenidos interactivos y multimediales, transformando el aprendizaje en una experiencia lúdica y participativa. A través de un diseño estructurado y temático, el proyecto busca no solo la adquisición de vocabulario, sino también el fomento de una actitud positiva hacia la lectura. La finalidad es demostrar que la combinación de una metodología pedagógica sólida con una herramienta tecnológica innovadora puede convertirse en una estrategia altamente efectiva para el desarrollo de la habilidad lectora.

Este trabajo se guía por una serie de objetivos secuenciales: determinar los fundamentos teóricos referenciales de Genially herramienta digital en relación con la lectura, caracterizar el estado actual del problema en el contexto de lectura, elaborar la propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de lectura y, finalmente, valorar la pertinencia de la propuesta Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero. La estructura de este documento se ha organizado en cinco capítulos para una mejor comprensión. El Capítulo 1 presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. El Capítulo 2 desarrolla el marco teórico, fundamentando el proyecto en la metodología de los bits de aprendizaje, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los referentes legales y curriculares. El Capítulo 3 detalla la metodología, incluyendo el diseño y la implementación del OVA, expone los resultados del diagnóstico y la evaluación, analizando la percepción de estudiantes, padres y docentes. Finalmente, el Capítulo 4 presenta las conclusiones, las recomendaciones para la mejora del programa y una propuesta de transformación para su futuro.

Capítulo 1: Proyección de la investigación

1.1 Línea de investigación y su ámbito de estudio

La línea de investigación para este trabajo se enmarca en el área de "Tecnologías aplicadas a la educación", con un enfoque particular en el aprendizaje en línea (e-Learning), tal como lo establece la universidad UIIX. Este marco de referencia es fundamental para el proyecto, ya que se centra en la planificación, diseño y evaluación de estrategias educativas en entornos virtuales, que son cada vez más relevantes para la pedagogía contemporánea (Smetana & Bell, 2021).

El objetivo es proponer Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero. La investigación sobre la interacción y la efectividad del aprendizaje en entornos virtuales se alinea con la necesidad de adaptar la educación a la era digital, buscando no solo mejorar la calidad educativa, sino también generar experiencias más interactivas y personalizadas (Chen et al., 2020).

La relevancia de esta línea para el proyecto es crucial, ya que combina la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman con la implementación de una plataforma digital en Genially. Esto facilita la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) diseñado para fomentar la alfabetización temprana en un contexto digital y lúdico. De este modo, se espera contribuir significativamente al campo del e-Learning, ofreciendo un modelo innovador para el desarrollo del proceso lector en niños de primer grado.

1.2 Planteamiento del problema

La lectura es una habilidad esencial que fomenta el desarrollo académico y personal en los primeros años de escolarización. Sin embargo, numerosos estudiantes de primer grado enfrentan dificultades al iniciar este proceso, lo que a menudo se traduce en una falta de interés y motivación (Sung et al., 2020). La estimulación multisensorial, que involucra la

percepción a través de múltiples sentidos, ha sido identificada como un factor clave para potenciar la atención, la retención y el compromiso en el aprendizaje, especialmente en el desarrollo cerebral temprano (Mustard, 2007). Por ello, es imperativo desarrollar y aplicar métodos que integren la repetición y la multisensorialidad para facilitar la adquisición de las habilidades lectoras.

La problemática se manifiesta de forma específica en la institución educativa técnica Jorge Ardila Duarte. Aunque la institución ofrece modalidades en bellas artes y cuenta con una población de 1500 estudiantes aproximadamente, incluyendo 572 en primaria, se ha detectado que una parte de los estudiantes de primer grado, con edades entre 5 y 7 años, presenta un desarrollo lector inadecuado. Estos niños evidencian falencias en el reconocimiento de vocales, fonemas y palabras, mientras que otros, a pesar de reconocer letras, adoptan una lectura silábica que compromete la coherencia y la comprensión. Estas dificultades no solo obstaculizan el aprendizaje, sino que también merman la confianza y la motivación de los estudiantes.

Ante esta situación, la incorporación de tecnologías digitales en la educación emerge como una oportunidad para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las herramientas digitales, con su potencial interactivo, pueden captar la atención de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y estimulante (Gabrieli et al., 2019). Este estudio, por tanto, se propone abordar esta necesidad desarrollando un método digital de bits de aprendizaje, centrado en la estimulación sensorial y la repetición. El objetivo es explorar cómo esta metodología puede mejorar significativamente el proceso de iniciación a la lectura, fomentando un ambiente virtual que sea no solo interactivo, sino también estimulante y efectivo.

1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación)

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025?

1.4 Justificación

La presente tesis se justifica en la necesidad apremiante de abordar las dificultades en la adquisición de la lectura en niños de primer grado, una habilidad que es crucial para su

desarrollo integral. La justificación de este proyecto se fundamenta en tres pilares esenciales; el teórico-pedagógico, el metodológico-tecnológico y el institucional.

Desde una perspectiva teórica y pedagógica, la tesis se sustenta en la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman. Esta teoría postula que la estimulación sensorial y la presentación repetitiva de información de manera estructurada son elementos críticos para el desarrollo cerebral y el aprendizaje en la primera infancia (Doman, 2005). Al aplicar estos principios, el proyecto busca crear una intervención que no solo aborde las falencias lectoras, sino que también fomente la motivación y el interés, superando así los desafíos de los métodos tradicionales y la falta de compromiso observada en los estudiantes.

La justificación metodológica y tecnológica del proyecto reside en la implementación de esta teoría en un entorno digital. La utilización de una plataforma interactiva como Genially permite transformar los bits de aprendizaje en una experiencia multisensorial y atractiva. Esta aproximación tecnológica facilita la personalización del aprendizaje, adaptándose a los ritmos individuales de cada niño y ofreciendo recursos variados como juegos, videos y actividades interactivas que enriquecen el proceso educativo. Esta metodología se alinea directamente con las líneas de investigación de la universidad, específicamente en el ramo de "Tecnologías aplicadas a la educación", lo que proporciona un marco académico y relevante para el desarrollo del estudio.

Desde el punto de vista institucional y social del proyecto radica en su potencial para contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica. Al centrarse en una problemática específica de una población de primer grado, la investigación ofrece una solución práctica y validada que puede servir como un modelo replicable en otros contextos. El estudio busca proporcionar herramientas valiosas para educadores y padres, promoviendo un enfoque más integral y efectivo en la alfabetización infantil. En este sentido, la tesis se alinea con las tendencias actuales de la enseñanza, demostrando cómo la tecnología puede ser un encaminador para la formación de lectores competentes y motivados en un mundo cada vez más digitalizado.

1.5 Objeto de estudio

El objeto de estudio se desprende en las teorías de Glenn Doman y su método denominado “Bits of Learning”, incorporando el diseño e implementación de una herramienta digital en la plataforma Genially. Esta propuesta se plantea como una estrategia pedagógica

con el fin de fortalecer las competencias de lectoescritura en estudiantes de primer grado. La fundamentación teórica del proyecto parte de la capacidad del cerebro infantil para asimilar grandes cantidades de información visual a través de la estimulación temprana (Doman, 2005). En este caso, dicho principio que tradicionalmente se materializa en tarjetas físicas se traslada a un entorno digital interactivo mediante el uso de Genially. Esta plataforma ofrece múltiples recursos multimedia que permiten crear una experiencia de aprendizaje multisensorial mediante imágenes, sonidos y dinámicas lúdicas. A través de esta estrategia se busca convertir el reconocimiento de palabras en una actividad motivadora y participativa que favorezca la atención, la adquisición de vocabulario y la pronunciación.

Este trabajo se caracteriza además por su sólido diseño metodológico basado en la investigación-acción, que valida la propuesta de manera práctica y empírica. La fase inicial consistió en una prueba diagnóstica que permitió identificar las principales dificultades lectoras y establecer un punto de partida medible. Posteriormente, durante seis semanas de aplicación, se recolectó información tanto cuantitativa como cualitativa a través de encuestas periódicas y observaciones directas realizadas a los estudiantes, docentes y padres de familia. Este enfoque combinado no solo facilitó medir los avances en el desarrollo lector, sino también interpretar la motivación, la percepción y el nivel de compromiso de los participantes.

1.6 Campo de acción

El campo de acción de esta investigación se enfoca en la estrategia didáctica digital creada para fortalecer el proceso de lectoescritura en los estudiantes. No se estudia todo el proceso lector, sino una parte específica (diseña, aplica y evalúa) propuesta para ayudar a los estudiantes a mejorar su lectoescritura.

Este campo de acción se organiza en tres partes:

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA): Es el recurso principal, creado en Genially. Allí se encuentran los contenidos, actividades y recursos que hacen posible la propuesta.

Metodología Pedagógica: Se basa en la idea de Glenn Doman, pero adaptada al formato digital. Consiste en mostrar palabras e imágenes de forma rápida y ordenada para que los estudiantes aprendan a reconocerlas, pronunciarlas y aumentar su vocabulario.

Dinámica de Interacción: Son las actividades divertidas, como juegos y cuestionarios en Genially, que buscan motivar a los niños, mantener su atención y hacer que disfruten el proceso de lectura.

1.7 Objetivo general y específicos

1.7.1. Objetivo General:

Proponer Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025.

1.7.2. Objetivos Específicos:

- Determinar los fundamentos teóricos referenciales de Genially herramienta digital en relación con las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.
- Caracterizar el estado actual del problema en el contexto de las habilidades lectoras en relación los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.
- Elaborar la propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.
- Valorar la pertinencia de la propuesta Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.

1.8 Hipótesis

La propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica fortalece las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025.

1.9 Alcance temático

El presente estudio se centra en la aplicación de una herramienta digital para fortalecer el proceso lector en estudiantes de primer grado. La propuesta pedagógica se basa en la metodología de los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman, adaptada a un entorno digital interactivo. La investigación explorará los principios teóricos y prácticos de este método, enfocándose en la estimulación multisensorial y la repetición sistemática como estrategias clave para el desarrollo de habilidades de reconocimiento de palabras, ampliación de vocabulario y fomento de la motivación lectora.

La investigación se delimita a un contexto espacial y temporal específico. El estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga, Colombia, y se aplicará a un grupo de estudiantes de primer grado. La delimitación temporal del proyecto abarca seis semanas del año escolar 2025. Durante este periodo, se implementará un programa estructurado en seis unidades semanales; cada unidad didáctica estará dedicada a un tema específico, buscando crear una experiencia de aprendizaje coherente y atractiva para los estudiantes. Los temas a abordar son:

- Semana 1: La vida marina
- Semana 2: La naturaleza
- Semana 3: Arte y cultura
- Semana 4: El universo
- Semana 5: La familia
- Semana 6: Las partes del cuerpo

Es importante destacar que los alcances de este estudio están delimitados a la población y el periodo de tiempo mencionados. Los resultados obtenidos serán aplicables a

este contexto específico, y su generalización a otros grupos poblacionales o entornos educativos deberá ser validada mediante futuras investigaciones.

El alcance temático:

El alcance temático del presente estudio se estructura en torno a una serie de ejes interconectados que guían la investigación, desde sus fundamentos teóricos hasta la aplicación práctica y la generación de recomendaciones educativas. Los puntos clave de este alcance son:

- **Fundamentación Teórica y Pedagógica:** Se realiza un análisis crítico y detallado del método de Bits de Aprendizaje de Glenn Doman, explorando sus principios de estimulación sensorial, repetición y presentación de la información. Este eje temático busca comprender cómo esta metodología puede ser adaptada y potenciada para la adquisición de habilidades lectoras en los primeros años de escolarización.
- **Diseño e Implementación de la Estrategia Digital:** Se aborda la sinergia entre el método de Glenn Doman y las tecnologías digitales. Este punto se centra en el diseño y la creación de un programa educativo en un entorno digital (OVA), que integre videos, juegos, quizzes y actividades interactivas. El contenido del programa está alineado con los temas del plan de área de la Institución educativa Jorge Ardila Duarte, asegurando su pertinencia curricular.
- **Evaluación del Impacto y los Resultados:** A través de un estudio experimental, se mide la influencia del programa digital en el desarrollo de las habilidades lectoras en una muestra de niños de primer grado. Este eje se centra en la medición del impacto del OVA en la motivación, el vocabulario, la fluidez y la comprensión lectora, utilizando pruebas estandarizadas y técnicas de observación directa para recopilar datos.
- **Generación de Recomendaciones Educativas:** El proyecto culmina con la elaboración de un conjunto de recomendaciones prácticas. A partir de los hallazgos obtenidos, se proponen estrategias para la implementación de metodologías digitales y multisensorial en la enseñanza de la lectura, ofreciendo un modelo que pueda ser replicado y adaptado en diversos contextos educativos para mejorar la alfabetización temprana.

1.10 Delimitación Espacial y Temporal

La presente investigación está bajo una estricta delimitación espacial y temporal para garantizar la viabilidad y la coherencia del estudio.

Delimitación Espacial:

El estudio se realiza en la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte, ubicada en la ciudad de Bucaramanga, departamento de Santander, Colombia. La población de estudio estuvo conformada por una muestra representativa de estudiantes de primer grado, específicamente de los grupos 1-1, 1-2 y 1-3. Un criterio fundamental para la inclusión en el proyecto fue la disponibilidad de acceso a dispositivos digitales como celulares, tabletas o computadoras, lo que permitió la interacción con la plataforma del programa.

Delimitación Temporal

La investigación se desarrolla a lo largo del primer período académico, con una duración total de seis semanas. Este período, comprendido entre febrero y marzo del año en curso, coincidió con la implementación de las seis unidades temáticas programadas en la plataforma digital. Esta delimitación temporal se establece para observar la incidencia del programa en una etapa inicial y crucial del proceso de alfabetización de los estudiantes.

Capítulo 2: Fundamentos Teóricos Referenciales

El estado del arte de esta investigación se construye a partir de un análisis exhaustivo y una revisión crítica de la literatura existente, con el propósito de establecer un marco de referencia sólido para el proyecto. Este capítulo aborda la confluencia de cuatro áreas temáticas fundamentales: el aprendizaje de la lectura en los primeros años de educación, la estimulación sensorial como pilar del proceso de enseñanza-aprendizaje, la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman y la integración de tecnologías digitales en la educación. La sinergia entre estos campos es la base de la presente propuesta. A continuación, se detallan los principales enfoques teóricos, estudios previos y hallazgos relevantes en cada uno de estos ámbitos, que nos permiten comprender el problema y justificar el abordaje innovador del presente estudio, las fuentes de búsquedas se desbordan de bases fidedignas como Google Académico, Scielo, Redalyc, Dialnet, Lens, entre otras.

2.1. Estado del arte (Marco Histórico y Actual)

2.1.1. Teorías de Aprendizaje en Lectura

La enseñanza de la lectura en los primeros años se ha enriquecido con diversas perspectivas que guían las prácticas pedagógicas.

Conciencia Fonológica y su Importancia (National Reading Panel, 2000):

El Panel Nacional de Lectura de Estados Unidos (2000) analizó más de 100,000 investigaciones, concluyendo que un enfoque efectivo debe incluir el reconocimiento de fonemas a través de la conciencia fonológica, la fluidez, la comprensión lectora y una sólida enseñanza de vocabulario. Este hallazgo reafirmó los estudios seminales de Bradley y Bryant (1983), quienes ya habían demostrado que la instrucción sistemática en habilidades fonológicas es crítica para el aprendizaje de la lectura.

Enfoque de Lectura Emergente (Teale & Sulzby, 1986):

Esta teoría sostiene que los niños desarrollan habilidades de lectura mucho antes de la instrucción formal, adquiriendo conocimientos a través de la exposición a libros, historias y la cultura impresa en su entorno. Este enfoque ha impulsado prácticas como la lectura en voz alta y la narración de cuentos en la educación inicial.

Aprendizaje Basado en Juegos (González et al., 2018):

El uso de juegos educativos ha demostrado ser una estrategia eficaz para motivar a los niños en el proceso de lectura. González et al. (2018) encontraron que los juegos que asocian sonidos, palabras y letras incrementan la motivación y participación, facilitando el desarrollo de habilidades de lectura de forma natural y lúdica.

Modelo de Reconocimiento de Palabras Automático (Perfetti, 1985):

Charles Perfetti propuso que la automatización en el reconocimiento de palabras es esencial para una lectura eficiente. Su modelo argumenta que la adquisición de una "lexicalidad" automática libera recursos cognitivos para la comprensión del texto. Esto ha influido en la implementación de estrategias que promueven la exposición repetida a palabras comunes en los primeros grados de educación.

2.1.2. Estimulación Sensorial en el Aprendizaje

La teoría y la investigación sobre la estimulación sensorial respaldan la eficacia de los enfoques multisensoriales en la educación.

Teoría de la Codificación Dual (Paivio, 1986):

Allan Paivio sugirió que el aprendizaje es más efectivo cuando se procesa a través de múltiples canales sensoriales, como la vista y el oído. Al recibir información a través de imágenes y sonidos simultáneamente, se establecen conexiones neuronales más fuertes que mejoran la retención y el recuerdo.

Modelo VAK (Fleming, 2001):

El modelo Visual, Auditivo, Kinestésico (VAK) de Fleming, aunque criticado por su rigidez, es ampliamente utilizado para adaptar la enseñanza a los estilos de aprendizaje predominantes. Al diseñar actividades que combinan estas experiencias, se promueve una participación activa y una retención de la información más profunda.

Aprendizaje Activo y Multisensorial (Lillard, 2013):

Lillard (2013) sostiene que el aprendizaje es más profundo cuando los niños interactúan con su entorno. Su investigación enfatiza que la estimulación multisensorial a través de la exploración física y la manipulación de objetos refuerza la comprensión y el recuerdo de los conceptos.

Impacto en la Motivación (Núñez et al., 2017):

Núñez et al. (2017) demostraron que las actividades sensorialmente ricas aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes de primaria, mejorando su disposición para aprender y su compromiso con las tareas educativas.

2.1.3. Método Doman y su Digitalización

El método Doman ha evolucionado desde su concepción original, adaptándose a las innovaciones tecnológicas para potenciar su eficacia.

Orígenes y Fundamentos (Doman, 1960):

Creado por Glenn Doman, este método se basa en la estimulación temprana y la capacidad del cerebro infantil para absorber grandes cantidades de información visual. Sugiere la presentación rápida y repetitiva de palabras en tarjetas, conocidas como "bits de aprendizaje," para facilitar la memorización y el reconocimiento automático.

Críticas y Oportunidades:

Investigaciones como las de Jiménez y Ortega (2017) señalan que el enfoque en la memorización de palabras completas, sin un énfasis explícito en la fonética, podría limitar la decodificación de palabras nuevas. Por ello, la integración del método con otras estrategias

que promuevan la conciencia fonológica y la comprensión lectora es esencial para un aprendizaje integral (Gómez & Ruiz, 2021).

Integración con Tecnología Digital:

Estudios recientes han explorado la sinergia entre el método Doman y las tecnologías digitales. Investigaciones como las de Cárdenas y Núñez (2023) y López y Herrera (2020) han encontrado que el uso de aplicaciones y plataformas interactivas aumenta la motivación y facilita la aplicación del método, aunque señalan la necesidad de supervisión y de complementar la experiencia digital con la práctica fonética.

Genially como Estrategia Didáctica (Herrera-Luna et al., 2024):

El estudio de Herrera-Luna et al. (2024) valida a Genially como una herramienta efectiva para la enseñanza de la lectura. Sus características interactivas y visuales promueven un aprendizaje más significativo y una mejor retención de la información, lo que lo convierte en una plataforma idónea para la implementación digital del método Doman.

Aprendizaje Personalizado (Rodríguez & Pérez, 2022):

Rodríguez y Pérez (2022) demostraron que adaptar la velocidad y dificultad del método Doman a través de una plataforma digital personalizada aumenta su efectividad. Este enfoque permite a educadores y padres monitorear el progreso y ajustar la instrucción a las necesidades individuales de cada estudiante.

Ventajas del Formato Digital (Jiménez & Romero, 2021):

El análisis comparativo de Jiménez y Romero (2021) evidenció que la implementación digital del método Doman supera a la versión en papel en términos de rapidez en el reconocimiento de palabras y de motivación. La interactividad y la facilidad de uso de los dispositivos digitales hacen que el método sea más accesible y atractivo para los niños de hoy.

2.1.4. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en la Educación

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) se definen como recursos digitales, modulares y reusables, diseñados con una intencionalidad pedagógica para facilitar el aprendizaje (Wiley, 2002). Estos recursos, que pueden incluir animaciones, simulaciones, vídeos o juegos, se caracterizan por su capacidad para integrarse en diferentes contextos educativos, lo que los convierte en una herramienta pedagógica de gran versatilidad (Morales, 2021).

En el contexto de la alfabetización, los OVA son particularmente valiosos porque permiten la creación de experiencias de aprendizaje multisensoriales. Al combinar estímulos visuales, auditivos e incluso interactivos, se potencia la codificación dual de la información, lo que contribuye a una mejor retención de conceptos clave para la lectura, como el reconocimiento de palabras y el vocabulario (Paivio, 1986). Además, la naturaleza interactiva de los OVA incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes, fomentando su participación activa y haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo (Alonso et al., 2020).

La implementación de la metodología Doman en un OVA permite superar algunas de sus limitaciones tradicionales, como la rigidez del formato en papel y el costo asociado a su producción, ofreciendo una solución dinámica, accesible y fácilmente adaptable. Este enfoque pedagógico se alinea con la necesidad de incorporar recursos digitales que no solo enriquezcan la práctica docente, sino que también respondan a las demandas de una generación de estudiantes nativos digitales (Morales, 2021).

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Teorías de lectura en la primera infancia: un marco integrado

La lectura en la educación inicial es fundamental para el éxito académico futuro, ya que facilita el acceso al conocimiento y desarrolla habilidades cognitivas y lingüísticas complejas. El proceso de aprender a leer no solo se centra en el reconocimiento de letras y palabras, sino que también tiene un impacto directo en el desarrollo académico y social de los niños. Este marco teórico explora diversas teorías y enfoques clave que sustentan la enseñanza de la lectura, desde los componentes esenciales de Marilyn Jager Adams hasta la repetición y la integración de tecnologías digitales.

2.2.2. El modelo de los cinco componentes de la lectura de Marilyn Jager Adams

Marilyn Jager Adams, una destacada psicóloga cognitiva, ha realizado importantes contribuciones a la alfabetización temprana. Su modelo, conocido como los "Cinco Componentes de la Lectura", identifica las habilidades fundamentales que los niños deben dominar para convertirse en lectores competentes. Estos componentes, que deben trabajarse de manera simultánea en un entorno bien estructurado, son:

- **Conciencia fonológica:** La habilidad de reconocer y manipular los sonidos que componen las palabras. Adams la considera una de las habilidades más predictivas del éxito en la lectura, ya que ayuda a los niños a conectar sonidos con letras y a decodificar palabras.
- **Decodificación o fonética:** Este es el paso fundamental para identificar palabras. Enseñar a los niños a pronunciar los sonidos de las letras y sus combinaciones es crucial para que desarrollen fluidez y, en consecuencia, una mejor comprensión de lo que leen.
- **Fluidez:** La capacidad de leer textos con velocidad, precisión y expresión. Adams argumenta que la fluidez se logra a través de la práctica constante y la repetición, lo que permite a los lectores reconocer palabras de forma automática y concentrarse en el significado del texto.
- **Vocabulario:** El conocimiento de palabras y sus significados. Un vocabulario amplio es esencial para darle sentido a la lectura. Este se desarrolla al exponer a los niños a nuevas palabras en contextos conocidos y a través de conversaciones y lecturas compartidas.
- **Comprensión lectora:** El objetivo final de la lectura, que implica entender y asimilar la información de un texto, conectándola con el conocimiento previo del niño. Según Adams, este componente depende de la combinación de todos los elementos anteriores y de las experiencias del niño.

La investigación de Adams, respaldada por la psicología cognitiva y la lingüística, subraya la importancia de un enfoque integral para la enseñanza de la lectura, en lugar de separar estas habilidades. Además, enfatiza que la práctica constante y la exposición a diferentes textos, como la lectura en voz alta, son cruciales para el desarrollo del disfrute y la comprensión de la lectura a largo plazo.

2.2.3. El método de bits de aprendizaje de Glenn Doman

El método de Bits de Aprendizaje de Glenn Doman es un enfoque de estimulación temprana que busca mejorar el desarrollo cognitivo de los niños a través de la exposición rápida y frecuente a tarjetas con imágenes y palabras. Doman, fisioterapeuta estadounidense y fundador de los Institutos para el Potencial Humano, creía que las mentes de los niños son altamente receptivas a la estimulación en sus primeros años. Su teoría se basa en la plasticidad cerebral, sugiriendo que la educación temprana puede influir significativamente en el crecimiento del cerebro.

El método consiste en mostrar rápidamente tarjetas (los "bits") con palabras o imágenes para involucrar la atención del niño sin abrumarlo. La idea es que esta exposición concisa y repetitiva les permita familiarizarse con los términos y sus significados, fortaleciendo la memoria y la comprensión. Originalmente diseñado para niños con lesiones cerebrales, Doman descubrió que sus técnicas también eran beneficiosas para niños sin discapacidades, mejorando su ritmo de aprendizaje y retención de memoria. Este enfoque enfatiza la consistencia y la repetición en un ambiente de confianza y afecto. El presente estudio busca adaptar este método, tradicionalmente físico, a un formato digital para niños de 5 a 7 años, combinándolo con la enseñanza de fonemas para fortalecer la conciencia fonológica y la decodificación.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Estimulación sensorial en el aprendizaje infantil

La estimulación multisensorial es una técnica educativa que utiliza varios sentidos para potenciar la comprensión de la lectura. A través de medios visuales, auditivos, táctiles y kinestésicos, los niños adquieren conocimientos de manera más efectiva, ya que se activan múltiples canales de aprendizaje (Ehri, 2005; Sousa, 2017).

Linnea C. Ehri, una investigadora clave en psicología y alfabetización, ha contribuido fundamentalmente a la comprensión de cómo los niños adquieren el reconocimiento de palabras. Su teoría de la alfabetización y la identificación léxica enfatiza una progresión por etapas:

Etapas pre-alfabética: Los niños identifican palabras por su aspecto o contexto sin comprender los elementos fonéticos. Por ejemplo, reconocen el logo de "McDonald's" por sus colores y forma, no por sus letras.

Etapas alfabética parcial: Los niños empiezan a relacionar algunas letras con sonidos, pero su capacidad de decodificación es rudimentaria y suelen adivinar palabras basándose en sugerencias fonéticas, como las letras iniciales y finales.

Etapas alfabética completa: En esta fase, los niños construyen una comprensión más sólida de las relaciones entre letras y sonidos. Esto les permite descifrar palabras desconocidas y crear recuerdos visuales de palabras frecuentes basados en sus patrones fonéticos.

Etapa alfabética consolidada: Los niños reconocen palabras completas de manera automática, sin necesidad de decodificar letra por letra. Pueden identificar rápidamente secuencias de letras y estructuras morfológicas, lo que facilita una lectura fluida y una mejor comprensión.

Ehri sostiene que la enseñanza de la fonética es crucial para ayudar a los niños a vincular letras con sus sonidos, lo que les permite desarrollar una base visual para la identificación intuitiva de palabras. Su investigación ha demostrado que los métodos de enseñanza basados en la fonética, que incluyen la práctica recurrente, son más efectivos, especialmente para niños con desafíos de aprendizaje como la dislexia.

2.3.2. La repetición en el aprendizaje y la práctica de recuperación

La repetición es un componente fundamental del aprendizaje, especialmente para la consolidación de la memoria a largo plazo (Roediger & Butler, 2011). Cuando se combina con estímulos sensoriales, la repetición programada puede mejorar significativamente la adquisición de habilidades lectoras en niños pequeños (Steinbrink et al., 2019).

Henry L. Roediger III y Andrew C. Butler son reconocidos por su teoría de la Práctica de Recuperación o "Testing Effect", que postula que el acto de recordar activamente la información fortalece la memoria y la comprensión, resultando en una retención más duradera que simplemente releer el material. Sus componentes clave son:

- **Recuperación activa:** El acto de intentar recordar información fortalece las conexiones neuronales. En la lectura, esto se aplica cuando los niños practican el reconocimiento de palabras.
- **Efecto de espaciamiento:** Espaciar los intentos de recuperación a lo largo del tiempo hace que el aprendizaje sea más duradero.
- **Retroalimentación inmediata:** Corregir los errores al instante durante la práctica de recuperación es crucial para evitar que se fijen en la memoria.

La aplicación de esta teoría en la enseñanza de la lectura implica que los niños participen en actividades donde se les pida recordar palabras o conceptos de una lectura anterior, en lugar de solo releerlos. Este enfoque activo no solo mejora la memoria, sino también la comprensión lectora.

2.4. Marco Contextual

Integración de tecnologías digitales en la enseñanza de la lectura

La integración de tecnologías digitales ha transformado la enseñanza, ofreciendo entornos de aprendizaje más interactivos y motivadores, especialmente en la educación inicial. El uso de herramientas digitales facilita el acceso a recursos y promueve un aprendizaje dinámico que se adapta a la generación digital.

Un estudio reciente de Herrera-Luna, Álvarez-Lozano y Flores-Chuquimarca (2024) investigó el uso de la plataforma Genially como estrategia para fortalecer la lectura en niños de seis a siete años, demostrando que las plataformas interactivas aumentan la motivación y la comprensión lectora. Este hallazgo subraya la efectividad de integrar recursos digitales que captan la atención de los estudiantes a través de elementos visuales y dinámicos.

Este análisis de la literatura revela la necesidad de más investigación sobre la integración de métodos como el de los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en entornos digitales. La combinación de la estimulación multisensorial y la repetición a través de plataformas digitales interactivas, como Genially, se presenta como una oportunidad prometedora para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la primera infancia. La evaluación del aprendizaje en estos entornos digitales, que mide tanto el rendimiento en habilidades específicas como la motivación de los niños (Paris & Paris, 2003), es crucial para comprender el impacto de estas metodologías en el desarrollo lector.

2.5. Marco Legal y Normativo

El marco legal y normativo de la educación en Colombia establece las directrices para garantizar el derecho fundamental a la educación, influyendo directamente en la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en la lectura durante la educación inicial. A continuación, se detallan los aspectos más relevantes de esta normativa.

2.5.1. Constitución Política de Colombia (1991)

La Constitución Política de Colombia (1991) es la piedra angular del sistema educativo. Su artículo 67 consagra la educación como un derecho fundamental de todos los ciudadanos y un deber del Estado, la sociedad y la familia. Este principio es la base para todas las políticas educativas posteriores que buscan la calidad y la equidad, incluyendo aquellas orientadas a la enseñanza de la lectura. Este artículo no solo garantiza el acceso, sino que

también sienta las bases para un desarrollo integral del ser humano, donde la alfabetización es una competencia esencial.

2.5.2. Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)

La Ley 115 de 1994, también conocida como el Estatuto General de la Educación, regula el sistema educativo colombiano en todos sus niveles. Su artículo 5 define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que busca el desarrollo integral de la persona. La ley enfatiza la importancia de la enseñanza de la lectura y la escritura como competencias básicas que deben fomentarse desde la educación inicial para que los estudiantes puedan acceder a otros conocimientos y desarrollar su pensamiento crítico.

2.5.3. Ley 1620 de 2013 (Ley de Convivencia Escolar)

La Ley 1620 de 2013 busca fomentar la convivencia escolar, el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, y la prevención y mitigación de la violencia escolar. En este contexto, la lectura no es solo una habilidad académica; se considera una herramienta crucial para el desarrollo de competencias socioemocionales. A través de la lectura, los estudiantes pueden comprender y expresar emociones, desarrollar empatía y resolver conflictos de manera pacífica. Por lo tanto, la ley resalta la necesidad de integrar metodologías que promuevan la lectura desde una perspectiva que fortalezca el desarrollo emocional y social del niño, más allá de la simple decodificación.

2.5.4. Política Pública de Educación Inicial (Decreto 1286 de 2002) y Lineamientos Curriculares

El Decreto 1286 de 2002, que establece la Política Pública de Educación Inicial, es clave para la atención a la primera infancia en Colombia. Su objetivo es garantizar una educación de calidad que fomente el desarrollo integral de los niños. Dentro de este marco, la lectura se posiciona como una estrategia fundamental. La política destaca la necesidad de utilizar métodos de enseñanza que sean adecuados para la etapa de desarrollo de los niños, incluyendo la estimulación multisensorial, que activa diversos sentidos para reforzar el aprendizaje.

Complementando este decreto, los Lineamientos Curriculares para la Educación Preescolar (2008), emitidos por el Ministerio de Educación Nacional, promueven un enfoque integral para la enseñanza, haciendo un énfasis explícito en la importancia de la lectura y la escritura desde los primeros años. Estos lineamientos recomiendan el uso de estrategias

pedagógicas que incorporen recursos didácticos, tecnologías y métodos multisensoriales para que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y efectivo.

Capítulo 3: Fundamentos metodológicos y resultados de investigación

En este capítulo se exponen los fundamentos metodológicos que respaldan la investigación, la cual se sitúa en un enfoque mixto y emplea un diseño transformativo secuencial. Dicho diseño articula de manera intencionada y progresiva los métodos cualitativo y cuantitativo, orientándose bajo un compromiso explícito con la justicia social y la mejora de las condiciones educativas (Mertens, 2009).

El objetivo principal es proponer Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero. No obstante, el diseño transformativo amplía esta

meta más allá de una mera evaluación del impacto, al buscar comprender y responder a las necesidades particulares de aquellos niños que presentan dificultades en el proceso lector, utilizando la tecnología como recurso para promover equidad y empoderamiento.

La investigación se fundamenta en el paradigma transformativo, el cual plantea que la labor investigativa no debe asumirse como un ejercicio neutral, sino como un medio activo para reconocer, examinar y ofrecer soluciones a las desigualdades existentes (Creswell & Plano Clark, 2018). En esta perspectiva, el problema central no se limita a determinar si la aplicación resulta eficaz, sino a comprender cómo puede convertirse en un instrumento capaz de eliminar las dificultades y generar mejores condiciones de aprendizaje más inclusivas para todos los estudiantes, en especial para aquellos que no encuentran suficiente apoyo en los métodos tradicionales.

Además, se presenta la matriz de consistencia metodológica y se detalla el proceso seguido para definir los métodos y técnicas de recolección de información, junto con los instrumentos seleccionados para valorar los efectos del método en el desarrollo de competencias lectoras. También se describen los criterios de selección de la muestra, considerando las características del contexto en el que se encuentran los estudiantes de primer grado y su acceso a herramientas digitales.

3.1. Cuadro Operacionalización de variables

Las variables se relacionan en la tabla, bajo el enfoque Mixto en una combinación de la investigación cuantitativa y cualitativa, están direccionadas a establecer la ruta investigativa para la consolidación de los objetivos específicos, los cuales hacen parte del diseño metodológico trazados para llegar al objetivo general.

Tabla 1

Matriz de congruencia científica

Matriz de congruencia científica						
Título: Genially herramienta digital para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Santander						
Pregunta de investigación	Hipótesis	Objetivo general	Específicos	Variables estudiadas	Dimensiones	Indicadores

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025?	La propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica fortalece de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025.	Proponer Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Colombia en periodo de febrero a marzo del 2025.	Determinar los fundamentos teóricos referenciales de Genially herramienta digital en relación con las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Variable independiente : Método Bits de aprendizaje de Glenn Doman con tecnología digital mediante herramientas como Genially.	Estimulación Sensorial	Uso de estímulos visuales, auditivos y kinestésicos
					Interactividad	Cantidad de actividades interactivas realizadas por el niño
					Repetición	Frecuencia de repetición de palabras y frases en las actividades
					Uso de la plataforma	Accesibilidad y facilidad de uso
			Caracterizar el estado actual del problema en el contexto de las habilidades lectoras en relación los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Variable Dependiente: La Adquisición de habilidades Lectoras, para mejorar la competencia lectora de los niños.	Acceso a tecnologías	Disponibilidad de Dispositivos y Conexión a Internet en el Hogar
					Precisión en la lectura inicial	Capacidad de los niños para reconocer y leer palabras correctamente
					Comprensión Lectora	Nivel de comprensión de palabras y frases simples
					Motivación y Participación En el aprendizaje de la lectura	Intereses y participación activa en actividades
			Elaborar la propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las <u>habilidades</u>		Edad del estudiante y desarrollo cognitivo	Edad y nivel de desarrollo
					Apoyo familiar	Participación de padres en el aprendizaje

lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga. Valorar la pertinencia de la propuesta Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.
--

Tabla 2

Matriz de Operacionalización de variables

Variables y Definición Operacional	Análisis de las Dimensiones	Análisis de los Indicadores	Descripción de Medición
Variable independiente: Método Bits de aprendizaje de Glenn Doman con tecnología digital. El método de Doman es una estrategia multisensorial basada en la repetición y en la exposición constante de palabras en tarjetas o “bits” de aprendizaje, diseñadas para facilitar la memorización y reconocimiento de palabras en los niños. Esta variable se refiere a la implementación del método de aprendizaje de la lectura de Glenn Doman, adaptado a un entorno digital mediante herramientas como Genially.	Estimulación Sensorial: La adaptación digital permite incorporar elementos visuales (imágenes y palabras en pantalla), auditivos (pronunciación de palabras, sonidos de apoyo) y kinestésicos (interacciones táctiles en dispositivos táctiles). Con la utilización de Genially, el método puede incluir imágenes, sonidos y animaciones, ofreciendo una experiencia completa que impacta varios sentidos y refuerza la retención de palabras y conceptos.	Uso de estímulos visuales, auditivos y kinestésicos. La estimulación multisensorial se basa en presentar palabras o conceptos de forma visual (imágenes), auditiva (sonidos o pronunciación de palabras) y kinestésica (interacción táctil o movimientos en la plataforma). Este indicador mide la variedad de estímulos utilizados para involucrar más sentidos en el aprendizaje, lo que puede mejorar la retención y comprensión lectora. Se evalúa registrando la frecuencia y el tipo de estímulos aplicados en las actividades de Genially.	Observación y registro de los estímulos utilizados en Genially (visual, auditivo, táctil).
	Interactividad: Las actividades en plataformas digitales como Genially pueden incluir elementos interactivos, como botones, efectos visuales y ejercicios de arrastrar y soltar, que captan la atención de los niños y refuerzan la adquisición de vocabulario de manera dinámica.	Cantidad de actividades interactivas realizadas por el niño: La interactividad fomenta la participación activa del niño, manteniéndolo comprometido con el contenido. Este indicador mide cuántas actividades interactivas (como juegos, preguntas o movimientos dentro de Genially) se completan en cada sesión, lo cual permite evaluar el nivel de implicación y cómo la interacción puede influir en el aprendizaje de la lectura. Un mayor número de interacciones generalmente refleja un mayor interés y motivación del niño.	Registro del número de actividades interactivas realizadas en cada sesión.
	Repetición: En el método Doman, la repetición es clave para el reconocimiento de palabras. La tecnología digital permite programar la repetición de palabras y frases dentro de un mismo módulo o en diferentes sesiones, lo cual fortalece la memorización.	Frecuencia de repetición de palabras y frases en las actividades: La repetición es fundamental en el método de Doman, ya que facilita la memorización visual de palabras. Este indicador mide la cantidad de veces que una palabra o frase específica se presenta al niño durante las actividades. A través de la repetición, se refuerza el reconocimiento de palabras, lo que ayuda a mejorar la	Conteo de palabras y frases repetidas en las actividades, registradas en una escala de 0-10.

		precisión lectora. Este aspecto puede ser cuantificado mediante un conteo del número de veces que se muestra cada palabra dentro de las actividades de Genially.	
	Uso de la plataforma: Genially, como herramienta interactiva, facilita el acceso a actividades educativas que se pueden personalizar según las necesidades del niño, ofreciendo una experiencia de aprendizaje atractiva y dinámica.	Accesibilidad y facilidad de uso: Este indicador evalúa la facilidad con la que el niño y sus padres pueden acceder y navegar por Genially. Se mide a través de encuestas o entrevistas breves con los padres y observaciones directas sobre el uso de la plataforma, considerando aspectos como la accesibilidad (tiempo para iniciar sesión, facilidad para encontrar actividades) y la fluidez en la navegación (usabilidad). La accesibilidad y la experiencia de usuario son clave para asegurar que los niños puedan aprovechar al máximo las actividades.	Encuestas a estudiantes y padres sobre la accesibilidad y navegabilidad de Genially.
	Acceso a tecnologías: La falta de dispositivos o una conexión a internet inestable podría dificultar la participación de los estudiantes en actividades digitales de aprendizaje. En cambio, cuando los estudiantes tienen acceso a estos recursos de manera constante, se facilita la práctica y la repetición de contenidos, lo que optimiza el proceso de aprendizaje y mejora los resultados esperados de la intervención.	Disponibilidad de Dispositivos y Conexión a Internet en el Hogar Este indicador mide el acceso que los niños tienen a dispositivos como computadoras, tablets o smartphones y a una conexión de internet estable. Este acceso determina la frecuencia y calidad de interacción con las plataformas digitales, lo cual es fundamental para lograr una exposición continua y efectiva al método de enseñanza de la lectura.	Encuestas para determinar disponibilidad de dispositivos e internet en el hogar.
Variable Dependiente: La Adquisición de habilidades Lectoras. El análisis de esta variable puede ayudar a determinar la efectividad del método de Bits de	Precisión en la lectura inicial: Esta dimensión se refiere a la capacidad del niño para reconocer, leer y pronunciar palabras correctamente. En esta fase de la lectura temprana, la precisión implica que los niños puedan identificar palabras de forma clara y sin errores, lo cual es esencial para el desarrollo de una base sólida en lectura y	Este indicador mide la capacidad de los niños para reconocer y leer palabras correctamente, evaluando la fluidez y precisión de lectura en intervalos cronometrados de un minuto. Al medir la cantidad de palabras leídas correctamente en un tiempo determinado, se obtiene una referencia clara del progreso en la habilidad lectora.	Evaluación de la lectura en intervalos de 1 minuto, con una escala de 0-10 para precisión.

Aprendizaje de Doman digitalizado para mejorar la competencia lectora de los niños. Al evaluar cómo el método influye en la precisión, comprensión, fluidez y motivación, se puede identificar si la incorporación de herramientas digitales mejora significativamente la adquisición de habilidades lectoras en comparación con métodos tradicionales.

comprensión.

Comprensión Lectora:

La comprensión lectora mide la habilidad del niño para entender y dar sentido a lo que lee. En el aprendizaje de la lectura se refiere a la habilidad de los niños para captar el significado de lo que leen, incluyendo tanto la interpretación de palabras y frases individuales como la integración de estas para entender la idea general de un texto. Esta dimensión va más allá de la decodificación de palabras, ya que implica procesar, interpretar y relacionar el contenido leído con el conocimiento previo.

Nivel de comprensión de palabras y frases simples

Este indicador no solo abarca la decodificación de palabras, sino también el nivel de retención y comprensión de ideas clave en frases o historias simples. En investigaciones previas, la comprensión lectora en edades tempranas ha sido relacionada directamente con métodos que involucran la repetición y la estimulación sensorial (Snowling & Hulme, 2012). La comprensión se evalúa a través de preguntas que requieren que el niño exprese, en sus propias palabras, el significado de lo que ha leído o que seleccione imágenes o palabras clave que correspondan a las ideas del texto.

Cuestionario de preguntas de comprensión tras cada actividad, medido en una escala de 0-10.

Motivación y Participación En el aprendizaje de la lectura esta dimensión se refiere al interés, el entusiasmo y el compromiso que un niño muestra hacia las actividades de lectura, así como su disposición a participar activamente en estas. Esta dimensión es crucial en el proceso de adquisición de habilidades lectoras, ya que una motivación positiva puede mejorar la actitud del niño hacia la lectura, facilitando el aprendizaje y la retención de conocimientos.

Intereses y participación activa en actividades

Este indicador mide la disposición y el entusiasmo del niño hacia las actividades de lectura. Un ambiente de aprendizaje positivo y atractivo, como el que ofrecen las tecnologías interactivas, puede potenciar la motivación y el compromiso con la lectura. Este aspecto es clave en esta investigación, ya que el método de Doman digitalizado en Genially tiene como objetivo no solo enseñar a leer, sino hacerlo de una manera que motive al niño a seguir aprendiendo. La motivación e interés se puede medir a través de observaciones de comportamiento y cuestionarios de autoevaluación o encuestas a los padres, que reflejan el entusiasmo del niño por las actividades de lectura.

Observación y escala de Likert (1-5) para medir el interés del estudiante durante la sesión.

Edad del estudiante y desarrollo cognitivo:

La etapa de desarrollo cognitivo y emocional de cada niño puede afectar su capacidad para

Edad y nivel de desarrollo:

La edad y el nivel de desarrollo de los niños son indicadores clave que permiten identificar las capacidades cognitivas y

Registro de la edad y valoración del nivel de madurez lectora por observación

responder a las estrategias de lectura. Por ejemplo, un niño más maduro podría procesar mejor la información presentada mediante herramientas digitales y adaptarse a estímulos multisensoriales de manera diferente a un niño más pequeño o con menor desarrollo en estas áreas.

emocionales que cada niño posee en su etapa de aprendizaje. La edad afecta la maduración del lenguaje, la atención y la disposición para participar en actividades estructuradas, lo cual incide directamente en su respuesta al método de lectura empleado.

del docente.

Apoyo familiar:

Cuando los padres se involucran en la educación de sus hijos, se incrementa la motivación y la consistencia en el proceso de aprendizaje. Un mayor apoyo familiar se ha asociado con una mejor comprensión lectora, ya que los niños sienten mayor respaldo y continuidad en sus actividades educativas, potenciando su interés y motivación por aprender.

Participación de padres en el aprendizaje

Este indicador evalúa cuánto apoyo brindan los padres en el proceso de aprendizaje de sus hijos. La participación activa de los padres, como el acompañamiento en el uso de la plataforma digital o la disposición para fomentar la lectura en casa, es vital para consolidar lo aprendido en el entorno escolar o virtual.

Registro de asistencia y participación de los padres en actividades de Genially.

3.2. Diseño metodológico

El propósito de la investigación pretende fortalecer las habilidades de lectura en estudiantes de grado primero, a través del uso de la tecnología digital, integrando la metodología del médico y científico Glenn Doman sobre los bits de aprendizaje en donde se utiliza un método, sensorial, auditivo, visual para la retención de palabras que contribuyen al léxico, ortografía, definición, escritura y lectura de la misma, en un formato digital con imágenes interactivas, variedad de colores, juegos, videos, avatares, sonidos, que contribuyen a la motivación del estudiante por la forma entretenida de aprender.

Esta investigación se adoptará desde el enfoque mixto, transformativo secuencial, al emplear el enfoque mixto, se utilizarán los métodos cuantitativos para medir y analizar datos estadísticos y los cualitativos para interpretar las experiencias y el contexto, adaptando el diseño de la investigación a las necesidades del estudio (Hernández et al., 2018); en este orden de ideas, las fases de la investigación se establecen en 4 momentos que se alinean con los objetivos específicos de la misma la cual se detalla en la tabla:

Tabla 3

Enfoque y Diseño metodológico

Fase	Objetivo específico	Actividad	Resultado o producto
------	---------------------	-----------	----------------------

Determinar	Determinar los fundamentos teóricos referenciales de Genially herramienta digital en relación con las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Diseño y elaboración de una prueba diagnóstica en Google Forms, integrando elementos interactivos a través de Genially. Aplicación de la prueba diagnóstica a los estudiantes de primer grado para identificar su nivel de conciencia fonológica, de vocabulario, reconocimiento de palabras y motivación.	Prueba diagnóstica interactiva elaborada en Genially. Informe diagnóstico con el análisis de los resultados, identificando las principales falencias en el proceso lector de los estudiantes. Establecimiento de una línea base de las habilidades de lectura del grupo de estudio.
Caracterizar	Caracterizar el estado actual del problema en el contexto de las habilidades lectoras en relación los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Planificación y diseño de seis unidades temáticas para el OVA, basadas en el método de bits de aprendizaje de Glenn Doman. Selección y creación de los bits de aprendizaje (imágenes, palabras, sonidos) para cada unidad temática. Creación del OVA en la plataforma Genially, incluyendo actividades interactivas, videos y evaluaciones lúdicas.	Guion y plan pedagógico para el OVA. OVA interactiva en Genially con las seis unidades temáticas y sus respectivos bits de aprendizaje, listo para su implementación.
Elaborar	Elaborar la propuesta de Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Socialización del proyecto con los estudiantes, padres y docentes, explicando el uso del OVA y la metodología. Acceso de los estudiantes a la plataforma Genially para la interacción con el OVA, con una frecuencia de 3 veces al día durante 6 semanas.	Implementación del OVA en Genially durante las 6 semanas establecidas. Evidencia fotográfica y registros del uso del OVA por parte de los estudiantes.

		Monitoreo y seguimiento del progreso de los estudiantes a través de las herramientas de la plataforma y un diario de campo.	
Valorar	Valorar la pertinencia de la propuesta Genially herramienta digital como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades lectoras integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga.	Diseño y aplicación de una prueba de salida para medir el progreso en las habilidades lectoras después de la implementación. Aplicación de encuestas a padres, docentes y estudiantes para recoger percepciones sobre la efectividad del OVA y su impacto en la motivación. Análisis comparativo de los resultados para determinar la incidencia del OVA en <u>el desarrollo lector.</u>	Resultados de la prueba de salida. Análisis de los datos recolectados. Informe de resultados final que demuestre la incidencia del OVA en el fortalecimiento del proceso lector, junto con las conclusiones y recomendaciones del proyecto.

3.2.1. Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis

Para (Hernández et al., 2018) la investigación mixta es un método que fusiona datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación; el propósito es conseguir una comprensión del fenómeno de estudio que sea más completa y profunda.

Así mismo para Hernández et al., (2018) describen el enfoque cuantitativo como un proceso secuencial y probatorio que busca medir situaciones, emplear la estadística y utilizar un análisis causal, todo ello a partir de una realidad objetiva y medible. El objetivo principal es generar una generalización y establecer leyes universales para explicar y predecir los fenómenos estudiados (p. 4).

Por otra parte, la investigación cualitativa busca entender los fenómenos directamente en su contexto, centrándose en la visión de las personas involucradas; a diferencia de la investigación cuantitativa, no utiliza números ni estadísticas; su fin apunta a interpretar los

significados, las experiencias y los contextos en los que ocurren los eventos, adaptando su diseño de forma flexible a medida que el estudio avanza. (Hernández et al., 2018)

El diseño transformativo secuencial (DITRAS), según Hernández y Baptista (2010), es una clase de diseño mixto que articula las aproximaciones cuantitativa y cualitativa con el fin de investigar y fomentar el cambio en problemáticas sociales y de justicia, este enfoque metodológico no se limita a la comprensión de un fenómeno, sino que busca activamente la transformación social; el diseño es secuencial, lo que significa que una fase de recolección y análisis de datos se lleva a cabo después de la otra, la fase inicial puede priorizar el enfoque cuantitativo o cualitativo, o darles la misma importancia a ambos.

El diseño transformativo secuencial se utiliza para sentar las bases de una investigación centrada en la justicia social o para expandir los hallazgos de la primera fase a través de una perspectiva teórica, la recolección y el análisis de los datos se guían por una teoría o perspectiva amplia que impregna el estudio, el DITRAS se distingue por su enfoque en el cambio social, utilizando la investigación como un medio para abordar la inequidad y empoderar a las comunidades.

3.2.2. Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos

Según Hernández y Baptista (2010) el método hipotético-deductivo es un proceso cíclico y sistemático de investigación científica. Este proceso comienza con la observación de un fenómeno y la subsiguiente formulación de una o varias hipótesis; a partir de estas hipótesis, se deducen consecuencias lógicas que pueden ser verificadas a través de la experimentación o la contrastación empírica.

Este se enfoca en la confirmación y la exploración; la investigación bajo esta lógica se mueve de manera deductiva (de lo general a lo particular) y se apoya en preguntas e hipótesis predeterminadas para guiar el proceso; a través de la generalización y la descripción, se busca obtener un entendimiento más profundo del fenómeno en estudio.

El método es la estrategia principal o el camino que se sigue para lograr un objetivo de investigación. Según Arias (2012), es el proceso estructurado que se sigue para organizar las etapas de un estudio y así obtener resultados válidos y confiables, la técnica es el conjunto de procedimientos o acciones más específicas que se aplican para poner en práctica el método; el instrumento es la herramienta concreta que se usa para registrar los datos. Es el medio físico a

través del cual se aplica la técnica, en este orden para la investigación se establece como Instrumentos la entrevista semiestructurada, la encuesta y la observación interpretativa.

La integración del método al proceso investigativo, muestra un horizonte holístico, que representa como desde las orillas del objeto de investigación se descompone el fenómeno o la realidad social, sumergiendo al investigador a la exploración de los sujetos para compenetrar en sus experiencias, expectativas, nociones, e incidencias, de allí que la ruta que direcciona esta labor debe ser coherente con todo el estudio desde el planteamiento del problema, los objetivos y las teorías de entradas, es una sinergia de un todo conformado por partes cruciales para la investigación.

Entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada se encuentra entre una conversación libre y un cuestionario rígido; se utiliza una guía de preguntas preestablecidas, pero se puede modificar el orden, añadir nuevas preguntas o explorar temas en detalle según lo que responda el entrevistado; la meta es lograr una comprensión profunda de las vivencias y puntos de vista de los participantes, lo que la convierte en una herramienta perfecta para la investigación cualitativa (Hernández et al., 2018).

Encuesta

La encuesta es una herramienta para recolectar datos numéricos a partir de una muestra de personas, se compone de preguntas ya definidas que se pueden aplicar por medio de cuestionarios, ya sea en persona, por teléfono o por internet. Con la información obtenida, se pueden medir variables, identificar tendencias y analizar los datos de forma estadística para sacar conclusiones sobre una población más amplia (Hernández et al., 2018).

Observación interpretativa

La observación interpretativa es una herramienta de la investigación cualitativa donde el investigador se integra en el entorno para estudiar de primera mano los acontecimientos y las interacciones; tiene como propósito documentar los hechos, captar los significados y las perspectivas de quienes participan; se registra minuciosamente sus notas para entender la situación desde el punto de vista de los actores sociales, evitando imponer sus propios juicios (Hernández et al., 2018).

3.2.3. Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos.

Siguiendo el enfoque de investigación a través del método mixto, se diseñó una combinación de herramientas cuantitativas y cualitativas con el fin de recolectar información. Dichos instrumentos permitieron medir la efectividad del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) desarrollado en Genially, valorando los avances de los estudiantes y recogiendo las percepciones de alumnos, docentes y padres de familia.

Pruebas diagnósticas y encuestas: Los principales recursos cuantitativos fueron una prueba diagnóstica y varias encuestas, elaboradas en Google Forms e incorporadas en la plataforma interactiva Genially.

Prueba diagnóstica: aplicada al inicio del proyecto (Fase 1) con el propósito de establecer un punto de referencia sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de primer grado, así como de identificar debilidades específicas en su proceso lector. Los resultados obtenidos sirvieron como base comparativa para valorar los progresos posteriores a la intervención.

Encuestas semanales: durante las seis semanas de implementación del OVA (Fase 3), se aplicaron encuestas breves al finalizar cada unidad, dirigidas a estudiantes, docentes y padres. Estas tenían un carácter formativo y permitieron recoger información sobre la adquisición de vocabulario, la motivación, los avances percibidos y la experiencia general de uso de la herramienta digital.

Encuesta final: al concluir las seis semanas, se aplicó un cuestionario integral que buscó recopilar una valoración global sobre el impacto del programa en todos los participantes.

Observación interpretativa: se realizó de manera continua durante la fase de implementación. El investigador se incorporó al entorno de clase con el fin de observar directamente cómo los estudiantes interactuaban con el OVA en Genially. Las principales herramientas fueron las notas de campo, en las cuales se registraron con detalle el comportamiento, reacciones verbales y no verbales, niveles de motivación y posibles dificultades, generando así una visión amplia y contextualizada del proceso de aprendizaje.

Entrevista semiestructurada: llevada a cabo en la fase de evaluación final (Fase 4), principalmente con el docente responsable. Se diseñó una guía de preguntas orientadoras, flexible para explorar temas emergentes durante la conversación. Su finalidad fue recoger la

visión profesional del maestro acerca de la efectividad del OVA, el progreso del alumnado, el funcionamiento de la herramienta y el impacto pedagógico general de la estrategia.

3.2.4. Determinación de la muestra y su criterio de selección

Según Arias (2012), la población es el conjunto, ya sea finito o infinito, de elementos o individuos que poseen características comunes y sobre los cuales se busca extraer conclusiones de la investigación. La delimitación de la población se establece a partir del problema y los objetivos del estudio. De igual forma la Muestra es un subconjunto, representativo y finito, que se extrae de la población accesible (aquella porción de la población a la que realmente se tiene acceso).

La muestra es seleccionada a conveniencia para la investigación, de corte no probabilística, de allí que la población se concentra en los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte, ubicada en la ciudad de Bucaramanga, Santander con una capacidad de 1500 estudiantes aproximadamente, para el estudio, la intención de la investigación se focaliza en los estudiantes de primer grado en los grupos (1-1, 1-2, 1-3) con (33, 35, 34) estudiantes, la muestra es seleccionada según criterios de selección tanto para docente como estudiante:

Tabla 4

Determinación de la muestra y su criterio de selección

Criterio	Detalle	Cumple	No cumple
1	Estudiante de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte		
2	Estudiante de primer grado		
3	Estudiante dispuesto a participar en la investigación		
4	Docente de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte		
5	Docente de primer grado		

3.3. Trabajo de campo (o Presentación de evidencias, si corresponde)

El procedimiento se divide en varias etapas, estas son necesarias para dar respuesta a cada uno de los objetivos específicos, para la investigación se establecen 4 fases (Identificar, Diseñar, Implementar y Evaluar)

Fase 1 Identificar: Esta fase inicial tiene como propósito principal identificar las dificultades y necesidades de los estudiantes de primer grado en relación con la comprensión

lectora. A través de actividades de inicio y diagnóstico, se busca determinar el punto de partida del grupo y las falencias específicas que impiden un proceso de lectura efectivo. En esta etapa, el enfoque no es solo evaluar el nivel de lectura, sino también descubrir los factores que pueden estar afectando la capacidad de los estudiantes para comprender lo que leen.

Este diagnóstico es fundamental para guiar el diseño y la implementación de las fases posteriores, asegurando que las estrategias y herramientas a utilizar, como Genially y los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman, se adapten de manera precisa a las necesidades reales de los estudiantes.

Fase 2 Diseñar: En esta fase se llevará a cabo el diseño y la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), utilizando la herramienta digital Genially. El propósito es desarrollar un recurso interactivo y atractivo que sirva como apoyo pedagógico para el fortalecimiento del proceso lector en los estudiantes de primer grado.

El OVA se diseñará siguiendo los principios de los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman, que se basan en la presentación rápida de palabras o conceptos visuales para estimular la capacidad cerebral de los niños. Estos "bits" se adaptarán al formato digital de Genially para crear una experiencia de aprendizaje dinámica y multisensorial. El contenido incluirá palabras clave, imágenes, sonidos y actividades interactivas que buscan captar la atención de los estudiantes, mejorar su reconocimiento visual de las palabras y fomentar el desarrollo de la conciencia fonológica de una manera lúdica y efectiva, complementando así la fase de diagnóstico inicial.

Fase 3 Implementar: En esta fase se pone en marcha la estrategia pedagógica diseñada, llevando el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) creado en Genially directamente a los estudiantes de primer grado. La implementación consiste en la aplicación sistemática y controlada del recurso digital durante un período determinado, siguiendo el cronograma de unidades y semanas establecido en el diseño.

El OVA será utilizado en las aulas para que los estudiantes interactúen con los bits de aprendizaje de Glenn Doman de forma lúdica y guiada. Durante las sesiones, se expondrá a los estudiantes a palabras clave, imágenes y actividades interactivas (como juegos de asociación, cuestionarios o ejercicios de escucha), tal como se evidencia en los recursos visuales del proyecto. El objetivo principal de esta fase es poner a prueba la efectividad de la

herramienta digital y observar de primera mano cómo influye en el desarrollo de las habilidades de lectura, permitiendo al investigador registrar el progreso y las reacciones de los estudiantes en un entorno real de aprendizaje.

Fase 4 Evaluar: Esta fase final tiene como objetivo principal evaluar la incidencia y el impacto del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) implementado en Genially. Se busca determinar si la estrategia, basada en los bits de aprendizaje de Glenn Doman, logró su propósito de estimular y mejorar la habilidad lectora en los estudiantes de primer grado.

La evaluación se realizará comparando los resultados del diagnóstico inicial con los datos obtenidos tras la implementación del OVA. Se utilizarán diversos instrumentos, como pruebas finales, para medir el progreso en la comprensión lectora, el reconocimiento de palabras y la fluidez. Adicionalmente, se analizarán los datos cualitativos recolectados a través de la observación durante la fase de implementación para entender la percepción y el nivel de motivación de los estudiantes. El resultado de esta fase permitirá no solo validar la efectividad de la herramienta digital como estrategia innovadora, sino también extraer conclusiones claras sobre su contribución al proceso de aprendizaje de la lectura.

3.3.1. Aplicación de los instrumentos

Para la ejecución de este proyecto de investigación, se ha diseñado un plan de acción detallado que asegura la coherencia metodológica y el cumplimiento de los principios éticos. A continuación, se describen los pasos clave para la recolección de datos y la presentación de las evidencias.

Solicitud de Permiso al Rector: Antes de iniciar cualquier actividad con los estudiantes, se presentó una carta formal dirigida al rector de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte. Esta solicitud tiene como objetivo obtener la aprobación institucional para llevar a cabo la investigación. El documento incluía una descripción detallada del proyecto, sus objetivos, la metodología a emplear, la duración de la intervención y los beneficios esperados para los estudiantes y la comunidad educativa.

Firma de Consentimiento Informado: Una vez obtenido el permiso institucional, se procedió a la firma del Consentimiento Informado por parte de los padres de familia o tutores legales de los estudiantes participantes. Este documento es fundamental para garantizar el respeto a la autonomía y la protección de los menores. En él, se especificará de manera clara y sencilla:

- El propósito del estudio.
- Los procedimientos y actividades en las que participará su hijo(a).
- La confidencialidad de la información recolectada.
- El carácter voluntario de la participación, con la opción de retirarse en cualquier momento sin ninguna consecuencia.
- La firma de este documento servirá como evidencia del acuerdo explícito de los padres para que sus hijos formen parte de la investigación.

Aplicación de la Intervención y Recolección de Evidencias: Con los permisos y consentimientos en regla, se procedió a la aplicación de la intervención digital a través del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) durante las seis semanas programadas. Las evidencias se recopilaban a través de diversas fuentes para una evaluación integral:

Evidencias de la Intervención: Se documentará el proceso de uso de la plataforma, incluyendo capturas de pantalla de las actividades, registro de participación de los estudiantes y seguimiento del progreso individual.

Encuestas y Cuestionarios: Se administrarán encuestas a los padres y docentes, y cuestionarios lúdicos a los estudiantes, para recoger su percepción sobre el impacto del programa en las habilidades lectoras y la motivación.

Diario de Campo: Se registrarán observaciones y notas sobre la interacción de los estudiantes con la herramienta digital, así como los comentarios y reacciones espontáneas durante el desarrollo de las actividades.

Descripción del proceso de aplicación de los instrumentos

Para la recolección de los datos, se implementó un proceso riguroso y secuencial que combinó instrumentos cuantitativos y cualitativos, adaptados al enfoque mixto de la investigación.

Aplicación de la Encuesta y la Prueba Diagnóstica (Instrumento cuantitativo)

La encuesta se utilizó en dos momentos clave:

- **Prueba diagnóstica (Fase 1):** Al inicio del proyecto, se aplicó una encuesta como prueba diagnóstica para establecer una línea base sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. Esto permitió cuantificar las falencias iniciales y proveer los datos de referencia para la evaluación final.

- **Encuestas semanales (Fase 3):** Durante la implementación del OVA, se administraron encuestas cortas y temáticas al final de cada una de las seis unidades (Encuesta Semana 1 a 6). Estas encuestas permitieron recopilar datos sobre el progreso de los estudiantes en relación con el vocabulario y los conceptos de cada unidad. Los cuestionarios, tanto para estudiantes como para docentes, proporcionaron una evaluación continua y formativa de la efectividad de la herramienta.

Aplicación de la Observación Interpretativa (Instrumento cualitativo)

La observación interpretativa se llevó a cabo de manera constante y sistemática durante la Fase 3 (Implementación del OVA). El investigador se integró en el aula mientras los estudiantes interactuaban con la herramienta Genially. Se registraron en notas de campo las acciones de los estudiantes, sus reacciones verbales y no verbales, y sus interacciones. Este instrumento fue fundamental para capturar las dinámicas de aprendizaje, el nivel de motivación y las dificultades que surgían en el uso de la herramienta.

Aplicación de la Entrevista semiestructurada (Instrumento cualitativo)

La entrevista semiestructurada se aplicó en la Fase 4 (Evaluación), principalmente al docente a cargo. Se utilizó un guion de preguntas guía para profundizar en la percepción profesional sobre la efectividad del OVA, el progreso de los estudiantes y la funcionalidad de la herramienta. Este instrumento permitió obtener información relevante y contextualizada sobre la incidencia de la estrategia pedagógica.

3.3.2. Procesamiento de la información

A través de la herramienta digital se incorporaron los instrumentos para la recolección de la información, la metodología, la cual se planteó desde el aula y los espacios de estudio en casa, donde se involucró el docente, el estudiante y el padre de familia. Con el propósito de dar secuencia al conocimiento sin perder el método de enseñanza, esto refuerza al padre que no es profesional en educación a seguir con la metodología empleada por el docente en el aula, respetando la esencia de la misma.

Semana 1

El análisis de las encuestas de la primera semana ha revelado una acogida positiva del programa. Los padres reportaron consistentemente una alta motivación y un compromiso activo por parte de los estudiantes, lo que valida la eficacia inicial de la metodología de bits de aprendizaje implementada a través de la plataforma Genially. Estos resultados, respaldados

tanto por datos cuantitativos como cualitativos, confirman el éxito del programa en su fase de lanzamiento.

Figura 1

Análisis de Resultados Semana 1



Nota. La figura muestra la red semántica semana 1

La figura muestra alta motivación e interés, puesto la gran mayoría de los padres (21 de 23 sujetos) calificó el interés de sus hijos como "Muy motivado/a" o "Motivado/a". Solo en dos casos se percibió una baja motivación, lo que demuestra que el tema de "Vida Marina" y el formato interactivo captaron la atención de los estudiantes.

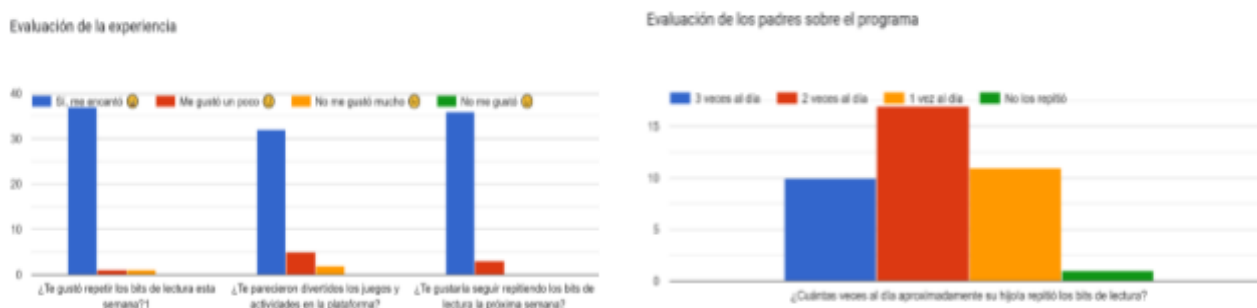
De igual forma la participación y frecuencia de uso la repetición de los bits se consolidó como una rutina diaria. La mayoría de los niños repitió los bits entre 2 y 3 veces al

día, con un tiempo de dedicación de entre 5 y 15 minutos. Esto confirma que el método es práctico y se integra bien en la dinámica familiar.

Por otra parte, los aspectos más valorados los padres destacaron consistentemente la interactividad y la facilidad de uso de la plataforma. La combinación de audios claros, imágenes atractivas y el formato de juegos de memoria y asociación fueron los elementos más elogiados, ya que facilitaron el aprendizaje y la concentración de los niños.

Figura 2

Análisis de Resultados Semana 1



Nota. La figura muestra resultados semana 1

Figura 3

Análisis de Resultados Semana 1



Nota. La figura muestra resultados semana 1

Figura 4

Análisis de Resultados Semana 1



Nota. La figura muestra resultados semana 1

Oportunidades de Mejora: A pesar de la alta satisfacción, las encuestas revelaron puntos clave para optimizar la experiencia:

- **Tiempo de respuesta:** Varios padres señalaron que el tiempo para responder las preguntas es demasiado corto, lo que genera frustración en los niños.
- **Usabilidad en móviles:** Se mencionó que el diseño del OVA es más adecuado para computadoras, ya que en celulares las imágenes pueden verse pequeñas.
- **Progresión del contenido:** Algunos padres sugirieron incluir más palabras y evolucionar las actividades para que los niños puedan formar oraciones al finalizar la semana.

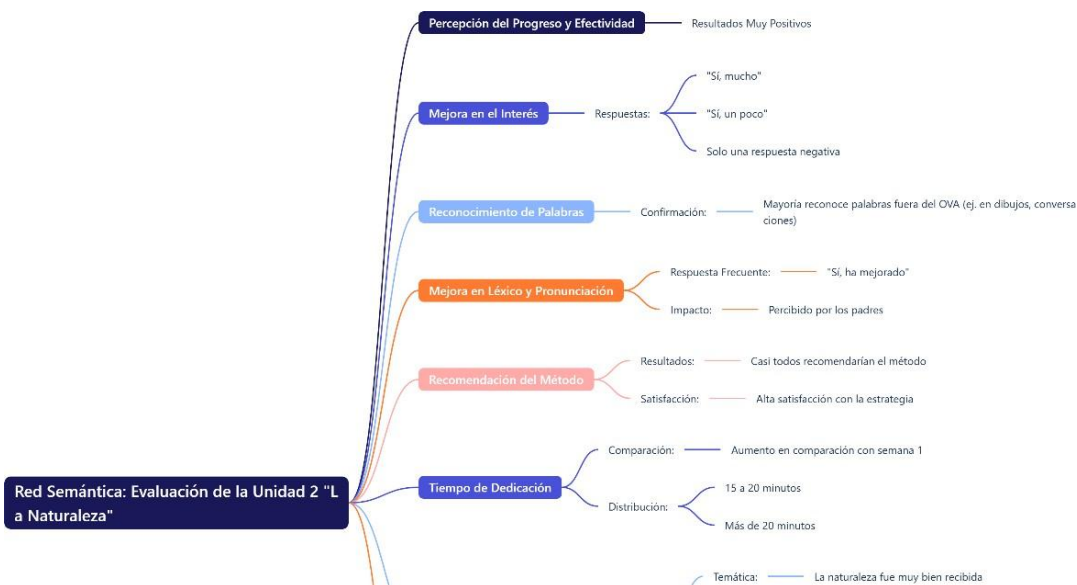
La primera semana del programa fue exitosa en su implementación, logrando una alta participación y un impacto positivo en la motivación de los estudiantes. Los comentarios de los padres proporcionan una hoja de ruta clara para las futuras mejoras, enfocadas en la usabilidad y la progresión de las actividades.

Semana 2

El análisis de las encuestas de la segunda semana, que incluyeron la percepción de los estudiantes y los padres, muestra una consolidación de los resultados positivos observados en la semana 1. La temática de "La Naturaleza" fue un éxito en términos de motivación y efectividad percibida.

Figura 5

Análisis de Resultados Semana 2



Nota. La figura muestra la red semántica semana 2

En la figura se muestra la red semántica de los resultados de la semana 2, visto desde las diferentes perspectivas:

Perspectiva de los Estudiantes:

Alta Motivación y Disfrute:

- Un 93% de los estudiantes (28 de 30) calificó su experiencia con los bits de "Mucho" o "Muchísimo".
- La mayoría de los niños se sintieron "Feliz y Motivado" o "Divertido y entretenido" al usar el programa, lo que confirma su alto nivel de compromiso emocional con la metodología.

Frecuencia de Uso y Palabras Clave:

- La repetición de los bits se mantuvo constante, con una mayoría de estudiantes repitiéndolos 2 o 3 veces al día.
- La variedad en las palabras favoritas ("mariposa", "vida", "tigre", "montañas") demuestra que los niños están prestando atención al contenido específico de la unidad y no solo al formato.

Perspectiva de los Padres:

Avances Tangibles:

- La gran mayoría de los padres (29 de 30) notaron mejoras en el interés de sus hijos por las palabras nuevas.
- Un 97% de los padres afirmó que sus hijos lograron reconocer palabras fuera del contexto del OVA (ej. en conversaciones o dibujos), lo que es un indicador clave de la efectividad del método en la transferencia del aprendizaje.

Percepción de Utilidad y Recomendación:

- Casi todos los padres (29 de 30) consideran que el método ha sido útil para mejorar el léxico y la pronunciación.

- Un 90% de los padres recomendaría el método a otras personas, lo que resalta la confianza en su potencial educativo.

Figura 6

Análisis de Resultados Semana 2



Nota. La figura muestra resultados semana 2

Figura 7

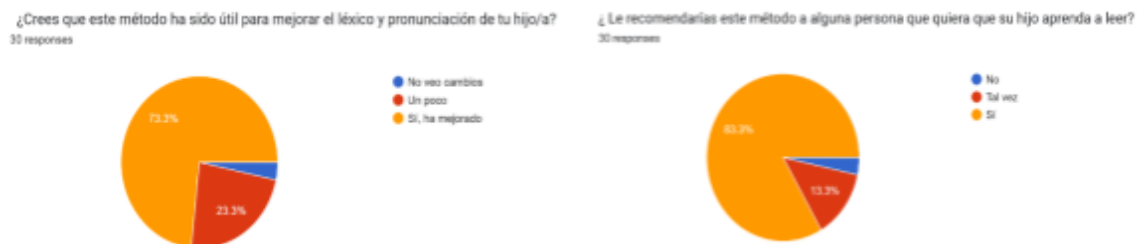
Análisis de Resultados Semana 2



Nota. La figura muestra resultados semana 2

Figura 8

Análisis de Resultados Semana 2



Nota. La figura muestra resultados semana 2

Oportunidades de Mejora

Punto de Consenso Crítico:

El problema del tiempo de respuesta en las actividades se reitera como la principal sugerencia de mejora. Múltiples padres y docentes mencionan que el tiempo es demasiado corto para que los niños puedan procesar la información y responder adecuadamente.

Sugerencias de Contenido:

Se sugiere mejorar los juegos para que sean "más divertidos" y adaptar mejor la plataforma para uso en dispositivos móviles.

Casos Aislados:

Aunque la tendencia es altamente positiva, se registraron casos de un padre que no notó avances y un estudiante que se sintió "un poco aburrido" o "Ni bien, ni mal", lo que resalta la importancia de la supervisión individualizada.

la semana 2 confirma la eficacia del programa. Los estudiantes lo disfrutaron y los padres perciben mejoras concretas en sus hijos. Las sugerencias de mejora, especialmente la del tiempo de respuesta, son consistentes y ofrecen una guía clara para futuras optimizaciones de la plataforma.

Semana 3

El análisis de las encuestas de la tercera semana, centrada en el tema "Arte y Cultura", muestra una continuación de la tendencia positiva en el programa. Se confirma un alto nivel de disfrute y motivación por parte de los estudiantes, respaldado por la percepción de avances en el aprendizaje por parte de los padres.

Perspectiva de los Estudiantes

- **Alta Motivación y Disfrute:** La gran mayoría de los estudiantes (23 de 26) calificó su agrado por los bits de "Muchísimo" o "Mucho". La mayoría también se divirtió repitiendo los bits, lo que indica que el interés se mantiene después de tres semanas.
- **Palabras Favoritas:** Las palabras favoritas de los niños estuvieron directamente relacionadas con la temática, como "Guitarra", "Trompeta", "Danzas" y "Música", lo que demuestra que el contenido fue atractivo y relevante para ellos.

- **Frecuencia de Uso:** La repetición de los bits se mantuvo consistente, siendo de 2 y 3 veces al día para la mayoría de los estudiantes.

Perspectiva de los Padres

Percepción de Avance Continuo:

- Un 96% de los padres (25 de 26) afirmó que sus hijos aprendieron palabras nuevas.
- Un 92% (24 de 26) notó mejoras en la pronunciación y memorización, lo que demuestra la efectividad sostenida del método.
- Un 100% de los padres reportó que sus hijos lograron identificar las palabras en otras actividades, lo que es un indicador clave de la transferencia del aprendizaje.

Motivación Sostenida: La totalidad de los padres considera que el programa sigue siendo "muy motivador" para sus hijos después de tres semanas.

Actividades Preferidas: Las actividades lúdicas, especialmente los juegos, fueron identificadas como la parte más disfrutada por los niños. Esto reafirma la importancia de los elementos de gamificación para el compromiso del estudiante.

Figura 9

Análisis de Resultados Semana 3



Nota. La figura muestra resultados semana 3

Figura 10

Análisis de Resultados Semana 3

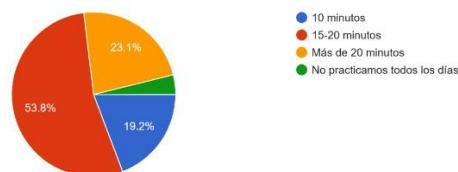


Nota. La figura muestra resultados semana 3

Figura 11

Análisis de Resultados Semana 3

¿Cuánto tiempo dedicaron al día a la repetición de los bits?
26 responses



Nota. La figura muestra resultados semana 3

Oportunidades de Mejora

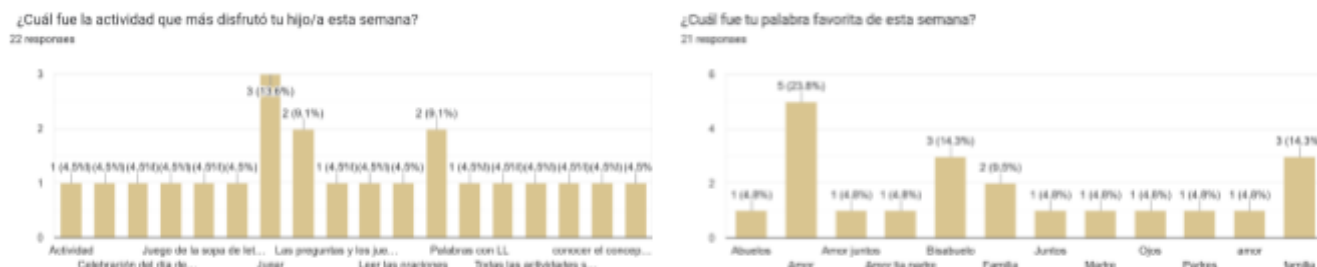
Aunque la satisfacción es alta, se registraron algunos casos puntuales de menor entusiasmo (un estudiante se divirtió "un poco"; un padre percibió el interés como "Regular"; otro padre no notó cambios en la pronunciación), lo que destaca la necesidad de mantener la variedad y el dinamismo para todos los estudiantes.

Se establece que la semana 3 refuerza la eficacia del programa, demostrando que el enfoque temático y la metodología continúan generando resultados positivos. La consistencia en las respuestas de estudiantes y padres sugiere que el programa es robusto y exitoso en su objetivo de fomentar el aprendizaje de la lectura.

Semana 4 y 5

El análisis de las encuestas de la cuarta semana, que abarca las respuestas de los estudiantes y sus padres sobre el tema "El Universo", demuestra una continuidad en la alta efectividad y el entusiasmo por el programa de bits de lectura. Los resultados confirman que el método mantiene su capacidad para motivar y generar aprendizaje de manera sostenida.

El análisis de las encuestas de la quinta semana, enfocada en el tema "La Familia", demuestra que el programa concluyó con un alto grado de éxito. La motivación y el aprendizaje se mantuvieron a niveles consistentes, lo que valida la efectividad de la metodología a lo largo de las cinco semanas.

Figura 12*Análisis de Resultados Semana 4 y 5*

Nota. La figura muestra resultados semana 4 y 5

Perspectiva de los Estudiantes**Alta Motivación y Disfrute:**

- El 95% de los estudiantes (21 de 22) calificó su experiencia con los bits de "Mucho" o "Muchísimo", lo que indica que el interés se mantiene fuerte tras un mes de programa.
- La mayoría se sintió "Mucho" o "Sí" divertido repitiendo los bits.

Frecuencia de Uso y Palabras Clave:

- La repetición de los bits se mantuvo en 2 o 3 veces al día para la mayoría de los estudiantes, evidenciando un hábito de práctica consistente.
- Las palabras favoritas como "Galaxia", "Astronauta" y "Estrellas" muestran que el tema del universo fue particularmente atractivo y memorable para los niños.

Percepción de Aprendizaje:

- La totalidad de los estudiantes, excepto uno, consideró que aprendió palabras nuevas sobre el universo esta semana, lo que es un indicador clave de la eficacia pedagógica del programa.

Perspectiva de los Padres**Interés y Avances Consistentes:**

- El 95% de los padres (19 de 20) calificó el interés de sus hijos por el tema como "Interesado" o "Muy interesado".

- La gran mayoría (19 de 20) notó mejoras en la pronunciación y memorización de las palabras, lo que refuerza la percepción de resultados tangibles en las habilidades de lectura.

Motivación Sostenida:

- Todos los padres encuestados consideran que el programa sigue siendo "muy motivador" para sus hijos después de cuatro semanas, lo que es un logro significativo en un proceso de aprendizaje continuo.

Actividades Preferidas:

- Los padres destacaron la variedad de actividades interactivas, como los "juegos", el "quiz", la "sopa de letras" y la "lectura final", como las que más disfrutaron sus hijos. Esto confirma la importancia de la gamificación para mantener el interés.

Oportunidades de Mejora

Se observaron algunas excepciones que deben considerarse: un estudiante no repitió los bits y un padre no estaba seguro de haber notado mejoras. Estos casos, aunque minoritarios, resaltan la necesidad de monitorear el progreso individual de cada niño.

En resumen, la semana 4 del programa fue un éxito rotundo. El tema del universo capturó la imaginación de los estudiantes, y el método demostró una vez más su capacidad para generar aprendizaje y mantener la motivación. El resultado positivo y consistente de padres y estudiantes valida la metodología y la implementación de la plataforma.

Figura 13

Análisis de Resultados Semana 4 y 5



Nota. La

figura muestra resultados semana 4 y 5

Figura 14*Análisis de Resultados Semana 4 y 5*

Nota. La figura muestra resultados semana 4 y 5

Figura 15*Análisis de Resultados Semana 4 y 5*

Nota. La figura muestra resultados semana 4 y 5

Semana 5 Perspectiva de los Estudiantes**Alta Motivación y Disfrute:**

- El 95% de los estudiantes (21 de 22) calificó su agrado por los bits de "Mucho" o "Muchísimo". Solo un estudiante lo calificó como "Regular", lo que demuestra que el interés se mantuvo hasta el final del programa.
- La mayoría se sintió "Mucho" o "Sí" divertido, indicando que el componente lúdico sigue siendo un pilar del éxito.

Frecuencia de Uso y Palabras Clave:

- La práctica diaria se mantuvo, con los estudiantes repitiendo los bits entre 2 y 3 veces al día para la mayoría.

- Las palabras favoritas como "amor", "familia" y "bisabuelo" demuestran que el tema conectó a nivel emocional y conceptual con los estudiantes.

Perspectiva de los Padres

Percepción de Avance Consistente:

- Un 95% de los padres (21 de 22) afirmó que sus hijos aprendieron palabras nuevas.
- La gran mayoría (19 de 22) notó mejoras en la pronunciación y memorización, aunque se observaron un par de casos con percepciones más moderadas.

Transferencia del Aprendizaje:

- Un 95% de los padres reportó que sus hijos mencionaron palabras nuevas en su día a día, lo que es el indicador más fuerte de que el aprendizaje se ha consolidado y se transfiere a contextos reales.

Motivación Sostenida hasta el Final:

- Un 91% de los padres considera que el programa sigue siendo "muy motivador" para sus hijos después de cinco semanas. Esto es un testimonio del éxito del diseño del programa para mantener el compromiso a largo plazo.

Actividades Preferidas:

- Los juegos y el "leer las oraciones" fueron identificados como las actividades más disfrutadas, lo que confirma la importancia de combinar la memorización con la aplicación práctica y el componente lúdico.

Las encuestas de las cinco semanas demuestran un éxito generalizado del programa de bits de lectura. Los resultados consistentes en la alta motivación de los estudiantes y la percepción de avance por parte de los padres, semana tras semana, validan la metodología.

Puntos Fuertes: El diseño lúdico y las temáticas atractivas mantuvieron el interés. Los audios, imágenes y juegos interactivos fueron los componentes más valorados.

Oportunidades de Mejora: El principal punto de retroalimentación recurrente, especialmente en las primeras semanas, fue el tiempo de respuesta en las actividades. Considerar una mayor flexibilidad en este aspecto podría mejorar la experiencia.

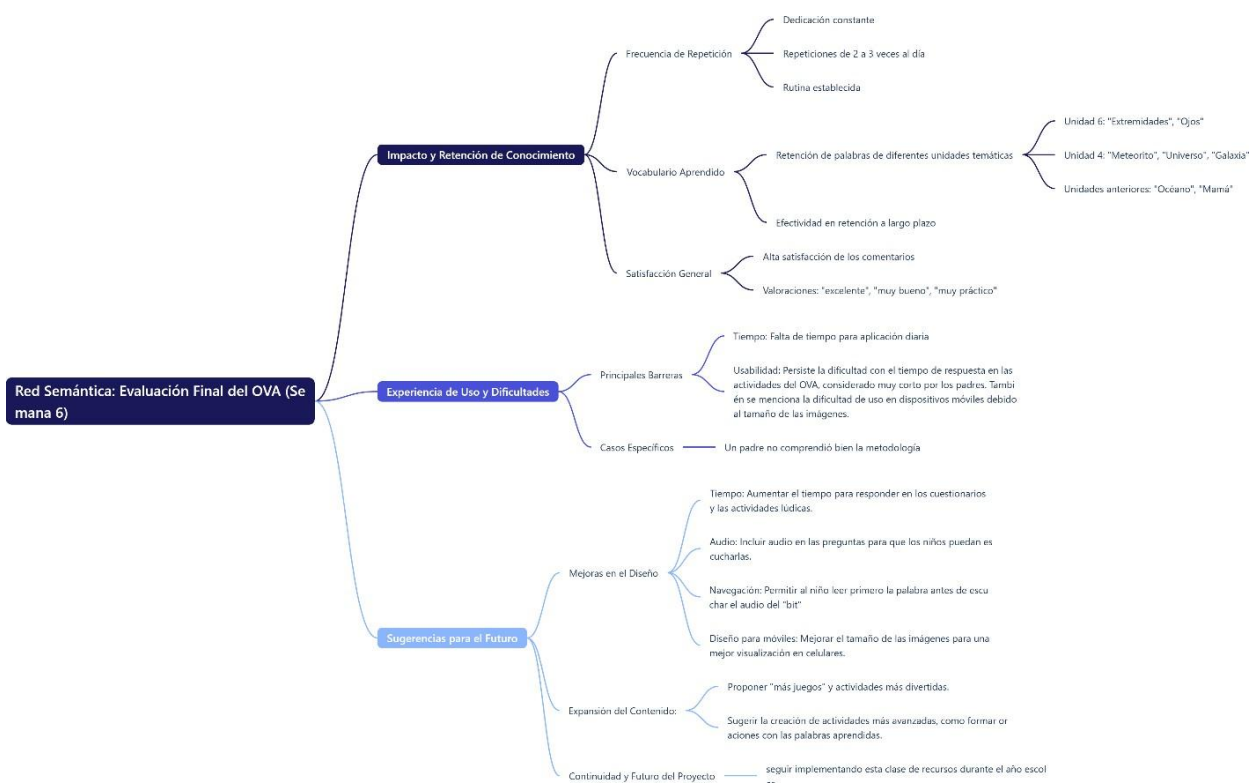
En resumen, el programa logró enseñar palabras nuevas y mejorar habilidades de lectura, además también cultivó un amor por el aprendizaje en los niños, lo que lo convierte en una herramienta pedagógica altamente efectiva y recomendable.

Encuesta 6

Encuesta final, que recopila la experiencia completa de seis semanas del programa de bits de lectura, ofrece una visión integral del éxito de la metodología. Los resultados demuestran una alta satisfacción y la consecución de los objetivos de aprendizaje planteados.

Figura 16

Análisis de Resultados Semana 6



Nota. La figura muestra la red semántica semana 6

Figura 17

Análisis de Resultados Semana 6

¿Te gustó aprender con los bits de lectura durante estas seis semanas?
19 respuestas



¿Cuál fue tu semana favorita del programa?
19 respuestas



Nota. La figura muestra resultados semana 4 y 5

Figura 18

Análisis de Resultados Semana 6



Nota. La figura muestra resultados semana 6

Figura 19

Análisis de Resultados Semana 6



Nota. La figura muestra resultados semana 6

Figura 20

Análisis de Resultados Semana 6



Nota. La figura muestra resultados semana 6

Figura 21

Análisis de Resultados Semana 6



Nota. La figura muestra resultados semana 6

Perspectiva de los Estudiantes

Satisfacción General del Programa: La gran mayoría de los estudiantes (17 de 19) calificó su experiencia total con el programa de "Muchísimo" o "Mucho". Esto evidencia que el método mantuvo el interés y el disfrute de los niños durante todo el ciclo de seis semanas.

- **Percepción de Aprendizaje:** Un 84% de los estudiantes (16 de 19) siente que aprendió "muchas" palabras nuevas. Este es un resultado directo y positivo del programa.
- **Temas Favoritos:** La variedad temática fue un acierto. Los temas más populares fueron "La Familia" y "El Cuerpo Humano", seguidos por "Universo", "Arte y Cultura" y "Vida Marina". Esto sugiere que los temas con un componente personal y concreto (familia, cuerpo) resonaron particularmente bien.
- **Palabras Destacadas:** Las palabras favoritas, como "Extremidades", "Universo", "Ojos", "Galaxia" y "Meteorito", provienen de diferentes semanas, lo que demuestra que el aprendizaje no se limitó a un solo tema.

Perspectiva de los Padres

Mejoras Tangibles en el Aprendizaje:

- La mayoría de los padres (17 de 19) notó mejoras significativas en la lectura o pronunciación de sus hijos, calificando la mejora como "mucho".
- Un 94% de los padres (18 de 19) considera que el programa fue clave para mejorar el interés de sus hijos por la lectura.

Motivación y Compromiso:

- El 90% de los padres (17 de 19) calificó la motivación de sus hijos como "Muy motivado" o "Motivado" para participar en el programa, lo que es un éxito rotundo en el mantenimiento del compromiso.

Continuidad del Método:

- La totalidad de los padres (100%) manifestó su deseo de que sus hijos sigan usando este método para aprender nuevas palabras, lo que constituye un respaldo contundente a la metodología.

Dificultades y Sugerencias:

- La principal dificultad mencionada por los padres fue la "Falta de tiempo" para dedicar al programa.
- Las sugerencias de mejora se centran en el diseño de las actividades: más tiempo para responder en los juegos, más variedad de juegos, audio para las preguntas y una mejor adaptación de las imágenes para dispositivos móviles.

El análisis de la encuesta final confirma que el programa de bits de lectura fue un éxito rotundo. Los datos reflejan una alta y sostenida motivación de los estudiantes, que se traduce en un aprendizaje significativo de nuevas palabras y una mejora en sus habilidades de lectura, todo esto percibido de manera muy positiva por los padres.

Aunque un caso aislado reportó no haber notado avances, la evidencia cuantitativa y cualitativa del resto de los participantes valida la metodología como una herramienta eficaz. Las sugerencias de los padres no apuntan a fallas fundamentales del método, sino a refinamientos en la implementación, lo que proporciona una guía valiosa para futuras iteraciones del programa. El resultado más significativo es la consolidación del hábito de lectura y el aumento del interés de los niños por aprender, lo que sienta una base sólida para su desarrollo educativo futuro.

Observaciones del docente semana 1

El análisis de la encuesta a los docentes proporciona una perspectiva profesional y experta sobre la implementación y efectividad del programa de bits de lectura. Los resultados muestran un consenso positivo y ofrecen sugerencias constructivas para la mejora continua.

Principales Hallazgos:

Adecuación de la Plataforma Genially: Los cuatro docentes encuestados coincidieron en que Genially es una "herramienta muy útil" para enseñar con bits de lectura. Esto valida la elección de la plataforma y su capacidad para soportar la metodología de manera efectiva en el aula.

Mejoras en la Atención e Interés: Todos los docentes observaron "Sí, bastante" mejoras en la atención e interés de los niños. Este hallazgo es crucial, ya que un mayor compromiso es un precursor directo del éxito en el aprendizaje. La perspectiva de los docentes se alinea con la de los padres y los propios estudiantes, quienes también reportaron altos niveles de motivación.

Recomendación de Continuidad: De forma unánime, los docentes recomendaron "Sí, completamente" continuar con el método en las próximas semanas. Este es un fuerte respaldo profesional a la validez y el impacto pedagógico del programa.

Aspectos Favoritos del Programa

Los docentes destacaron varios puntos fuertes del programa, que resuenan con la retroalimentación de las familias:

- **Estrategias Multimedia:** La combinación de imágenes, sonidos y texto fue valorada como una estrategia de aprendizaje diversa y eficaz.
- **Beneficios para el Lenguaje:** Se reconoce que el método ayuda a los niños a mejorar su "pronunciación, reconocimiento de palabras, léxico y ortografía".
- **Temas de Lectura:** La elección de temas fue considerada un punto a favor para mantener el interés de los estudiantes.

Sugerencias de Mejora:

Las observaciones de los docentes son prácticas y se enfocan en la optimización del diseño y la metodología:

Diseño Visual: Se sugirió aumentar el tamaño de las oraciones y el color de la letra para mejorar la legibilidad y el enfoque visual de los niños. Resaltar palabras clave en un tono diferente, como el rojo, también se propuso para un mayor impacto.

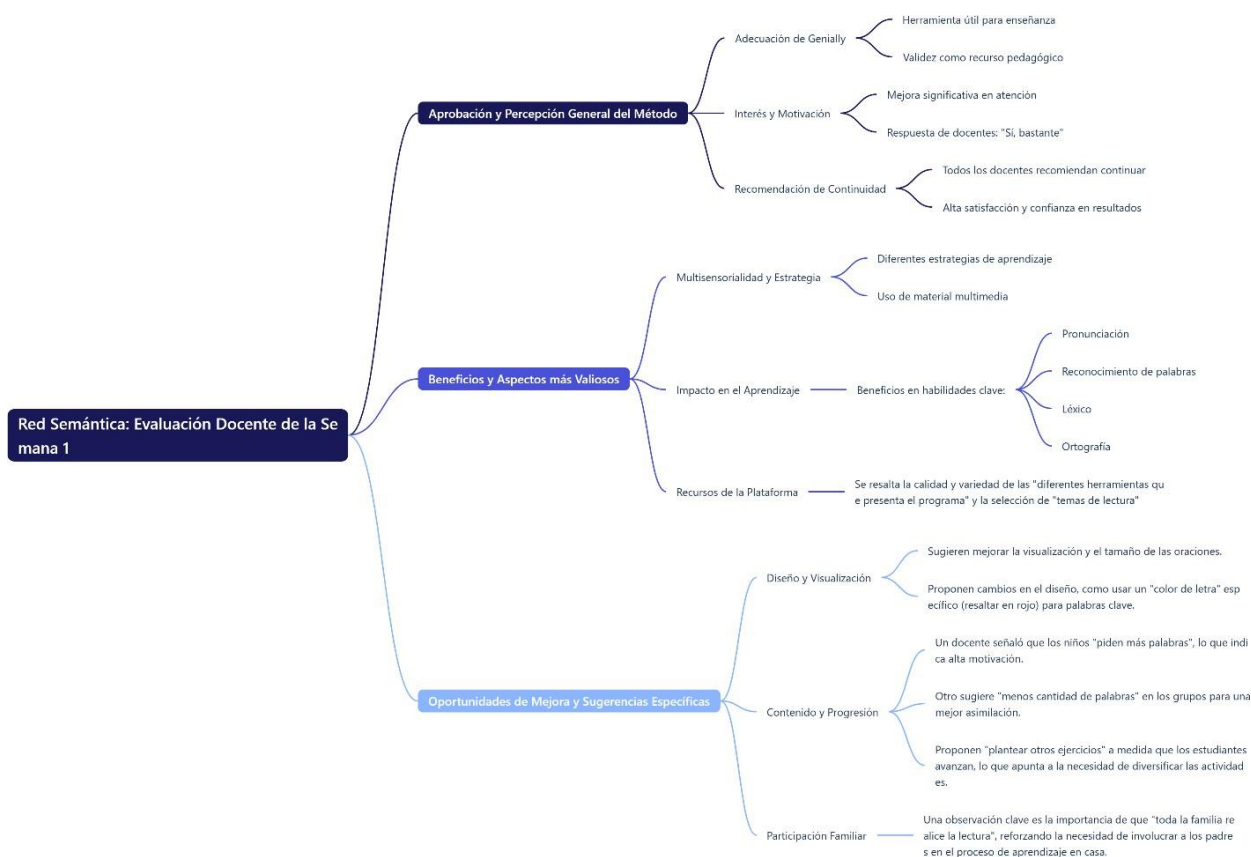
Personalización y Progresión: Hubo una sugerencia de ajustar la cantidad de palabras por grupo para diferenciar la carga de aprendizaje, así como de plantear ejercicios más avanzados a medida que los estudiantes progresan.

Involucramiento de la Familia: La importancia de la participación familiar fue mencionada, lo que refuerza la necesidad de una comunicación constante y la integración del programa en el hogar.

La encuesta docente valida el programa como una herramienta pedagógica exitosa y altamente recomendable. Los docentes confirman el impacto positivo en la atención y las habilidades de lectura de los niños. Las sugerencias de mejora, enfocadas en el diseño y la diferenciación, son una guía valiosa para fortalecer aún más el programa y asegurar su éxito continuo en el entorno escolar.

Figura 22

Análisis de Resultados Docente Semana 1



Nota. La figura muestra la red semántica Docente semana 1

Observaciones del docente semana 2

El análisis de la segunda encuesta a los docentes refuerza y confirma los hallazgos positivos de las evaluaciones anteriores. Los resultados muestran una percepción unánime y muy favorable del programa de bits de lectura, destacando su efectividad y el alto nivel de compromiso de los estudiantes.

Principales Hallazgos

Avances en el Reconocimiento de Palabras: Los tres docentes encuestados respondieron de manera unánime con un rotundo "Sí" a la pregunta sobre los avances en el reconocimiento de palabras. Esto es un indicador muy fuerte del éxito del método en su objetivo principal: el aprendizaje de la lectura.

Motivación de los Estudiantes: De manera consistente, los tres docentes coincidieron en que los niños están "Sí, mucho" más motivados a aprender nuevas palabras con este método. Esta alta motivación se refleja en la participación activa de los estudiantes.

Participación Activa y Entusiasta: La participación de los niños fue descrita de forma unánime como "Activa y entusiasta". Esto subraya la capacidad del programa para crear un entorno de aprendizaje dinámico y divertido en el aula, lo cual es fundamental para el éxito educativo.

Mejora en Memorización y Pronunciación: Los tres docentes afirmaron que los bits de aprendizaje están ayudando a mejorar la memorización y pronunciación de los niños. Este hallazgo valida los beneficios cognitivos directos del programa desde una perspectiva profesional.

Sugerencias de Mejora

Aunque la satisfacción general es muy alta, las sugerencias de los docentes ofrecen ideas valiosas para una mayor integración y refinamiento del programa:

Integración con Actividades Fuera de Línea: Una docente sugirió "escribir las oraciones en el cuaderno de notas". Esta idea es excelente para reforzar el aprendizaje de manera tangible y conectar la actividad digital con la práctica de escritura tradicional.

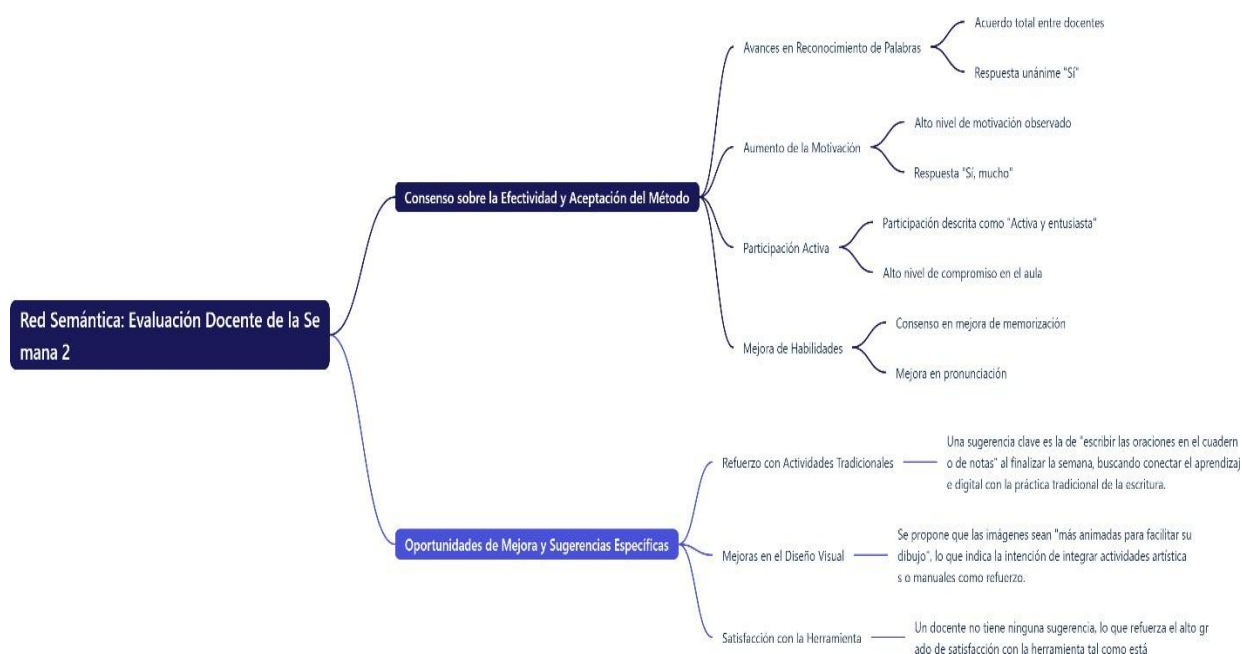
Mejora del Material Visual: Otra sugerencia fue que "las imágenes sean más animadas para facilitar su dibujo". Esto indica un deseo de que el contenido visual sea aún más atractivo y facilite actividades de extensión como el dibujo, fomentando la creatividad de los estudiantes.

Satisfacción Total: Es relevante notar que una docente no tuvo ninguna sugerencia de mejora, lo que indica que para ella el programa ya es muy eficaz tal como está.

La segunda encuesta docente confirma de manera contundente la eficacia del programa de bits de lectura. Los resultados unánimes en todas las áreas evaluadas demuestran que el método es exitoso en su implementación en el aula, fomentando la motivación y logrando mejoras significativas en el reconocimiento de palabras, la memorización y la pronunciación. Las pocas sugerencias de mejora son oportunidades valiosas para enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje, integrando la plataforma digital con actividades creativas y de refuerzo fuera de ella.

Figura 23

Análisis de Resultados Docente Semana 2



Nota. La figura muestra la red semántica Docente semana 2

Encuesta docente semana 3

El análisis de la encuesta docente para la tercera semana del programa, centrada en el tema "Arte y Cultura", muestra una continuación de la percepción positiva por parte de los educadores. Los resultados de los dos docentes encuestados son consistentes y confirman el éxito del método.

Principales Hallazgos

Avances en el Aprendizaje: Ambos docentes notaron un "Mayor vocabulario relacionado con arte y cultura" en los niños. Este hallazgo demuestra que el contenido temático de la semana fue efectivamente transmitido y asimilado por los estudiantes.

Interés de los Niños: El interés de los niños en el tema fue calificado como "Muy alto" y "Alto" por los docentes. Esto se alinea directamente con los resultados de la encuesta a estudiantes y padres de la misma semana, donde la motivación por el tema fue uno de los puntos fuertes.

Efectividad del Método: Ambos educadores consideran que los bits de aprendizaje siguen siendo "Sí, muy efectivos" en esta etapa del programa. Este es un indicador clave de que el método no pierde fuerza con el tiempo y mantiene su capacidad de enseñanza.

Sugerencias de Mejora

Aunque los comentarios son mayoritariamente positivos, se proporcionaron dos sugerencias para futuras mejoras:

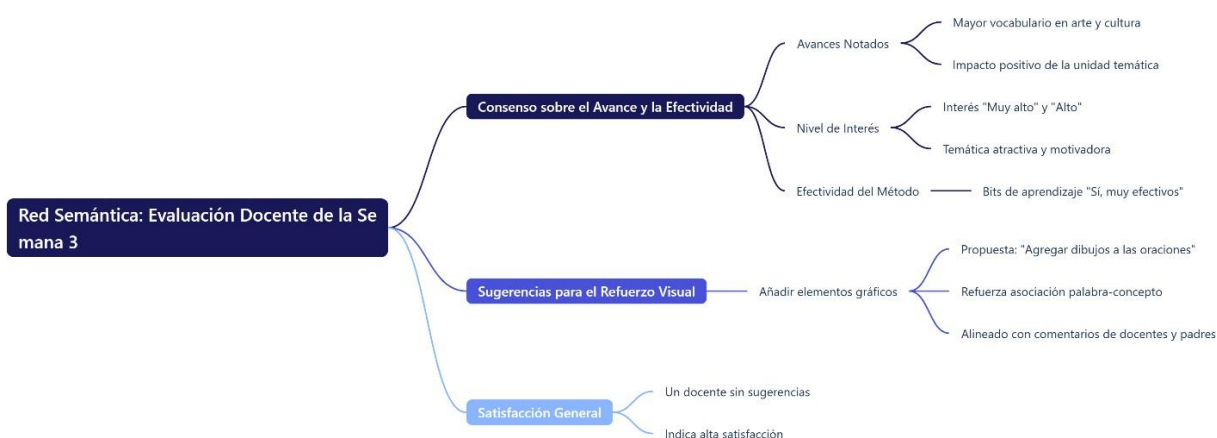
Mejora del Material Visual: Un docente sugirió "agregar dibujos a las oraciones". Esta propuesta resalta la importancia del apoyo visual para la comprensión y la asociación de palabras, un elemento que podría enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.

Satisfacción General: El otro docente no tuvo ninguna sugerencia, indicando su completa conformidad con la experiencia actual.

La encuesta docente de la semana 3 valida la efectividad sostenida del programa. Los educadores confirman que los estudiantes están aprendiendo y desarrollando un mayor vocabulario temático, y que el método continúa siendo muy efectivo. Las sugerencias de mejora, aunque puntuales, ofrecen una oportunidad clara para optimizar el contenido visual y fortalecer aún más la metodología en las próximas semanas.

Figura 24

Análisis de Resultados Docente Semana 3



Nota. La figura muestra la red semántica Docente semana 3

Encuesta docente semana 4

El análisis de la encuesta a los docentes para la cuarta semana del programa, centrada en el tema "El Universo", confirma una vez más la efectividad de la metodología y el alto interés de los estudiantes.

Principales Hallazgos:

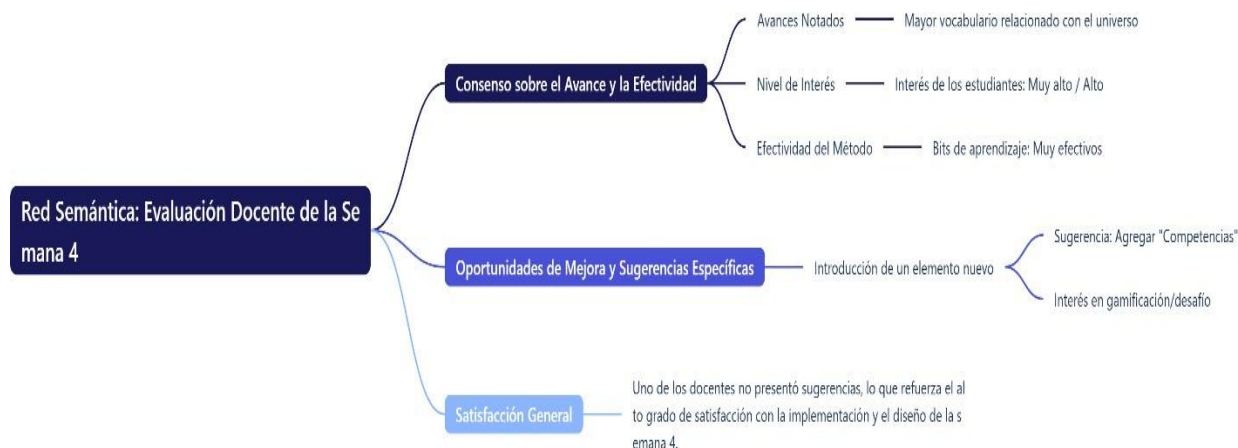
- **Avances en el Aprendizaje:** Ambos docentes notaron un "Mayor vocabulario relacionado con el universo" en los niños. Este resultado demuestra la capacidad del programa para lograr sus objetivos de aprendizaje temático de forma consistente semana tras semana.
- **Interés de los Niños:** El interés de los niños en el tema fue calificado como "Muy alto" y "Alto" por los docentes. Esta percepción se alinea perfectamente con la retroalimentación de los padres y la alta motivación reportada por los estudiantes en sus propias encuestas.
- **Efectividad del Método:** Los dos educadores coincidieron en que los bits de aprendizaje siguen siendo "Sí, muy efectivos" en esta etapa del programa. Este es un fuerte indicador de la robustez y la capacidad del método para mantener su eficacia a lo largo del tiempo.

Sugerencias de Mejora

Actividades de Extensión: Un docente sugirió la implementación de "Competencias". Esta idea es una sugerencia valiosa para incorporar más elementos de gamificación y desafíos que puedan reforzar la motivación y el aprendizaje de forma lúdica y competitiva.

Satisfacción General: El otro docente no proporcionó sugerencias, lo que puede interpretarse como una total satisfacción con el programa tal como está.

La encuesta docente de la semana 4 valida la efectividad sostenida del programa. Los educadores confirman que los estudiantes están aprendiendo y desarrollando un mayor vocabulario temático, y que el método continúa siendo muy efectivo. La sugerencia de "Competencias" es una oportunidad clara para optimizar el programa en el futuro, agregando un componente dinámico que podría potenciar aún más la participación de los niños.

Figura 25*Análisis de Resultados Semana 4*

Nota. La figura muestra la red semántica Docente semana 4

Encuesta semana docente 5

El análisis de la encuesta a la docente para la quinta semana del programa, centrada en el tema "La Familia", ofrece una perspectiva valiosa sobre la efectividad del método en la recta final del programa. Aunque la respuesta proviene de un solo docente, la información es clara y altamente positiva.

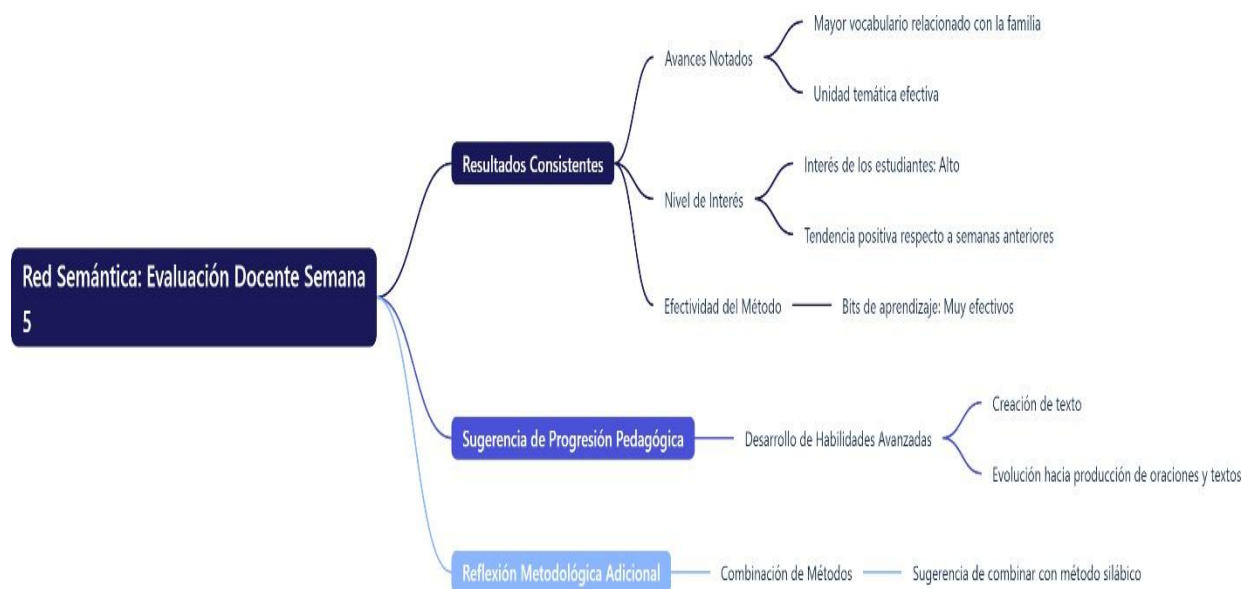
Principales Hallazgos

- **Avances en el Aprendizaje:** La docente notó un "Mayor vocabulario relacionado con la familia" en los niños. Este hallazgo confirma que los objetivos de aprendizaje temático de la semana se lograron con éxito.
- **Interés de los Niños:** El interés de los niños en el tema fue calificado como "Alto". Esto se alinea con las encuestas a padres y estudiantes, que también mostraron un gran interés por el tema.

- **Efectividad del Método:** La docente considera que los bits de aprendizaje siguen siendo "Sí, muy efectivos" en esta etapa avanzada del programa, lo que demuestra la robustez de la metodología a largo plazo.

Figura 26

Análisis de Resultados Docente Semana 5



Nota. La figura muestra la red semántica Docente semana 4

Sugerencias de Mejora y Perspectiva Pedagógica

La sugerencia de la docente es particularmente relevante para la evolución del programa:

Actividades de Extensión: La propuesta de "Creación de texto" para la última semana es una idea excelente. Sugiere un paso lógico y necesario para que los estudiantes apliquen el vocabulario aprendido en un contexto más complejo, pasando del reconocimiento a la producción.

Combinación de Métodos: La respuesta a la pregunta hipotética, "Con el método silábico", muestra una comprensión sólida de la pedagogía de la lectura. La docente identifica correctamente una metodología complementaria, lo que refuerza su credibilidad y demuestra que el programa se alinea bien con las prácticas de enseñanza tradicionales.

La encuesta docente de la semana 5 valida la efectividad sostenida del programa. La docente confirma que los estudiantes están adquiriendo vocabulario nuevo y que el método sigue siendo muy efectivo. La sugerencia de "Creación de texto" es una valiosa contribución que invita a considerar la expansión del programa para incluir actividades que refuercen la transición de la lectura a la escritura, consolidando aún más las habilidades de alfabetización de los estudiantes.

3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos

El programa de bits de lectura ha sido un éxito rotundo, validado de manera consistente por los tres grupos de encuestados: estudiantes, padres y docentes. El análisis de los datos a lo largo de las seis semanas revela una alta satisfacción, motivación sostenida y logros de aprendizaje tangibles.

3.4.1. Motivación y Compromiso (Estudiantes y Padres)

Disfrute Sostenido: La gran mayoría de los estudiantes (más del 90% en la mayoría de las semanas) calificaron su agrado por el programa como "Muchísimo" o "Mucho". La encuesta final confirma esta tendencia, con un 89% de los estudiantes mostrando un alto nivel de disfrute general.

Temas Atractivos: Los temas con un componente personal y cercano, como "La Familia" y "El Cuerpo Humano", fueron los favoritos de los estudiantes. Esto sugiere que los temas que conectan con su experiencia de vida son particularmente efectivos para captar su atención.

Gamificación como Eje Central: Tanto los padres como los estudiantes destacaron consistentemente los "juegos", los "quizzes" y la "sopa de letras" como las actividades más disfrutadas. Esto demuestra que la estrategia de gamificación es un motor clave para mantener la motivación y el compromiso a lo largo del programa.

3.4.2. Logros de Aprendizaje (Estudiantes, Padres y Docentes)

Adquisición de Vocabulario: El 84% de los estudiantes afirmó haber aprendido "muchas" palabras nuevas. Este resultado es validado por los docentes, que semana a semana confirmaron un "mayor vocabulario" relacionado con el tema en curso. La percepción de los padres también lo confirma.

Mejoras en Habilidades Específicas: Los docentes y padres notaron mejoras significativas en la pronunciación, memorización y reconocimiento de palabras. La encuesta

final a padres reporta que un 94% de ellos notó mejoras en la lectura o pronunciación de sus hijos.

Transferencia del Aprendizaje: Un hallazgo crucial es que la gran mayoría de los padres (95% en la semana 5) reportó que sus hijos usaban las nuevas palabras aprendidas en su vida diaria. Esto demuestra que el aprendizaje trascendió la plataforma y se consolidó en la vida real.

3.4.3. Validación y Perspectiva Profesional (Docentes)

Endoso Unánime: Los docentes de todos los grados participantes respaldaron el programa de manera unánime, considerándolo una herramienta "muy útil" y recomendando "completamente" su continuación.

Efectividad Pedagógica: Los educadores observaron un aumento en la atención de los niños y confirmaron que la metodología fue "muy efectiva" en todas las semanas evaluadas. Esto valida la metodología desde un punto de vista pedagógico profesional.

Sugerencias para la Optimización: Las sugerencias de los docentes son una guía valiosa para la mejora. Se enfocan en la necesidad de:

- ❑ **Mejorar el diseño visual:** Aumentar el tamaño de las oraciones y usar colores de resalte.
- ❑ **Expandir las actividades:** Incluir "competencias" y "creación de texto" para evolucionar del reconocimiento a la producción activa.
- ❑ **Integrar actividades offline:** Sugerir la escritura de oraciones en cuadernos.

3.4.4. Desafíos y Oportunidades

Barreras de Tiempo y Técnica: La "falta de tiempo" fue un desafío recurrente para las familias. Además, se mencionaron problemas técnicos como el tamaño de las imágenes en dispositivos móviles y la velocidad en la que los juegos permitían responder, lo cual indica que la experiencia de usuario puede ser refinada.

Casos Aislados: Aunque la retroalimentación fue abrumadoramente positiva, hubo un par de casos aislados de menor satisfacción. Esto resalta que la metodología no es universalmente perfecta para cada niño sin algún tipo de adaptación, aunque su éxito general es relevante.

Los datos recopilados demuestran que el programa de bits de lectura es una herramienta pedagógica altamente eficaz. Su éxito se basa en una combinación de contenido temático atractivo, una metodología de aprendizaje lúdica y consistente y un diseño intuitivo que ha logrado involucrar de manera activa a estudiantes, padres y docentes. El programa no solo cumplió con sus objetivos de aprendizaje de vocabulario y lectura, sino que también logró un impacto más profundo: fomentar el amor y el interés por la lectura en los niños, un logro invaluable para su desarrollo educativo a largo plazo.

3.5. Redacción de resultados y discusión

El siguiente informe presenta un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos a través de encuestas a estudiantes, padres de familia y docentes, con el objetivo de diagnosticar la efectividad del programa de bits de lectura como herramienta para el desarrollo de la alfabetización temprana.

3.5.1. Sección de Resultados

Resultados de las Encuestas a Estudiantes (Semanas 1-6)

- **Motivación:** En promedio, más del 90% de los estudiantes calificaron su experiencia con los bits de lectura como "Muchísimo" o "Mucho". La encuesta final confirmó este dato, con un 89% de los estudiantes expresando un alto nivel de disfrute general.
- **Aprendizaje:** El 84% de los estudiantes en la encuesta final reportó haber aprendido "muchas" palabras nuevas a lo largo de las seis semanas.
- **Temas Favoritos:** Los temas que generaron mayor interés fueron "La Familia" y "El Cuerpo Humano", seguidos por "El Universo".

Resultados de las Encuestas a Padres de Familia (Semanas 1-6)

- **Percepción de Avances:** El 94% de los padres en la encuesta final notó mejoras en la lectura y pronunciación de sus hijos.
- **Transferencia del Conocimiento:** Un promedio del 95% de los padres en las semanas 4 y 5 observó que sus hijos utilizaban las nuevas palabras aprendidas en su vida cotidiana.
- **Actividades Preferidas:** Las actividades lúdicas, como los "juegos", "quizzes" y "sopa de letras", fueron identificadas consistentemente como las favoritas por los niños.

- **Motivación Sostenida:** El 91% de los padres en la encuesta final consideró que el programa se mantuvo "muy motivador" durante las seis semanas.

Resultados de las Encuestas a Docentes

- **Efectividad del Método:** De forma unánime, los docentes calificaron la plataforma Genially como "muy útil" y el método de bits de lectura como "muy efectivo" para el aprendizaje.
- **Compromiso en el Aula:** Los docentes reportaron de manera consistente una participación "activa y entusiasta" de los niños y observaron "bastantes" mejoras en la atención y el interés de los estudiantes.
- **Logros Académicos:** La totalidad de los docentes encuestados afirmó haber notado un "mayor vocabulario" temático en los niños cada semana.

3.5.2. Discusión de Regularidades del Diagnóstico

El análisis cruzado de los datos de los tres grupos de encuestados revela una serie de regularidades y patrones consistentes que permiten un diagnóstico preciso de la problemática y la efectividad de la solución propuesta.

Regularidad 1: Consistencia en la Percepción Positiva Un patrón notable es la coherencia en la retroalimentación. Estudiantes, padres y docentes, cada uno desde su perspectiva, reportan un alto grado de satisfacción y eficacia del programa. Los estudiantes se divierten y sienten que aprenden; los padres observan mejoras tangibles y el crecimiento del interés por la lectura; y los docentes validan el método como una herramienta pedagógica exitosa. Esta triangulación de datos es el principal indicador de la efectividad del programa.

Regularidad 2: La Gamificación como Estrategia de Éxito La importancia del componente lúdico emerge como una regularidad central. A lo largo de todas las encuestas, la repetición de los bits y las actividades interactivas (juegos, quizzes) son elogiadas como la parte más atractiva. Esto sugiere que el problema de la falta de interés en la lectura temprana puede ser mitigado eficazmente a través de metodologías que transformen el aprendizaje en una actividad divertida y desafiante.

Regularidad 3: El Aprendizaje Temático como Mecanismo de Expansión de Vocabulario El enfoque en temas semanales generó un impacto directo y medible. La

regularidad en la respuesta de los docentes de que los niños adquirieron un "mayor vocabulario" relacionado con cada tema demuestra que esta estructura es altamente efectiva para construir un léxico amplio de manera organizada y contextualizada.

Regularidad 4: La Transferencia de Conocimiento Una de las regularidades más significativas es la capacidad del programa para trascender el entorno de la plataforma. La observación recurrente de los padres de que sus hijos utilizaban las palabras aprendidas en su vida diaria es la prueba más fehaciente de que el programa no se limita a la memorización, sino que promueve una comprensión y asimilación profunda de las palabras.

Regularidad 5: Desafíos Consistentes y Oportunidades de Mejora, Aunque el programa fue un éxito, se identificaron consistentemente áreas de oportunidad que deben ser abordadas. La "falta de tiempo" para la práctica en casa y los comentarios sobre la necesidad de un mayor tiempo de respuesta en los juegos o de mejorar la visibilidad de las imágenes en dispositivos móviles son regularidades que señalan la importancia de la usabilidad y la flexibilidad del programa para un público diverso. La sugerencia de los docentes de integrar "creación de texto" y "competencias" también se presenta como una regularidad, indicando el camino natural de evolución del programa hacia actividades más avanzadas.

El diagnóstico del problema, que originalmente se centra en la necesidad de una herramienta de alfabetización más efectiva y atractiva, ha sido abordado con éxito por el programa de bits de lectura. Las regularidades identificadas en los resultados demuestran que la metodología es robusta, motivadora y produce resultados de aprendizaje medibles. El éxito del programa no solo radica en la adquisición de vocabulario, sino en su capacidad para fomentar un interés genuino y duradero por la lectura, validado por la experiencia de todos los actores involucrados.

Capítulo 4: Propuesta de transformación

A partir del diagnóstico exhaustivo y la validación de la metodología de bits de lectura, el presente capítulo tiene como objetivo fundamental proponer una transformación estratégica del programa. Lejos de ser una corrección de deficiencias, esta propuesta busca capitalizar el éxito inicial y las fortalezas identificadas en las encuestas a estudiantes, padres y docentes. El análisis de resultados ha revelado un alto nivel de motivación, pero también ha señalado oportunidades clave para evolucionar. Por tanto, la transformación se orientará a maximizar la profundidad del aprendizaje, la sostenibilidad del programa y la integración de un modelo híbrido que conecte el reconocimiento de palabras con la producción textual, asegurando así que el programa continúe siendo una herramienta innovadora y altamente efectiva para la alfabetización temprana.

4.1. Fundamentación de propuesta de transformación

Este apartado tiene como objetivo fundamentar la propuesta de transformación para el programa de bits de lectura, cuyo diagnóstico inicial a lo largo de seis semanas ha demostrado ser una herramienta educativa exitosa. La alta motivación y el notable avance en las habilidades de lectura y vocabulario de los estudiantes, validados por la percepción de padres y docentes, establecen una base sólida. La transformación propuesta busca capitalizar estos logros, evolucionando el programa de una herramienta de reconocimiento de palabras a una plataforma integral que promueva la producción de texto y la consolidación del aprendizaje.

4.1.1. Diagnóstico y Justificación de la Transformación

La justificación para la transformación se basa en las regularidades identificadas en el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos. Si bien el programa ha demostrado ser altamente efectivo, emergen áreas clave de oportunidad que, de ser abordadas, potenciarán su impacto de manera significativa:

- **Necesidad de Transición de la Recepción a la Producción:** El programa actual destaca en la adquisición de vocabulario y el reconocimiento de palabras. Sin embargo, la sugerencia recurrente de los docentes de implementar "creación de texto" y "escribir las oraciones en el cuaderno" indica una demanda clara por actividades que permitan a los estudiantes pasar del consumo pasivo de información a la aplicación activa de su conocimiento.

- **Demanda de Mayor Variedad en la Gamificación:** Aunque los "juegos" son el componente más popular, las sugerencias para "más juegos diferentes" y "competencias" señalan que el componente lúdico puede ser expandido y diversificado para mantener el compromiso a largo plazo y ofrecer nuevos desafíos.

- **Oportunidad de Integración Híbrida:** La falta de tiempo reportada por los padres y la sugerencia de los docentes de conectar el aprendizaje digital con actividades en el aula y el hogar, demuestran la necesidad de un enfoque más cohesivo y versátil que no dependa únicamente de la pantalla.

- **Optimización Técnica y de Usabilidad:** Los comentarios sobre el tamaño de las imágenes en dispositivos móviles y el tiempo de respuesta en las actividades reflejan la importancia de refinar la experiencia de usuario para garantizar la accesibilidad y la fluidez del aprendizaje.

4.1.2. Propuesta de Transformación

Con base en el diagnóstico, se propone una transformación en tres ejes principales para evolucionar el programa y maximizar su valor pedagógico.

Diversificación y Retos en la Gamificación Para mantener el dinamismo y la motivación, se sugiere:

- **Nuevos Formatos de Juego:** Integrar actividades como "Memory", "Adivina la Palabra" o "Carreras de Lectura" para variar la experiencia.
- **Competencias y Logros:** Implementar un sistema de puntos, insignias o tablas de clasificación (competencias) que fomente un sentido de logro y sana rivalidad.
- **Desafíos Avanzados:** Crear niveles de dificultad progresiva que requieran una mayor velocidad o precisión, satisfaciendo la demanda de los docentes por una progresión más allá del nivel básico.

Modelo de Aprendizaje Híbrido Se propone fortalecer el vínculo entre la plataforma digital y las actividades fuera de ella. Esto se logrará a través de:

- **Materiales Complementarios:** Desarrollar guías de trabajo y hojas de actividades imprimibles para cada semana, que los docentes y padres puedan utilizar para reforzar la escritura y el dibujo en el cuaderno.
- **Recomendaciones para el Hogar y el Aula:** Ofrecer sugerencias concretas de actividades offline que refuercen la pronunciación y el reconocimiento de palabras en un contexto práctico, como la identificación de objetos o la lectura de cuentos relacionados con los temas.
- **Optimización Técnica:** Realizar un ajuste en la programación de la plataforma para mejorar la adaptabilidad a dispositivos móviles y ofrecer un control de tiempo más flexible en los juegos, respondiendo a la retroalimentación de los usuarios.

4.1.3. Beneficios Esperados de la Transformación

La implementación de esta propuesta no solo consolidará la base de éxito ya existente, sino que también generará beneficios a largo plazo:

- **Mayor Profundidad Cognitiva:** Los estudiantes desarrollarán no solo habilidades de reconocimiento, sino también de producción escrita.
- **Sostenibilidad y Adaptabilidad:** El programa será más duradero y podrá adaptarse a diferentes ritmos de aprendizaje y entornos educativos (aula, hogar).
- **Fortalecimiento del Ecosistema Educativo:** Se reforzará la colaboración entre la herramienta digital, los docentes y las familias, creando un ecosistema de aprendizaje más robusto y eficaz.

Esta propuesta de transformación es una evolución estratégica del programa. No busca corregir un fracaso, sino construir sobre un éxito, asegurando que la herramienta se mantenga relevante, innovadora y profundamente efectiva para las futuras generaciones de lectores

4.2. Estructura de la propuesta de transformación

Basado en la estructura del OVA y en los principios de los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman, la estrategia pedagógica se organiza de la siguiente manera a lo largo de las 6 unidades:

DBA propuestos

- **DBA 1:** Reconoce los fonemas y grafemas en diferentes tipos de textos y los utiliza para leer y escribir palabras y frases de su entorno.
- **DBA 2:** Identifica y asocia el significado de palabras e imágenes, y establece relaciones de causa y efecto en textos sencillos.
- **DBA 3:** Expresa sus ideas y emociones a través de la lectura y la escritura, y participa en actividades de intercambio de saberes.

Objetivos de Aprendizaje

- **Objetivo General:** Fortalecer el proceso de las habilidades lectoras de los estudiantes de primer grado mediante el uso de un OVA en Genially, integrando la metodología de los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman.
- **Objetivos Específicos:**
 - Identificar y nombrar palabras clave relacionadas con las temáticas de cada unidad (vida marina, naturaleza, etc.) a través de los bits visuales y auditivos.
 - Asociar palabras con sus respectivas imágenes para desarrollar el reconocimiento visual y la comprensión de conceptos.
 - Utilizar las herramientas interactivas del OVA para reforzar el vocabulario y la conciencia fonológica de manera lúdica.

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"

La estrategia se centra en la exposición sistemática y multisensorial de palabras y conceptos clave, organizados por unidades temáticas semanales. El objetivo es que los estudiantes de primer grado desarrollen un reconocimiento visual rápido de las palabras, asociándolas con imágenes y sonidos, para fortalecer su proceso lector de forma lúdica e intuitiva.

A continuación, se detalla la estrategia por cada unidad:

- **Unidad 1 (Semana 1): La Vida Marina.** La estrategia se enfoca en la introducción de palabras y conceptos relacionados con el mundo acuático. Se presentan "bits"

visuales y auditivos de elementos como "océano", "vida", "pez", etc., para que los estudiantes asocien la imagen con la palabra escrita y su pronunciación. El objetivo es iniciar el reconocimiento de palabras de manera contextualizada.

- **Unidad 2 (Semana 2): La Naturaleza.** Se amplía el vocabulario introduciendo palabras y conceptos de la naturaleza (plantas, animales, paisajes). La estrategia mantiene la exposición rápida de "bits" para fortalecer la conexión entre la imagen y la palabra. Se refuerza la discriminación visual entre términos nuevos y los aprendidos en la semana anterior.

- **Unidad 3 (Semana 3): Arte y Cultura.** En esta unidad, la estrategia evoluciona para incluir conceptos más abstractos. Se utilizan "bits" que asocian palabras con imágenes de expresiones artísticas y culturales, como instrumentos musicales o actividades creativas. El objetivo es diversificar el vocabulario y trabajar la comprensión de ideas que no son tangibles.

- **Unidad 4 (Semana 4): El Universo.** Se continúa con la expansión del vocabulario a través de un tema científico. La estrategia se basa en la exposición de palabras relacionadas con el espacio y los astros, usando imágenes impactantes para captar el interés de los estudiantes. Se fortalece la habilidad de asociar conceptos complejos con sus representaciones visuales.

- **Unidad 5 (Semana 5): La Familia.** El enfoque pedagógico se centra en un tema cercano a la realidad de los estudiantes. La estrategia es presentar palabras relacionadas con los miembros de la familia y el hogar, lo que permite una mayor identificación y refuerza el aprendizaje de vocabulario esencial para su vida diaria.

- **Unidad 6 (Semana 6): El Cuerpo Humano.** La estrategia concluye con la introducción de conceptos relacionados con el cuerpo humano. Se utilizan "bits" para enseñar el nombre de las partes del cuerpo y sus funciones, promoviendo el reconocimiento de palabras específicas y la conciencia corporal de los estudiantes.

Además de la exposición temática, el OVA incluye una serie de juegos y actividades lúdicas que se utilizan a lo largo del proceso para reforzar el aprendizaje, como sopas de letras, juegos de memoria y actividades de emparejamiento. El diagnóstico inicial y los cuestionarios finales sirven como herramientas de evaluación para medir el progreso de los estudiantes en cada etapa.

Secuencia Didáctica y Actividades por Unidad

Unidad 1: La Vida Marina

DBA enfocado: Reconoce los fonemas y grafemas en diferentes tipos de textos y los utiliza para leer y escribir palabras y frases de su entorno.

Objetivo de Aprendizaje: Identificar y nombrar palabras clave relacionadas con la vida marina, asociándolas con sus imágenes correspondientes.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video de introducción al tema "La Vida Marina" y presentación de imágenes del océano.
- **Desarrollo:** Exposición de los bits con palabras como "océano", "pez", "coral", "ballena", etc., con sus respectivos audios e imágenes. Juego interactivo de relacionar la imagen con la palabra.
- **Cierre:** Repaso de las palabras aprendidas a través de un juego de memoria visual.

Unidad 2: La Naturaleza

DBA enfocado: Identifica y asocia el significado de palabras e imágenes, y establece relaciones de causa y efecto en textos sencillos.

Objetivo de Aprendizaje: Ampliar el vocabulario al reconocer y nombrar elementos de la naturaleza, fortaleciendo la asociación entre el texto y la imagen.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video de introducción al tema "La Naturaleza" y exploración de un paisaje a través de una imagen interactiva.
- **Desarrollo:** Presentación de los bits de palabras como "árbol", "flor", "río", "sol", etc. con sus imágenes y audios. Juego de "Sopa de Letras" para encontrar las palabras aprendidas.
- **Cierre:** Actividad de completar frases sencillas usando las nuevas palabras.

Unidad 3: Arte y Cultura

DBA enfocado: Expresa sus ideas y emociones a través de la lectura y la escritura, y participa en actividades de intercambio de saberes.

Objetivo de Aprendizaje: Reconocer palabras y conceptos relacionados con el arte y la cultura, ampliando el léxico y la comprensión de expresiones.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video introductorio al tema "Arte y Cultura" que muestra diferentes expresiones artísticas (pintura, música, danza).
- **Desarrollo:** Exposición de los bits con palabras como "música", "pintura", "danza", "escultura", etc. Juego de "Adivina la Palabra" donde se muestra una imagen y se debe seleccionar el texto correcto.
- **Cierre:** Repaso de las palabras en un cuestionario interactivo de selección múltiple.

Unidad 4: El Universo

DBA enfocado: Reconoce los fonemas y grafemas en diferentes tipos de textos y los utiliza para leer y escribir palabras y frases de su entorno.

Objetivo de Aprendizaje: Adquirir nuevo vocabulario científico básico, asociando palabras y conceptos del universo con imágenes de referencia.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video introductorio al tema "El Universo" y exploración de imágenes de galaxias y planetas.
- **Desarrollo:** Presentación de los bits con palabras como "sol", "luna", "planeta", "estrella", "espacio", etc. Juego interactivo de "Relacionar" para conectar cada palabra con su ilustración.
- **Cierre:** Taller de escritura de palabras clave con apoyo de las imágenes vistas.

Unidad 5: La Familia

DBA enfocado: Identifica y asocia el significado de palabras e imágenes, y establece relaciones de causa y efecto en textos sencillos.

Objetivo de Aprendizaje: Identificar y nombrar a los miembros de la familia y elementos del hogar, fortaleciendo el vocabulario relacionado con su entorno más cercano.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video de introducción al tema "La Familia" que muestra a diferentes familias.
- **Desarrollo:** Exposición de los bits con palabras como "papá", "mamá", "hermano", "abuela", "casa", "familia", etc. Juego interactivo para organizar palabras en frases sencillas.

- **Cierre:** Actividad de identificar a los miembros de la familia en una imagen y escribir sus nombres.

Unidad 6: El Cuerpo Humano

DBA enfocado: Expresa sus ideas y emociones a través de la lectura y la escritura, y participa en actividades de intercambio de saberes.

Objetivo de Aprendizaje: Conocer y nombrar las partes principales del cuerpo humano, reforzando el vocabulario y la conciencia corporal a través de la lectura.

Secuencia de actividades:

- **Inicio:** Video de introducción al tema "El Cuerpo Humano" que explica de forma básica sus partes.
- **Desarrollo:** Presentación de los bits con palabras como "cabeza", "brazo", "pierna", "mano", "ojos", etc. Juego de "Memoria" para emparejar la imagen de una parte del cuerpo con su nombre.
- **Cierre:** Actividad final de evaluación donde los estudiantes deben escoger la respuesta correcta en un cuestionario con todas las palabras aprendidas durante el OVA.

Figura 27

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de inicio del OVA

Figura 28

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de actividades del OVA

Figura 29

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 1 del OVA

Figura 30

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 2 del OVA

Figura 31

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 3 del OVA

Figura 32

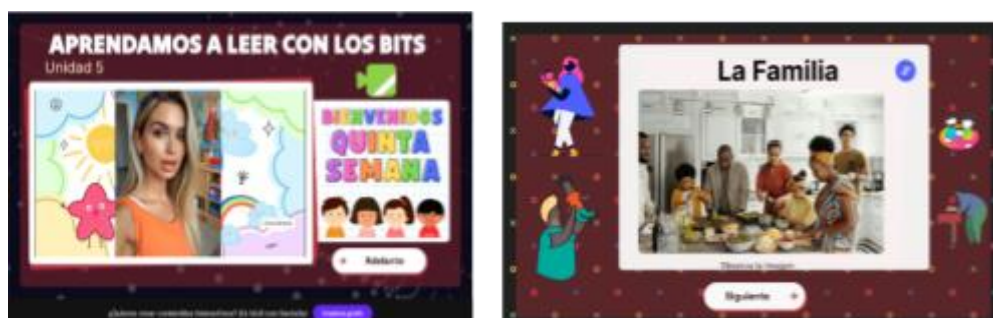
Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 4 del OVA

Figura 33

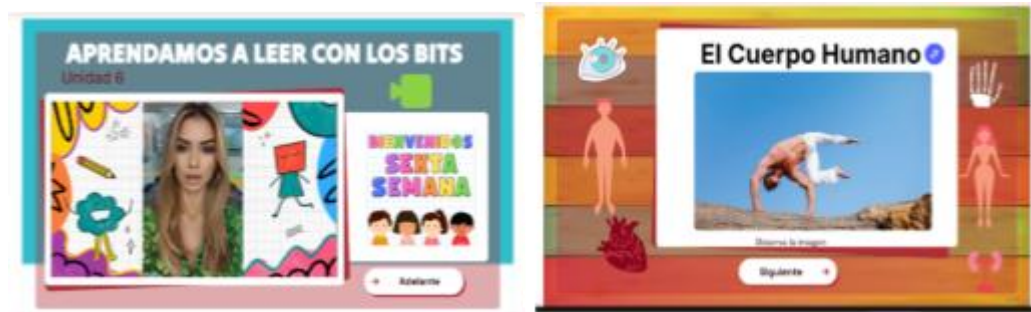
Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 1 del OVA

Figura 34

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 1 del OVA

Figura 35

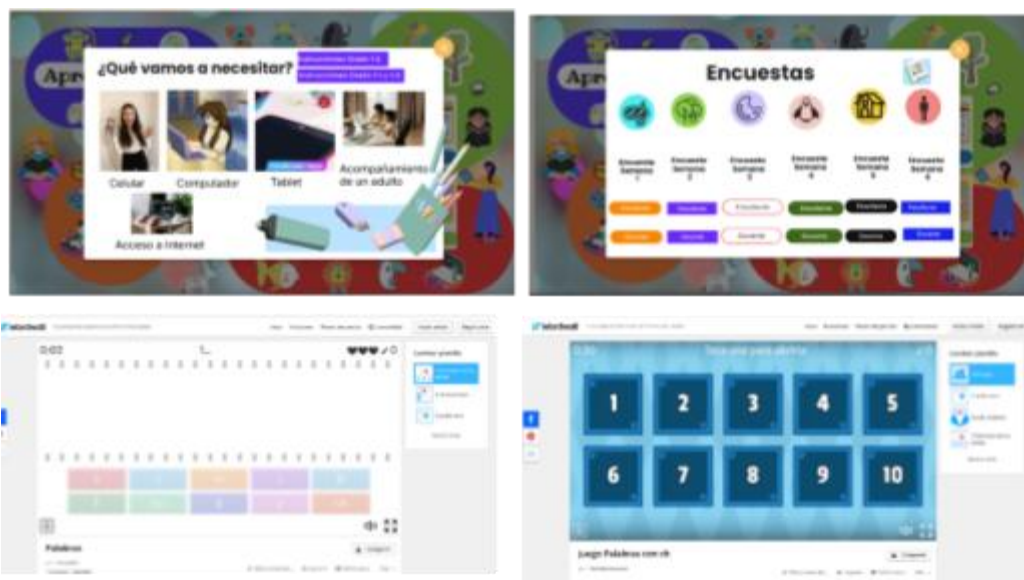
Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 1 del OVA

Figura 36

Estrategia Pedagógica del OVA "Aprendamos a Leer con la Profe Mafe"



Nota. La figura muestra las pantallas de la unidad 1 del OVA

4.3. Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación

El Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) ha sido estructurado siguiendo los tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Para garantizar su pertinencia curricular, se han integrado competencias y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en conformidad con la Ley 115 de 1994. Los contenidos temáticos y las lecturas han sido seleccionados cuidadosamente para ser acordes con la etapa de aprendizaje y la edad de los estudiantes, y todo el material didáctico, desarrollado por la autora, ha sido sometido a un riguroso proceso de validación por expertos en el área.

Código de la pregunta	Creatividad		Claridad		Coherencia		Suficiencia		Impacto		Comentarios
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
conexión a WIFI, ingreso desde cualquier dispositivo móvil											
EL recurso permite el acceso desde distintos dispositivos electrónicos.											
El recurso permite el uso de forma offline mediante la descarga del material subido al podcast											
El OVA permite compartir diferentes contenidos y enlaces a conexión a otros recursos de video e interactivo											
El recurso o plataforma donde se encuentra el OVA maneja políticas y uso de licencia de funcionamiento											

Firma del experto

Nombre completo

C.c.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación surgen las siguientes conclusiones, en relación a los objetivos específicos; en tanto a determinar los fundamentos teóricos referenciales de Genially en relación con la lectura y los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman; el proyecto se sustentó en la metodología de Doman, que se basa en la estimulación temprana y la presentación rápida de palabras para el reconocimiento automático, esta teoría se complementó con la integración de la plataforma digital Genially, reconocida por su capacidad para crear contenidos interactivos y multimediales que hacen del aprendizaje una experiencia lúdica y participativa.

Así mismo al caracterizar el estado actual del problema en el contexto de la lectura en estudiantes de primer grado; una prueba diagnóstica inicial, elaborada en un formulario de Google y presentada en Genially, permitió identificar de forma precisa y objetiva las falencias de los estudiantes, especialmente en el reconocimiento de palabras y la asociación fonema-grafema, este diagnóstico sirvió como punto de partida y justificó la necesidad de una intervención pedagógica; al elaborar la propuesta de Genially como estrategia didáctica.

Con el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con una estructura temática, un diseño multimedia atractivo y una base en la metodología de bits de aprendizaje de Glenn Doman; la implementación de este OVA, que incluyó la creación de actividades interactivas, videos y evaluaciones lúdicas, cumplió con el objetivo de materializar la propuesta teórica en una herramienta digital.

En la fase de implementación fue exitosa y la evaluación del OVA fue el punto culminante del proyecto, revelando resultados sumamente positivos. A través de encuestas a estudiantes, padres y docentes, se confirmó la pertinencia de la propuesta; las evidencias

recabadas mostraron, alta motivación y compromiso, más del 90% de los estudiantes calificaron su experiencia con el programa como "Muchísimo" o "Mucho"; de igual forma se observaron mejoras en la pronunciación, memorización de palabras y aumento del vocabulario.

Los padres reportaron que los niños aplicaban las palabras aprendidas en su vida diaria, lo que demuestra un aprendizaje profundo y la transferencia del conocimiento; los docentes respaldaron unánimemente el OVA como una herramienta eficaz, destacando su utilidad y recomendando su continuidad.

Al valorar la pertinencia de la propuesta y revelar resultados positivos que superaron las expectativas; las encuestas a estudiantes, padres y docentes confirmaron que el OVA maximizó su potencial como estrategia para estimular la habilidad lectora, las evidencias demostraron un alto nivel de motivación, mejoras en el vocabulario y la pronunciación, y la transferencia del conocimiento a la vida cotidiana de los estudiantes; el respaldo unánime de los docentes certificó la efectividad de la herramienta, otorgando una validación profesional esencial al proyecto; la integración de la metodología de Doman con Genially demostró ser una estrategia eficaz y motivadora para el proceso lector en la educación primaria, estableciendo un modelo validado y replicable para futuras intervenciones.

La investigación logró articular con éxito sus objetivos, demostrando que la combinación de la metodología pedagógica de Glenn Doman y la interactividad de una herramienta digital como Genially constituye una estrategia altamente eficaz y motivadora; el proyecto cumplió con sus metas, también estableció un modelo validado y replicable para futuras intervenciones educativas en el campo de la alfabetización temprana.

RECOMENDACIONES

A partir del análisis exhaustivo y la validación del programa de bits de lectura, se proponen las siguientes recomendaciones para capitalizar el éxito alcanzado y asegurar la evolución y sostenibilidad del proyecto a largo plazo. Estas sugerencias están diseñadas para construir sobre las fortalezas existentes y abordar las oportunidades de mejora identificadas por estudiantes, padres y docentes.

Evolución del Contenido y la Metodología:

- **Transitar a la Producción Textual:** Se recomienda desarrollar nuevos módulos de aprendizaje que lleven a los estudiantes más allá del reconocimiento de palabras. Esto incluye la creación de actividades interactivas para la construcción de oraciones, dictados cortos y la creación de textos sencillos, tal como fue sugerido por los docentes.
- **Progresión Temática y de Dificultad:** Es aconsejable estructurar el contenido con una progresión más clara, aumentando el nivel de complejidad y la cantidad de palabras a medida que los estudiantes avanzan en el programa.

Expansión de las Estrategias de Gamificación:

- **Diversificar los Juegos:** Para mantener la motivación a lo largo del tiempo, se sugiere la implementación de una mayor variedad de actividades lúdicas, como juegos de memoria, adivinanzas visuales o "carreras de lectura" cronometradas.
- **Incorporar Elementos Competitivos:** Se recomienda añadir un sistema de recompensas o "competencias", como la obtención de insignias, puntos o logros virtuales, para fomentar el compromiso de los estudiantes y crear un sentido de progreso individual y colectivo.

Fortalecimiento del Modelo Híbrido de Aprendizaje:

- **Materiales Complementarios:** Para abordar la barrera del "tiempo" y las sugerencias de los docentes, se recomienda la creación de materiales imprimibles (ej. fichas de trabajo, flashcards) que conecten la actividad digital con el aprendizaje offline, permitiendo a los padres y maestros reforzar la escritura y el dibujo en el cuaderno.

- **Guías para Padres y Docentes:** Se sugiere crear guías de actividades con recomendaciones de juegos y dinámicas para el hogar y el aula, que no requieran la plataforma, pero que utilicen el vocabulario y los conceptos aprendidos.

Optimización Técnica y de Usabilidad:

- **Mejorar la Experiencia Móvil:** Se recomienda realizar ajustes técnicos en la plataforma para garantizar una visualización óptima y una experiencia de usuario fluida en dispositivos móviles, un punto de retroalimentación recurrente.

- **Flexibilidad en los Tiempos de Respuesta:** Es aconsejable ofrecer a los usuarios la posibilidad de ajustar el tiempo de las actividades interactivas, permitiendo que cada estudiante trabaje a su propio ritmo.

Fomento de la Colaboración Educativa:

- **Espacios de Intercambio:** Se recomienda crear un canal de comunicación o foro dentro de la plataforma para que los docentes puedan compartir sus experiencias y mejores prácticas, creando una comunidad de aprendizaje.

- **Reportes de Progreso Detallados:** Se sugiere desarrollar una sección más robusta para que los padres puedan monitorear el progreso de sus hijos de manera más detallada y recibir sugerencias personalizadas para el refuerzo en casa.

Estas recomendaciones están orientadas a transformar el proyecto de una intervención exitosa a un modelo educativo integral, sostenible y adaptable, que continúe enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de la lectura en los estudiantes de primera infancia.

Recomendaciones a Nivel Institucional

- **Adopción Formal del Programa:** Se recomienda que la institución evalúe la posibilidad de integrar el programa de bits de lectura como una herramienta complementaria y oficial dentro del currículo de primer grado, dada su probada eficacia y el respaldo unánime de los docentes.

- **Asignación de Recursos:** Es fundamental que la institución garantice el acceso a los recursos tecnológicos necesarios (dispositivos y conectividad) para que la implementación del OVA sea fluida y equitativa para todos los estudiantes.

- **Capacitación Docente Continua:** Se sugiere destinar recursos para la capacitación de los docentes en la metodología de los bits de aprendizaje y el manejo avanzado de la plataforma Genially, lo que les permitirá maximizar el potencial de la herramienta.

- **Monitoreo y Evaluación Periódica:** Se aconseja establecer un plan de seguimiento y evaluación periódica del programa para medir su impacto en los resultados académicos y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Recomendaciones para Docentes

- **Implementación del Modelo Híbrido:** Se recomienda utilizar el OVA como parte de un modelo híbrido de aprendizaje. Esto implica complementar las actividades digitales con ejercicios prácticos en el aula, como la escritura de las oraciones en el cuaderno, el dibujo de los conceptos y la realización de dictados.

- **Diferenciación en el Aula:** Es importante que los docentes adapten la intensidad y el ritmo de los bits de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo apoyo adicional a aquellos que lo requieran y desafíos más complejos a los que avancen más rápido.

- **Fomento de la Participación Activa:** Se sugiere que los docentes promuevan un ambiente participativo y lúdico durante la repetición de los bits, utilizando el OVA como una herramienta para el diálogo y la exploración de los temas, más allá de la simple memorización.

- **Intercambio de Experiencias:** Se recomienda a los docentes compartir sus mejores prácticas y hallazgos con sus colegas, creando una comunidad de aprendizaje profesional que enriquezca la implementación del programa.

Recomendaciones para Padres de Familia

- **Participación Activa en el Proceso:** Se recomienda a los padres que no vean el programa como una tarea escolar, sino como una oportunidad para interactuar y aprender junto a sus hijos. Participar activamente en la repetición de los bits y en los juegos fortalece el vínculo y el aprendizaje.

- **Refuerzo en el Hogar:** Se aconseja a los padres reforzar el vocabulario aprendido en el día a día. Por ejemplo, al ir de compras, señalar las palabras de la semana, o al leer un cuento, buscar y mencionar las palabras nuevas.
- **Comunicación con los Docentes:** Se insta a los padres a mantener una comunicación constante con los docentes para informar sobre el progreso de sus hijos o las dificultades que puedan surgir, facilitando una intervención temprana y efectiva.
- **Creación de un Entorno de Apoyo:** Se sugiere a los padres crear un ambiente en el hogar que promueva la lectura, con acceso a libros, cuentos e historias que refuercen el vocabulario y el interés por el mundo de las letras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, F., & Morales, F. J. (2020). *Objetos virtuales de aprendizaje y su impacto en la motivación de estudiantes de primaria*. Revista de Innovación Educativa, 10(2), 45-60.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6a. ed.). Episteme.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Gaceta Constitucional No. 116.
- Bradley, L., & Bryant, P. E. (1983). Categorizing sounds and learning to read—a causal connection. *Nature*, 301(5899), 419-421.
- Bradley, L., y Bryant, PE (1983). Categorización de sonidos y aprendizaje de la lectura: una conexión causal. *Nature* , 301 (5899), 419-421. <https://www.nichd.nih.gov/research/supported/nrp#overview>
- Cárdenas, L. F., & Núñez, S. A. (2023). *Beneficios y desafíos de la aplicación digital del método Doman en la alfabetización temprana*. Editorial C.A.S.
- Chávez Vescance, J. D., Montes González, J. A., Caicedo Tamayo, A. M., Ochoa Angrino, S., Serna Collazos, A., & Valencia Molina, C. T. (2018). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente*. Sello Editorial Javeriano-Pontificia Universidad Javeriana, Cali.
- Snowling MJ, Hulme C. Evidence-based interventions for reading and language difficulties: creating a virtuous circle. *Br J Educ Psychol*. 2011 Mar;81(Pt 1):1-23.

- Chen, B., Song, P., Liu, Y., & Chen, J. (2020). The effect of interactive technology on preschoolers' learning: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 51, 198-210.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*. Diario Oficial No. 48.733.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Doman, G. (1960s). *How to Teach Your Baby to Read*. The Institutes for the Achievement of Human Potential.
- Doman, G. (1999). *Cómo enseñar a leer a su bebé: un método suave y revolucionario*. Ediciones Obelisco.
- Doman, G. (2005). *Cómo enseñar a leer a su bebé*. Ediciones Obelisco.
- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167-187.
- Fals Borda, O. (2008). Orígenes universales y retos actuales de la IAP. *Peripecias*, (10), 1-13.
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and learning styles: VAK/VARK visual, auditory, kinesthetic*. Lincoln University.
- Gabrieli, J. D., Poldrack, R. A., & Desmond, J. E. (2019). The role of multisensory integration in reading acquisition: A review. *Brain and Language*, 194, 1-13.
- Gómez, R., & Ruiz, M. (2021). *Comparación de la efectividad del método Doman frente a enfoques fonéticos y multisensoriales en el preescolar*. *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 45-60.
- González, F., Pérez, L., & Rojas, A. (2018). *Juegos educativos y su impacto en la adquisición de vocabulario en preescolares*. *Journal of Early Childhood Education*, 8(1), 30-45.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2010). Nacimiento de un proyecto de investigación cuantitativa o mixta: la idea. En *Metodología de la*

- investigación. (pp. 24-30). Recuperado de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Herrera-Luna, A. I., Álvarez-Lozano, D., & Flores-Chuquimarca, E. S. (2024). Genially como herramienta para fortalecer la comprensión lectora en el nivel inicial. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 14(4), 1-15.
- Herrera-Luna, A. L., Álvarez-Lozano, M. I., Flores-Chuquimarca, D. K. (2024). Genially como estrategia didáctica para fortalecer la lectura: Una experiencia con estudiantes de seis a siete años. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(2), 139-148.
- Herrera-Luna, A. M., Álvarez-Lozano, V. P., & Flores-Chuquimarca, F. (2024). Genially como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en niños de 6 a 7 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 9(1), 1-13.
- Jiménez, D., & Ortega, V. (2017). *Análisis crítico del método Doman en la alfabetización: un debate entre el reconocimiento de palabras completas y la fonética*. *Revista de Investigación en Educación*, 11(2), 85-99.
- Jiménez, J., & Romero, F. (2021). *Análisis comparativo de la implementación del método Doman en formato tradicional vs. digital*. Editorial E.I.
- Lillard, A. S. (2013). *Preschool children's active learning: The role of multisensory stimulation*. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34(5), 441-450.
- López, S., & Herrera, G. (2020). *Efectividad del método Doman en la enseñanza de la lectura con el uso de una aplicación móvil*. Editorial L. H.
- Martínez, S., & Palomino, J. (2015). *Estimulación visual y reconocimiento rápido de palabras en niños preescolares*. *Revista de Psicología Educativa*, 20(3), 120-135.
- Mertens, D. M. (2009). *Transformative research and evaluation*. The Guilford Press.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2002). *Decreto 1286 de 2002: Por el cual se establecen los lineamientos de la política pública de atención a la primera infancia*.

- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2008). *Lineamientos Curriculares para la Educación Preescolar*.
- Montero, E. (2009). *Aplicación del método Doman en la educación inicial y su impacto en el desarrollo del vocabulario*. *Revista de Educación Primaria*, 5(1), 7-21.
- Mustard, J. F. (2007). *Experience-based brain development: The importance of early life*. The Canadian Institute for Advanced Research.
- National Reading Panel. (2000). *Report of the National Reading Panel: Teaching Children to Read: An Evidence-Based Assessment of the Scientific Research Literature on Reading and its Implications for Reading Instruction*. National Institute of Child Health and Human Development.
- Núñez, J. C., González, J. A., & García, M. A. (2017). *Impacto de la estimulación sensorial en la motivación y el compromiso escolar en primaria*. *Journal of Educational Psychology*, 42(3), 201-215.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Paris, S. G., & Paris, A. H. (2003). Voluntary reading: The best practice to improve fluency and comprehension. *Journal of Literacy Research*, 35(2), 577-593.
- Perfetti, C. A. (1985). *Reading ability*. Oxford University Press.
- Rodríguez, A., & Pérez, C. (2022). *Aprendizaje personalizado a través del método Doman en plataformas digitales*. Editorial R.P.
- Roediger, H. L., & Butler, A. C. (2011). The critical role of retrieval practice in long-term retention. *Trends in Cognitive Sciences*, 15(1), 20-27.
- Smetana, L. K., & Bell, S. (2021). Technology in the primary classroom: A systematic review of teachers' use of technology and their perceptions of its effectiveness. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-19.
- Sousa, D. A. (2017). *How the brain learns*. SAGE Publications.
- Steinbrink, L., D'souza, A., Ehri, L. C., & Ricketts, J. (2019). The effect of multisensory instruction on word reading and spelling. *Reading and Writing*, 32(9), 2329-2350.
- Sung, Y. T., Chang, H. C., Huang, Y. C., & Lee, M. H. (2020). The effects of a digital learning environment on students' reading motivation and achievement. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1845-1869.

- Teale, W. H., & Sulzby, E. (1986). *Emergent literacy: Writing and reading*. Ablex Publishing Corporation.
- Teale, WH y Sulzby, E. (1987). Adquisición de la alfabetización en la primera infancia: los roles del acceso y la mediación en la lectura de cuentos. *El futuro de la alfabetización en un mundo cambiante*, 1987, 111-130.
- UNESCO. (2017). *El estado de la alfabetización en el mundo: monitoreando los progresos en materia de alfabetización de los jóvenes y adultos*. Instituto de Estadística de la UNESCO.
- Wiley, D. A. (2002). *The Instructional Use of Learning Objects*. AECT Publications.

Anexos

Anexos A: Carta Aval



Institución Educativa Jorge Ardila Duarte

BACHILLERATO TÉCNICO EN BELLAS ARTES
Resolución No. 408 del 30 de Septiembre de 1996



SC-CER 90957

Bucaramanga, 15 de septiembre de 2025

OFICIO No. 092-2025

Señores
Coordinación Maestría
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA DIGITAL
Universidad de Investigación e Innovación de México

Asunto: Carta de Aval Institucional

En mi calidad de representante legal o Rector de la Institución educativa u organización. De la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Santander con Código DANE 168001005420 o NIT 800209748-1

Autorizo, avalo y respaldo el desarrollo del trabajo de grado titulado Genially herramienta digital para el fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Santander.

Docente investigador: María Fernanda Aponte Gómez C.C. 52.387.967

Consideraciones:

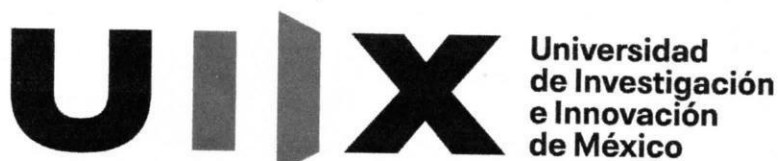
1. La presente comunicación es para informar que nuestra entidad tiene conocimiento del proyecto de grado propuesto por el estudiante de la Universidad de Investigación e Innovación de México. Dicho proyecto será desarrollado en nuestras instalaciones y ha sido oficialmente aprobado por la universidad.
2. La autora del trabajo de grado deberá manejar la información y los documentos proporcionados con la máxima discreción y confidencialidad. Es indispensable que la participación de la población de estudio se gestione de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Universidad de Investigación e Innovación de México, asegurando la correcta protección de los datos y la reserva de la información sin excepción alguna.

Cordialmente,


Lic. JAVIER DIAZ DIAZ
Rector

CALLE 53 N° 21-25 TELEFONO 6437857 – TELEFAX 6574570 BUCARAMANGA – colartes@hotmail.com

Anexos B: Consentimiento



MODELO DE AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO DE PADRES DE FAMILIA O ACUDIENTES ANTE LA INSTITUCIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS O VIDEOS

Luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre el proyecto de investigación titulado:

Genially herramienta digital para el fortalecimiento de lectura integrando los Bits de Aprendizaje de Glenn Doman en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte Bucaramanga, Santander; del Programa Maestría en Educación y Tecnología Digital de la Universidad de Investigación e Innovación de México. Y entendiendo que para su desarrollo se realizara una serie de actividades académicas investigativas y de observación en aspectos relacionados con fortalecimiento de la lectura.

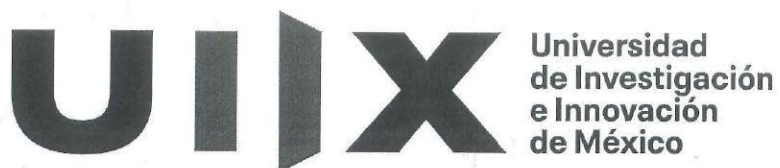
Mediante el presente documento y bajo la gravedad de juramento manifiesto que:

- Aceptación Voluntaria: Manifiesto mi acuerdo voluntario para que mi hijo/a sea incluido/a como participante en el presente proyecto de investigación.
- Uso de Imagen: Autorizo el uso de fotografías y grabaciones de video realizadas por los investigadores, para los fines exclusivos de este estudio.
- Retiro de la Participación: Entiendo que puedo retirar a mi hijo/a de la investigación en cualquier fase de la misma, sin necesidad de justificación.
- Contraprestación y Beneficios: Comprendo que la participación no implica remuneración económica. Sin embargo, se espera que el proyecto genere resultados que beneficien el desempeño académico de los estudiantes.
- Manejo de la Información: Se me ha informado que los datos obtenidos serán confidenciales y que la identidad de los participantes se mantendrá anónima en la publicación final de los resultados (trabajo de grado).

Las fotografías y videos se utilizarán únicamente con fines académicos y de investigación. Este material servirá como soporte para el proyecto, cuyos resultados se presentarán en un informe final y en un repositorio de experiencias pedagógicas con TIC. Solamente la docente investigadora de la maestría tendrá acceso y manejará este material

Docente investigador: María Fernanda Aponte Gómez C.C

Esta autorización para usar fotografías y videos depende de que primero se haya firmado el consentimiento informado. El uso de este material será exclusivamente para fines académicos, actuamos conforme a la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos, la cual nos obliga a obtener

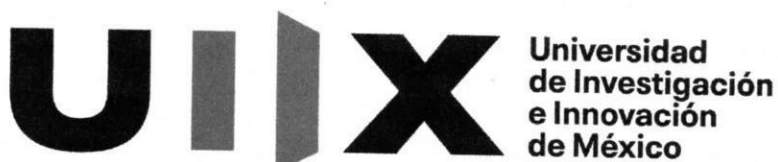


el permiso previo de los representantes legales del menor (generalmente, sus padres) antes de tratar cualquier dato personal de un niño, niña o adolescente.

Declaro que he leído este documento completo, que he entendido toda la información presentada y que mi decisión de participar es libre y voluntaria. Con base en lo anterior y de acuerdo con las leyes vigentes sobre consentimiento informado, doy mi autorización de manera consciente.

Por favor sÍrvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la respectiva autorización:

Nombre: Jeiny Julieth Gomez Barajas
Tipo y Número de identificación: C.C. 1090463026
Firma: [Firma manuscrita]
E-mail: jeinygomez1992@gmail.com



el permiso previo de los representantes legales del menor (generalmente, sus padres) antes de tratar cualquier dato personal de un niño, niña o adolescente.

Declaro que he leído este documento completo, que he entendido toda la información presentada y que mi decisión de participar es libre y voluntaria. Con base en lo anterior y de acuerdo con las leyes vigentes sobre consentimiento informado, doy mi autorización de manera consciente.

Por favor sírvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la respectiva autorización:

Nombre: Diana Jessica León Corrales

Tipo y Número de Identificación: C-C 63-597-829

Firma: Jessica León Corrales

E-mail: jessica.leon.corrales@hotmail.com



el permiso previo de los representantes legales del menor (generalmente, sus padres) antes de tratar cualquier dato personal de un niño, niña o adolescente.

Declaro que he leído este documento completo, que he entendido toda la información presentada y que mi decisión de participar es libre y voluntaria. Con base en lo anterior y de acuerdo con las leyes vigentes sobre consentimiento informado, doy mi autorización de manera consciente.

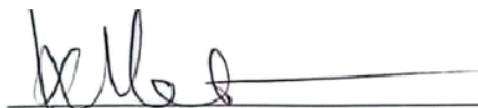
Por favor sírvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la respectiva autorización:

Nombre: Aura Rosa Pardo R.
Tipo y Número de Identificación: 28-168-156 Gape S.S
Firma: [Handwritten Signature]
E-mail: zulmapatino@hotmail.com.

Anexo C: Validación de la propuesta

Código de la pregunta	Creatividad		Claridad		Coherencia		Suficiencia		Impacto		Comentarios
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Alternativas											
conexión a WIFI, ingreso desde cualquier dispositivo móvil	X		X		X		X		X		ok
EL recurso permite el acceso desde distintos dispositivos electrónicos.	X		X		X		X		X		ok
El recurso permite el uso de forma offline mediante la descarga del material subido al podcast	X		X		X		X		X		ok
El OVA permite compartir diferentes contenidos y enlaces a conexión a otros recursos de video e interactivo	X		X		X		X		X		ok
El recurso o plataforma donde se encuentra el OVA maneja políticas y uso de licencia de funcionamiento	X		X		X		X		X		ok

Firma del experto



Nombre completo

Walter Jhon Acuña Sánchez

C.c.

1065127226

Anexo D: Cuestionario y Entrevistas

Evaluación docentes Semana 6

Estimado/a docente, su retroalimentación es fundamental para analizar los resultados del programa.

* Indicates required question

1. Nombre completo *

2. Grado *

Mark only one oval.

☐ Grado 1-1

☐ Grado 1-2

☐ Grado 1-3

3. ¿Cómo calificas la participación de los niños en el programa de bits de lectura?

Mark only one oval.

☐ (Muy activa)

☐ (Buena)

☐ (Regular)

☐ (Baja)

☐ (Muy baja)

4. ¿Has notado mejoras en el reconocimiento y memorización de palabras en los niños?

Mark only one oval.

☐ SI notablemente

☐ Un poco

☐ No he notado mejoras

5. ¿Cuándo pasas los bits en el salón de clase notas que los niños ya conocen las palabras que repiten?

Mark only one oval.

☐ SI notablemente

☐ Un poco

☐ No siento que no las conocen

6. ¿Crees que este método es efectivo para la enseñanza de la lectura en niños?

Mark only one oval.

☐ SI es muy efectivo

☐ Es útil, pero necesita mejoras

☐ No creo que sea efectivo

7. ¿Cuáles fueron los principales retos al implementar este método en el aula?

8. ¿Recomendarías la implementación de este programa en otras instituciones?

Mark only one oval.

☐ SI

☐ Tal vez

☐ No

¡Gracias por participar!

Tu opinión es muy valiosa para seguir mejorando este método de enseñanza.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Evaluación del Programa Docentes Semana 2

Estimado/a docente, ayúdanos con tu valoración del programa en esta segunda semana.

* Indicates required question

1. Nombre del Docente *

2. Grado a cargo *

Mark only one oval.

☐ Grado 1-1

☐ Grado 1-2

☐ Grado 1-3

3. ¿Qué avances has notado en los niños durante esta tercera semana? (Marca todas las que apliquen)

Mark only one oval.

☐ Mayor vocabulario relacionado con arte y cultura

☐ Mejor pronunciación

☐ Mayor motivación y participación

☐ Mejor memorización de palabras

☐ No he notado cambios

4. ¿Cómo evaluarías el interés de los niños en el tema "Arte y Cultura"?

Mark only one oval.

☐ (Muy alto)

☐ (Alto)

☐ (Regular)

☐ (Bajo)

☐ (Muy bajo)

5. ¿Consideras que los bits de aprendizaje siguen siendo efectivos en esta etapa del programa?

Mark only one oval.

☐ Sí, muy efectivos

☐ Medianamente efectivos

☐ Poco efectivos

6. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia en las siguientes semanas?

Aprendiendo a leer con los bits Docentes Sem1

Esta plataforma es basada en los bits de aprendizaje de Glenn Doman en forma digital.
Encuesta para Docentes

1. Nombre completo del docente *

2. Institución Educativa donde trabaja *

5. ¿Ha notado mejoras en la atención o interés de los niños al repetir los bits de lectura?

Mark only one oval.

- ☐ Sí, bastante
☐ Un poco
☐ No mucho
☐ Nada

6. ¿Recomendaría continuar con este método durante las próximas semanas?

Mark only one oval.

- ☐ Sí, completamente
☐ Sí, pero con algunos cambios
☐ No

Encuesta Docente semana 4

Please submit feedback regarding the course you have just completed, including feedback on course structure, content, and instructor.

* Indicates required question

1. Nombre completo del docente *

2. Nombre de la Institución Educativa *

3. Grado

Mark only one oval.

☐ Grado 1-1

☐ Grado 1-2

☐ Grado 1-3

Encuesta Docente Semana 5

 Estimado/a docente, tu opinión es clave para mejorar el programa.

** Indicates required question*

1. Nombre Completo *

2. Grado *

Mark only one oval.

☐ Grado 1-1

☐ Grado 1-2

☐ Grado 1-3

3. ¿Qué avances has notado en los niños durante esta quinta semana? (Marca todas las que apliquen)

Check all that apply.

☐ Mayor vocabulario relacionado con la familia

☐ Mejor pronunciación

☐ Mayor motivación y participación

☐ Mejor memorización de palabras

☐ No he notado cambios

Evaluación del programa Semana 1

Envíe comentarios sobre la primera semana del curso que acaba de completar, incluidos comentarios sobre la estructura, el contenido y el instructor del curso.

* Indicates required question

1. Email *

2. Nombre completo *

3. Edad *

7. Evaluación de los padres sobre el programa

Mark only one oval per row.

	3 veces al día	2 veces al día	1 vez al día	No los repitió
¿Cuántas veces al día aproximadamente su hijo/a repitió los bits de lectura?	☐	☐	☐	☐

8. ¿Cómo percibe el interés de su hijo/a en la actividad? *

Mark only one oval.

☐

13. ¿Qué es lo que más le gustó del programa de bits de lectura?

14. ¿Qué sugerencias haría para mejorar la experiencia de aprendizaje? *

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Aprendamos a leer con los bits semana 2

Encuesta de satisfacción de la segunda semana del curso.

* Indicates required question

1. Nombre Completo *

2. Edad *

Mark only one oval.

- ☐ 5 años
- ☐ 6 años
- ☐ 7 años
- ☐ 8 años

3. Grado *

Mark only one oval.

- ☐ Grado 1-1
- ☐ Grado 1-2
- ☐ Grado 1-3

Preguntas para los estudiantes

4. Te gustaron los bits sobre la Naturaleza de esta semana?

Mark only one oval.

- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Mucho

8. ¿Observaste mejoras en el interés de tu hijo/a por las palabras nuevas? *

Mark only one oval.

- ☐ Nada
☐ No mucho
☐ Si, un poco
☐ Si, mucho

9. ¿Tu hijo/a logró reconocer algunas palabras de los bits en otros momentos del día? (Ejemplo: al ver un dibujo, al escuchar la palabra en una conversación, etc.) *

Mark only one oval.

- ☐ No estoy seguro/a
☐ No
☐ Si

10. ¿Tu hijo/a disfrutó la temática de esta semana sobre la naturaleza? *

Mark only one oval.

- ☐ Nada
☐ Poco
☐ Regular
☐ Mucho
☐ Muchísimo

11. ¿Cuánto tiempo dedicaron al día a los bits de lectura? *

Mark only one oval.

- ☐ No practicamos todos los días
☐ Más de 20 minutos
☐ 15-20 minutos
☐ 10 minutos

Evaluación del programa Semana 3

* Indicates required question.

1. Nombre Completo *

2. Grado*

Mark only one oval.

- ☐ Grado 1-1
- ☐ Grado 1-2
- ☐ Grado 1-3

- ### 3. Edad

Mark only one oval.

- ☐ 5 años
- ☐ 6 años
- ☐ 7 años
- ☐ 8 años

4. ¿Te gustaron los bits de lectura sobre arte y cultura?

Mark only one oval.

Abstract

8. ¿Crees que aprendiste palabras nuevas esta semana?

Mark only one oval.

- ☒
- SI

Evaluación de programa semana 4

Querido/a niño/a, responde estas preguntas con ayuda de tus padres.

* Indicates required question

Seq

1. Nombre completo *

9. 2. Grado *

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

8. ¿Cómo calificarías el interés de tu hijo/a por el tema "El Universo"?

Mark only one oval.

- ☐ (Muy interesado)
- ☐ (Interesado)
- ☐ (Regular)
- ☐ (Poco interés)
- ☐ (Nada de interés)

Evaluación del programa Semana 5

Querido/a niño/a, responde estas preguntas con ayuda de tus padres o profesores.

* Indicates required question

1. Nombre Completo *

2. Grado *

Mark only one oval.

☐ Grado 1-1

☐ Grado 1-2

☐ Grado 1-3

3. ¿Te gustaron los bits de lectura sobre la familia?

Mark only one oval.

☐ (Muchísimo)

☐ (Mucho)

☐ (Regular)

☐ (Poco)

☐ (Nada)

4. ¿Cuál fue tu palabra favorita de esta semana?

5. ¿Te divertiste repitiendo los bits sobre la familia?

Mark only one oval.

8. ¿Cómo calificarías el interés de tu hijo/a por el tema "La Familia"?

Mark only one oval.

- ☐ (Muy interesado)
- ☐ (Interesado)
- ☐ (Regular)
- ☐ (Poco interés)
- ☐ (Nada de interés)

9. ¿Notaste alguna mejora en la pronunciación y memorización de las palabras?

Mark only one oval.

- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco
- ☐ No he notado cambios

10. ¿Tu hijo/a mencionó alguna palabra nueva sobre la familia en su día a día? *

Mark only one oval.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No estoy seguro/a

11. ¿Cuál fue la actividad que más disfrutó tu hijo/a esta semana? *

12. ¿Consideras que el programa sigue siendo motivador para tu hijo/a después de cinco semanas? *

Mark only one oval.

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Un poco
- ☐ No

Evaluación de programa Semana 6

8. ¿Cómo te sentiste aprendiendo con este método?

Mark only one oval.

- ☐ Divertido
- ☐ Interesante
- ☐ Normal/typical
- ☐ Aburrido

niño/a, responde estas preguntas con ayuda de tus padres o profesores.

ed question

ompleto *

Sección 2: Para los padres o cuidadores Untitled Section

Estimado padre/madre, su opinión es clave para evaluar el impacto del programa.

ne oval.

1-1

9. ¿Notaste mejoras en la lectura o pronunciación de tu hijo/a después del programa? 1-2

Anexo F: Tablas Encuesta semana 1

Timest amp	Evaluación de la experiencia [¿Te gustó repetir los bits de lectura esta semana?]	Evaluación de la experiencia [¿Te parecieron divertidos los juegos y actividades en la plataforma?]	Evaluación de la experiencia [¿Te gustaría seguir repitiendo los bits de lectura la próxima semana?]	¿Ha notado alguna mejora en la pronunciación o memorización de su hijo/a?	¿Considera que el programa de bits de lectura es fácil de usar en casa?	¿Cuánto tiempo le dedica aproximadamente su hijo/a a repetir los bits de lectura diariamente?	Cómo calificaría el apoyo brindado por la plataforma?
Sujeto 1	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 2	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 3	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 4	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Menos de 5 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 5	Sí, me encantó 😊	No me gustó mucho 😞	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Más de 15 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 6	Sí, me encantó 😊	Me gustó un poco 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Más de 15 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 7	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 8	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 9	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 10	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	No he notado cambios 🙄♂	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 11	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 12	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Más de 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 13	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 14	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Menos de 5 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 15	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Más de 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 16	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 17	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 18	Sí, me encantó 😊	Me gustó un poco 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 19	Sí, me encantó 😊	Me gustó un poco 😊	Sí, me encantó 😊	No he notado cambios 🙄♂	Sí, es muy fácil 😊	Más de 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 20	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 21	No me gustó mucho 😞	Me gustó un poco 😊	Me gustó un poco 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Más de 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 22	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 23	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 24	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Más de 15 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 25	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★

Sujeto 26	Sí, me encantó 😊	No me gustó mucho 😞	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Bueno ★★★★★
Sujeto 27	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Más de 15 minutos	Excelente ★★★★★
Sujeto 28	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ★★★★★

Sujeto 29	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Menos de 5 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 30	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 31	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 32	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 33	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Menos de 5 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 34	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Algo de mejora 📈	Sí, es muy fácil 😊	Menos de 5 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 35	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Me gustó un poco 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Menos de 5 minutos	Regular ⭐⭐⭐
Sujeto 36	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 5 y 10 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 37	Me gustó un poco 😊	Me gustó un poco 😊	Me gustó un poco 😊	Algo de mejora 📈	Es fácil, pero requiere ayuda 🙄	Entre 10 y 15 minutos	Bueno ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 38	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, mucha mejora 🔥	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐
Sujeto 39	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	Sí, me encantó 😊	No he notado cambios 🙄♂	Sí, es muy fácil 😊	Entre 10 y 15 minutos	Excelente ⭐⭐⭐⭐

Tiempo	Nombre de la unidad que acabas de terminar.	Evaluación de los padres sobre el programa [¿Cuántas veces al día aproximadamente su hijo/a repitió los bits de lectura?]	¿Cómo percibe el interés de su hijo/a en la actividad?	¿Cuánto tiempo le dedica aproximadamente su hijo/a a repetir los bits de lectura diariamente?	¿Qué es lo que más le gustó del programa de bits de lectura?	¿Qué sugerencias haría para mejorar la experiencia de aprendizaje?
Sujeto 1	Vida Marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Excelente plataforma 🙌	Excelente plataforma 🙌
Sujeto 2	Vida marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Lo fácil de manejar	Ninguno
Sujeto 3	vida marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	que mi hija aprendió mucho y que tiene interés por aprender gracias a que el programa es interactivo le llama mucho la atención	no pues para mi esta excelente este método
Sujeto 4	Unidad 1	3 veces al día	Muy motivado/a	Menos de 5 minutos	Excelente programa	Ninguna
Sujeto 5	Vida marina unidad 1	2 veces al día	Motivado/a	Más de 15 minutos	Sonidos imágenes	Ninguna
Sujeto 6	Vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Más de 15 minutos	La concentración de mi hijo.	Mejores juegos ..mas divertidos para edad
Sujeto 7	Vida Marina	1 vez al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	El audio que pronuncia las palabras	Esta diseñado mas para usar en una computadora, en el celular las imágenes se ven pequeñas.
Sujeto 8	Vida Marina	1 vez al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Los dibujos.	Nada, esta excelente el programa.
Sujeto 9	Vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	Las imágenes del mar y los animales	Que tenga mas palabras

Sujeto 10	Vida Marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	Repetir las palabras	Mas interactivo para los niños, es mas la interacción que tengo yo como padre con el programa que el niño, debería tener la opción de lectura de las preguntas e ir señalando que palabras esta pronunciando la grabación de manera interactiva en la pantalla.
Sujeto 11	Vida Marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Ayuda a practicar lectura y el manejo de la ortografía.	Ninguna. Un programa excelente que ayuda a los estudiantes con dificultad para aprender a leer.
Sujeto 12	Vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Más de 15 minutos	Distinguir los animales marinos	No tengo sugerencias
Sujeto 13	Vida marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	El método práctico de aprendizaje	Por el momento está muy bien
Sujeto 14	Vida marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Menos de 5 minutos	Los juegos y las palabras	Todo es sencillo y divertido de usar
Sujeto 15	Vida marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Más de 15 minutos	Los juegos de memoria y los audios con las palabras	Ninguna
Sujeto 16	Vida marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	Es excelente aprendizaje	Que pueda ser más didáctico
Sujeto 17	Unidad 1	1 vez al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	la pronunciacion del audio lo cual hace facil que el estudiante repita facilmente	ninguna por ahora
Sujeto 18	Vida Marina	1 vez al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	La facilidad para aprender	Un boton de siguiente
Sujeto 19	Unidad 1	2 veces al día	Motivado/a	Más de 15 minutos	Que tienen sonido	Que la letre A sea tradicional es decir que sea un círculo y la línea vertical
Sujeto 20	vida marina	3 veces al día	Motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	lo didáctico que es	Que dejara mas tiempo para responder ya que el niño empieza a deletrear (leer) y no alcanza a contestar
Sujeto 21	VIDA MARINA	2 veces al día	Poco motivado/a	Más de 15 minutos	USO DE LA MEMORIA Y PRONUNCIACION EN LOS NIÑOS	Seria importante motivar al niño a leer de difertentes formas no solo con tanta escritura gracias.
Sujeto 22	UNIDAD 1	1 vez al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	LA FORMA INTERACTIVA MOTIVA A LOS NIÑOS	QUE LAS FRASES TANBIEN INCLUAN LA IMAGEN
Sujeto 23	La Naturaleza	1 vez al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	El interés que genera en mi hijo por aprender.	Todo muy bien

Sujeto 24	Vida marina	3 veces al día	Motivado/a	Más de 15 minutos	Es interactivo	Practicarlo mas
Sujeto 25	Semana 1	3 veces al día	Poco motivado/a	Entre 5 y 10 minutos		Plataforma se pueda encontrar en la play store
Sujeto 26	Vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos		Muy buena herramienta de trabajo
Sujeto 27	VIDA MARINA	1 vez al día	Muy motivado/a	Más de 15 minutos	El observar, el escuchar	Que sea con un poco más de tiempo para que el estudiante pueda observar bien e indicar la respuesta
Sujeto 28	Vida Marina	1 vez al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Aprende jugando	Las actividades deben tener un poco mas de tiempo para respuesta
Sujeto 29	naturaleza	2 veces al día	Muy motivado/a	Menos de 5 minutos	es muy practico para seccionar las palabras	ninguna
Sujeto 30	Vida Marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	Por tener las graficas y la palabra se facilita mejor	Con las palabras al finalizar se deben hacer oraciones.
Sujeto 31	vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	las imágenes reales y los audios muy claros ,los juegos	ninguna,me gusta como esta organizada
Sujeto 32	VIDA MARINA	2 veces al día	Muy motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	La interaccion, juegos imagines y sonido motivador	implementar dibujos para que ellos realicen
Sujeto 33	Vida marina	1 vez al día	Muy motivado/a	Menos de 5 minutos	La facilidad de manejo para los niños	Competencias grupales
Sujeto 34	Vida marina	1 vez al día	Muy motivado/a	Menos de 5 minutos	La facilidad de manejo	Competencia grupales
Sujeto 35	vida marina	No los repitió	Motivado/a	Menos de 5 minutos	la repeticion de las palabras	mas tiempo para que los niños puedan responder el cuestionario
Sujeto 36	vida marina	2 veces al día	Muy motivado/a	Entre 5 y 10 minutos	la interaction	.
Sujeto 37	Vida marina	1 vez al día	Poco motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	La animación	El tiempo de respuesta sea mas largo ya que el niño se demora
Sujeto 38	Vida marina	3 veces al día	Muy motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	Pez mares y pulpo	Ninguna
Sujeto 39	Vida Marina	2 veces al día	Motivado/a	Entre 10 y 15 minutos	Las imágenes son claras	N/A

Anexo G: Tablas Encuesta semana 2

Timestamp	Edad	Grado	Te gustaron los bits sobre la Naturaleza de esta semana?	¿Cuántas veces al día repetiste los bits?	¿Cuál fue tu palabra favorita de esta semana?	¿Cómo te sentiste aprendiendo con los bits de lectura?
Sujeto 1	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	mariposa	Feliz y Motivado
Sujeto 2	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	Vida	Feliz y Motivado
Sujeto 3	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	Vida	Feliz y Motivado
Sujeto 4	5 años	Grado 1-3	Poco	2 veces al día	aves	Divertido y entretenido
Sujeto 5	6 años	Grado 1-2	Mucho	2 veces al día	Flores y arbol	Feliz y Motivado
Sujeto 6	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	2 veces al día	Tigre	Divertido y entretenido
Sujeto 7	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	Aurora	Feliz y Motivado
Sujeto 8	6 años	Grado 1-2	Mucho	2 veces al día	abismos	Feliz y Motivado
Sujeto 9	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	Vida	Feliz y Motivado
Sujeto 10	6 años	Grado 1-3	Muchisimo	2 veces al día	Montañas	Divertido y entretenido
Sujeto 11	6 años	Grado 1-2	Mucho	2 veces al día	Vida	Feliz y Motivado
Sujeto 12	6 años	Grado 1-2	Mucho	2 veces al día	Aurora	Divertido y entretenido
Sujeto 13	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	1 vez al día	La Naturaleza	Feliz y Motivado
Sujeto 14	6 años	Grado 1-2	Mucho	3 veces al día	Flores	Divertido y entretenido
Sujeto 15	6 años	Grado 1-3	Muchisimo	3 veces al día	Abizmo	Divertido y entretenido
Sujeto 16	6 años	Grado 1-1	Muchisimo	3 veces al día	ureola boral	Divertido y entretenido
Sujeto 17	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	3 veces al día	Tigre	Divertido y entretenido
Sujeto 18	5 años	Grado 1-1	Muchisimo	1 vez al día	Mariposas	Feliz y Motivado
Sujeto 19	5 años	Grado 1-1	Mucho	1 vez al día	Pez	Feliz y Motivado

Sujeto 20	6 años	Grado 1-2	Mucho	3 veces al día	algas	Divertido y entretenido
Sujeto 21	6 años	Grado 1-1	Mucho	2 veces al día	Pajaros	Divertido y entretenido
Sujeto 22	6 años	Grado 1-2	Mucho	2 veces al día	FLORES	Divertido y entretenido
Sujeto 23	6 años	Grado 1-1	Mucho	1 vez al día	Montañas	Feliz y Motivado
Sujeto 24	6 años	Grado 1-1	Muchisimo	2 veces al día	aves	Divertido y entretenido
Sujeto 25	6 años	Grado 1-3	Mucho	No los repetí	mariposa	Ni bien, ni mal
Sujeto 26	5 años	Grado 1-3	Mucho	2 veces al día	montaña	Divertido y entretenido
Sujeto 27	5 años	Grado 1-2	Muchisimo	1 vez al día	Flores	Feliz y Motivado
Sujeto 28	6 años	Grado 1-2	Mucho	3 veces al día	Tigre	Divertido y entretenido
Sujeto 29	7 años	Grado 1-1	Mucho	2 veces al día	MARIPOSA	Divertido y entretenido
Sujeto 30	6 años	Grado 1-2	Muchisimo	2 veces al día	Flores	Un poco aburrido

¿Observaste mejoras en el interés de tu hijo/a por las palabras nuevas?	¿Tu hijo/a logró reconocer algunas palabras de los bits en otros momentos del día? (Ejemplo: al ver un dibujo, al escuchar la palabra en una conversación, etc.)	¿Tu hijo/a disfrutó la temática de esta semana sobre la naturaleza?	¿Cuánto tiempo dedicaron al día a los bits de lectura?	¿Crees que este método ha sido útil para mejorar el léxico y pronunciación de tu hijo/a?	¿Le recomendarías este método a alguna persona que quiera que su hijo aprenda a leer?	Tienes alguna observación referente al método?
Si, mucho	Sí	Muchísimo	10 minutos	Un poco	Sí	excelente método de aprendizaje
Si, mucho	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Excelente
Si, mucho	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Gr
Si, un poco	No estoy seguro/a	Mucho	15-20 minutos	Un poco	Sí	me gustaría saber si este método lo practican en el colegio, gracias
Si, mucho	Sí	Muchísimo	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	No
Si, mucho	Sí	Mucho	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Ninguno
Si, un poco	Sí	Mucho	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	No
Si, un poco	Sí	Mucho	10 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	ninguna
Si, mucho	Sí	Muchísimo	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Excelente la temática que se trabaja
Si, mucho	Sí	Muchísimo	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Tal vez	Todo excelente

Si, un poco	Sí	Mucho	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Tal vez	Mejorar juegos para su entretencion
Si, mucho	Sí	Mucho	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	No
Si, mucho	Sí	Muchísimo	10 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Ninguna
Si, un poco	Sí	Mucho	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Ninguna
Si, un poco	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Excelente
Si, mucho	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	muy buen material
Si, mucho	Sí	Muchísimo	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Felicitarlos
Si, mucho	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Un poco mas de tiempo
Si, un poco	Sí	Mucho	10 minutos	Sí, ha mejorado	Tal vez	Mas tiempo para respuesta
Si, mucho	Sí	Mucho	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Gracias porque lo estoy practicando con el niño que esta en transicion y lo veo supermotivado en la lectura
Si, un poco	Sí	Mucho	10 minutos	Un poco	Sí	Ninguna
Si, un poco	Sí	Mucho	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Pienso que el irse atrás es complicado y te saca de la plataforma
Si, mucho	Sí	Muchísimo	10 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Ninguno
Si, mucho	Sí	Muchísimo	Más de 20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	excelente la metodología
Si, un poco	No	Regular	No practicamos todos los días	Un poco	Tal vez	en el cuestionario el tiempo de respuesta es muy poco, la idea es que los niños lo hagan
Si, un poco	Sí	Mucho	15-20 minutos	Un poco	Sí	el tiempo es muy corto en el paso de cada imagen
Si, un poco	Sí	Muchísimo	10 minutos	Un poco	Sí	Los tiempos para las respuestas es demasiado corto
Si, mucho	Sí	Muchísimo	15-20 minutos	Sí, ha mejorado	Sí	Ninguna
Si, un poco	Sí	Mucho	15-20 minutos	Un poco	Sí	NINGUNA
No mucho	Sí	Mucho	15-20 minutos	No veo cambios	No	La niña le interesa ver el curso pero no veo avance.

Anexo H: Tablas Encuesta semana 3

Timestamp	Grado	Edad	¿Te gustaron los bits de lectura sobre arte y cultura?	¿Cuál fue tu palabra o imagen favorita de esta semana?	¿Te divertiste repitiendo los bits sobre arte y cultura?	¿Cuántas veces al día repetiste los bits esta semana?
Sujeto 1	Grado 1-1	5 años	★★★★★ (Muchísimo)	Guitarra	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 2	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Comunicar	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 3	Grado 1-3	5 años	★★★★★ (Muchísimo)	trompeta	😐 (Un poco)	2 veces al día
Sujeto 4	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Restaurante	😋 (Sí)	3 veces al día
Sujeto 5	Grado 1-1	5 años	★★★★★ (Mucho)	Musica	😋 (Sí)	1 vez al día
Sujeto 6	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Mucho)	danzas	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 7	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Piedras	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 8	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	escultura	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 9	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Restaurante	😐 (Un poco)	2 veces al día
Sujeto 10	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Fotografía	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 11	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Mucho)	Trompetañ	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 12	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	viajar	😋 (Sí)	3 veces al día
Sujeto 13	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Mucho)	Guitarra	😋 (Sí)	1 vez al día
Sujeto 14	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	danzas	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 15	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Trompeta	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 16	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Trompeta	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 17	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Mucho)	musica	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 18	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Mucho)	VIAJAR	😋 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 19	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Musica	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 20	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	danza	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 21	Grado 1-1	5 años	★★★★★ (Muchísimo)	Guitarra	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 22	Grado 1-3	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	teatro	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 23	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Literatura	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 24	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Musica	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 25	Grado 1-1	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Avión ✈	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 26	Grado 1-2	6 años	★★★★★ (Muchísimo)	Pintura	😐 (No mucho)	2 veces al día

Timestamp	¿Crees que aprendiste palabras nuevas esta semana?	¿Cómo calificarías el interés de tu hijo/a por el tema “Arte y Cultura”?	¿Notaste alguna mejora en la pronunciación y memorización de las palabras?	¿Tu hijo/a logró identificar palabras relacionadas con arte y cultura en otras actividades (dibujos, música, etc.)?	¿Cuál fue la actividad que más disfrutó tu hijo/a esta semana?	¿Consideras que el programa sigue siendo motivador para tu hijo/a después de tres semanas?	¿Cuánto tiempo dedicaron al día a la repetición de los bits?
Sujeto 1	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	La actividad de escuchar	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 2	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Los juegos	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 3	☒ Sí	★★★ (Regular)	🐼 Un poco	☒ Sí	juegos de los animales	🐼 Un poco	15-20 minutos
Sujeto 4	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Doble animal	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 5	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	🐼 Un poco	☒ Sí	Leer para poder contestar	☒ Sí, mucho	10 minutos
Sujeto 6	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	repetir las palabras	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 7	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Juegos	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 8	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	la de leer las oraciones	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 9	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Leer y jugar	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 10	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Juegos	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 11	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Juego concentracion	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 12	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	vamos a jugar	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 13	☒ Sí	★★★★ (Regular)	🐼 Un poco	☒ Sí	Leer	☒ Sí, mucho	10 minutos
Sujeto 14	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Adivinar la imagen	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 15	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Con el juego que tienen al finalizar la unidad tres, donde deben observar la palabra y escoger la imagen correcta, porque debía ser rápida para lograr el objetivo.	☒ Sí, mucho	10 minutos
Sujeto 16	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	El juego con las imágenes	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 17	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	leer las oraciones,juegos	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 18	☒ Sí	★★★★★ (Interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	LOS JUEGOS	☒ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 19	☒ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Los juegos	☒ Sí, mucho	No practicamos todos los días

Sujeto 20	✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	juego de palabras	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 21	✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Pronunciación	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
Sujeto 22	✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	😬 Un poco	✓ Sí	evaluacion	✓ Sí, mucho	10 minutos
Sujeto 23	✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	El juego	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 24	✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Juego	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
Sujeto 25	✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Arte	✓ Sí, mucho	10 minutos
Sujeto 26	✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✗ No he notado cambios	✓ Sí	Juego de buscar las palabras	✗ No	15-20 minutos

Anexo E: Tablas Encuesta semana 4

Timestam p	Grado	¿Te gustaron los bits de lectura sobre el universo?	¿Cuál fue tu palabra favorita de esta semana?	¿Te divertiste repitiendo los bits sobre el universo?	¿Cuántas veces al día repetiste los bits esta semana?	¿Crees que aprendiste palabras nuevas sobre el universo esta semana?
Sujeto 1	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Galaxia	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 2	Grado 1-3	★★★★★ (Muchísimo)	sol	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 3	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)	Galaxia	😬 (Sí)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 4	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Gravedad	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 5	Grado 1-1	★★★★★ (Mucho)	astronauta	😬 (Sí)	No los repetí	✓ Sí
Sujeto 6	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	Galaxia	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 7	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Astronauta	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 8	Grado 1-3	★★★★★ (Muchísimo)	astronauta	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 9	Grado 1-1	★★★★★ (Mucho)	Estrellas	😬 (Sí)	1 vez al día	✓ Sí
Sujeto 10	Grado 1-3	★★★★★ (Muchísimo)	Espacio	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 11	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)	SOL	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 12	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)	Universo	😬 (Sí)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 13	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Estrellas	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 14	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)	Galaxia	😊 (Mucho)	1 vez al día	✓ Sí
Sujeto 15	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	Universo	😊 (Mucho)	1 vez al día	✓ Sí
Sujeto 16	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Astronauta	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 17	Grado	★★★★★	Cohete	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí

Sujeto 18	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	estrellas	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 19	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	estrellas	😊 (Mucho)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 20	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)		😊 (Sí)	2 veces al día	✓ Sí
Sujeto 21	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Estrellas galaxia	😊 (Mucho)	3 veces al día	✓ Sí
Sujeto 22	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Estrellas	😊 (Mucho)	2 veces al día	✗ No

¿Cómo calificarías el interés de tu hijo/a por el tema “El Universo”?	¿Notaste alguna mejora en la pronunciación y memorización de las palabras?	¿Dentro de la plataforma, cuál fue la actividad que más disfrutó tu hijo/a esta semana?	¿Consideras que el programa sigue siendo motivador para tu hijo/a después de cuatro semanas?	¿Cuánto tiempo dedicaron al día a la repetición de los bits?
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	El juego de palabras	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
★★★★★ (Interesado)	😊 Un poco	repetir las palabras	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Quiz	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Juego	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	escuchar	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	La lectura final	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	La sopa de letras	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	Completar palabras	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	Las activades del juego	✓ Sí, mucho	No practicamos todos los días
		Reconocer todo lo relacionado al universo	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	JUEGOS	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	Jugar sopa.letras	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Las actividades de los juegos, es lo que más le gusta al terminar de leer los bits	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Preguntas de juegos	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Juego	✓ Sí, mucho	10 minutos
★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Vamos a jugar	✓ Sí, mucho	15-20 minutos

interesado)				
 (Muy interesado)	 Sí, bastante	Los bits	 Sí, mucho	15-20 minutos
 (Muy interesado)	 Sí, bastante	elegir la imagen de acuerdo al nombre con tiempo limitado	 Sí, mucho	15-20 minutos
 (Muy interesado)	 Sí, bastante	Jugar	 Sí, mucho	Más de 20 minutos
 (Interesado)	 Sí, bastante	Las imágenes cuando dice vamos a jugar	 Sí, mucho	15-20 minutos

★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	Sol y los juegos	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
★★★★★ (Interesado)	🙄 No estoy seguro/a	Los juegos	🙄 Un poco	15-20 minutos

Anexo I: Tablas Encuesta semana 5

Times tamp	Grado	¿Te gustaron los bits de lectura sobre la familia?	¿Cuál fue tu palabra favorita de esta semana?	¿Te divertiste repitiendo los bits sobre la familia?	¿Cuántas veces al día repetiste los bits esta semana?
Sujeto 1	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)	amor	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 2	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 3	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Padres		3 veces al día
Sujeto 4	Grado 1-3	★★★★★ (Muchísimo)	familia	😊 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 5	Grado 1-1	★★★★ (Regular)	familia	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 6	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	familia	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 7	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 8	Grado 1-3	★★★★★ (Mucho)	Familia	😊 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 9	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	Abuelos	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 10	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor,tia,padre	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 11	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Bisabuelo	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 12	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Bisabuelo	😊 (Mucho)	3 veces al día

Sujeto 13	Grad o 1-2	 (Muchísimo)	Amor	 (Mucho)	3 veces al día
--------------	---------------	--	------	---	----------------

Sujeto 14	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	Familia	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 15	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Madre	😊 (Mucho)	2 veces al día
Sujeto 16	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor	😊 (Sí)	3 veces al día
Sujeto 17	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Juntos	😊 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 18	Grado 1-2	★★★★★ (Mucho)		😊 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 19	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor juntos	😊 (Mucho)	3 veces al día
Sujeto 20	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Bisabuelo	😊 (Sí)	2 veces al día
Sujeto 21	Grado 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	Ojos	😊 (Mucho)	1 vez al día
Sujeto 22	Grado 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	Amor	😊 (Mucho)	2 veces al día

¿Crees que aprendiste palabras nuevas sobre la familia esta semana?	¿Cómo calificarías el interés de tu hijo/a por el tema “La Familia”?	¿Notaste alguna mejora en la pronunciación y memorización de las palabras?	¿Tu hijo/a mencionó alguna palabra nueva sobre la familia en su día a día?	¿Cuál fue la actividad que más disfrutó tu hijo/a esta semana?	¿Consideras que el programa sigue siendo motivador para tu hijo/a después de cinco semanas?	¿Cuánto tiempo dedicaron al día a la repetición de los bits?
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Los juegos	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Palabras con LL	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Juego de la sopa de letras	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	concentrese	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	conocer el concepto de como se forma una familia	✓ Sí, mucho	10 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	escuchar los audios	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Juegos	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Celebración del día de la mujer	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Jugar	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Escuchar las palabras	✓ Sí, mucho	10 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Leer las oraciones	✓ Sí, mucho	15-20 minutos

☒ Sí	 (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Todas las actividades son emocionantes para mi hija, porque le ayuda a explorar otras maneras de aprender.	☒ Sí, mucho	10 minutos
☒ Sí	 (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Las imágenes	☒ Sí, mucho	Más de 20 minutos
☒ Sí	 (Muy interesado)	☒ Sí, bastante	☒ Sí	Actividad	☒ Sí, mucho	No practicamos todos los días

✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	😬 Un poco	✓ Sí	Sopa de letras	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	😬 Un poco	✓ Sí	Bits	😬 Un poco	10 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Jugar	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Las imágenes	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Las preguntas y los juegos	✓ Sí, mucho	15-20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✓ Sí, bastante	✗ No	Jugar	✓ Sí, mucho	Más de 20 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Muy interesado)	✓ Sí, bastante	✓ Sí	Leer	✓ Sí, mucho	10 minutos
✓ Sí	★★★★★ (Interesado)	✗ No he notado cambios	✓ Sí	Los juegos	✗ No	15-20 minutos

Anexo J: Tablas Encuesta semana 6

Tim esta mp	Gra do	¿Te gustó aprender con los bits de lectura durante estas seis semanas?	¿Cuál fue tu semana favorita del programa?	¿Sientes que aprendiste nuevas palabras gracias a los bits de lectura?	¿Cuántas veces al día repetías los bits de lectura?	¿Qué palabra nueva que aprendiste te gustó más?
Suje to 1	Gra do 1-2	★★★★★ (Mucho)	🎨 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	😬 Algunas	2 veces al día	Meteorito
Suje to 2	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✓ Sí, muchas	3 veces al día	Extremidades
Suje to 3	Gra do 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✓ Sí, muchas	No los repetía todos los días	Universo
Suje to 4	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🎨 Semana 3: Arte y Cultura	✓ Sí, muchas	3 veces al día	Ojos
Suje to 5	Gra do 1-3	★★★★★ (Mucho)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✓ Sí, muchas	2 veces al día	ojos
Suje to 6	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✓ Sí, muchas	3 veces al día	Ojo
Suje to 7	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✓ Sí, muchas	3 veces al día	Extremidades
Suje to 8	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🌊 Semana 1: Vida Marina	✓ Sí, muchas	3 veces al día	Hermanos
Suje to 9	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🎨 Semana 3: Arte y Cultura	✓ Sí, muchas	1 vez al día	amor tigre, abrazo

Suje to 10	Gra do 1-2	 (Muchísimo)	 Semana 4: Universo	☒ Sí, muchas	1 vez al día	Frente
------------------	------------------	--	---	--	--------------	--------

Suje to 11	Gra do 1-2	★★★★★ (Mucho)	🚀 Semana 4: Universo	✅ Sí, muchas	3 veces al día	Astronauta
Suje to 12	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🌸 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	✅ Sí, muchas	3 veces al día	Océano
Suje to 13	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🌸 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	✅ Sí, muchas	1 vez al día	Ojos
Suje to 14	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🌸 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	✅ Sí, muchas	3 veces al día	Oreja
Suje to 15	Gra do 1-2	★★★★★ (Mucho)	🌸 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	😬 Algunas	2 veces al día	Mamá
Suje to 16	Gra do 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	👨👩👧👦 Semana 5: La Familia	✅ Sí, muchas	2 veces al día	Rodilla
Suje to 17	Gra do 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	🌸 Semana 6: Tema El Cuerpo Humano	✅ Sí, muchas	1 vez al día	
Suje to 18	Gra do 1-1	★★★★★ (Muchísimo)	🚀 Semana 4: Universo	😬 Algunas	2 veces al día	Galaxia
Suje to 19	Gra do 1-2	★★★★★ (Muchísimo)	🌿 Semana 2: Naturaleza	✅ Sí, muchas	2 veces al día	Me gustan las palabras de la naturaleza árbol nubes

¿Cómo te sentiste aprendiendo con este método?	¿Notaste mejoras en la lectura o pronunciación de tu hijo/a después del programa?	¿Cómo calificas la motivación de tu hijo/a para participar en el programa?	¿Crees que el programa ayudó a mejorar el interés de tu hijo/a por la lectura?	¿Te gustaría que tu hijo/a siga usando este método para aprender nuevas palabras?	¿Hubo alguna dificultad para realizar el programa en casa?	¿Qué sugerencias tienes para mejorar el programa en el futuro?
😊 Divertido	😬 Un poco	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Felicitarlos
😊 Interesante	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Falta de tiempo	El programa es muy bueno.
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Falta de tiempo	Un poco mas de tiempo a la respuesta permitir que el niño pueda leer y contestar
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Ninguna todo estuvo muy bien
😊 Interesante	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Falta de tiempo	no es la cantidad sino la calidad en todos los trabajos para que el niño participe y se motive con tareas y lecturas
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Falta de acceso a dispositivos	Nada muchas gracias
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Las preguntas también tenga audio
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	En la actividad de vamos a jugar no indicar la imagen correcta
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	dejar un momento que sean ellos quienes lean y luego si escuchar el bit

(Motivado)

😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Mejorar, el tamaño de las imágenes, para cuando se abre en un celular. En computador se ve bien.
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	😬 Un poco	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Todo bien
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Un poco más de tiempo para adivinar las imágenes con las palabras.
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Falta de tiempo	Mas juegos diferentes
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Seguir implementando esta clase de recursos durante el año escolar para seguir con el refuerzo de la lectura y escritura. Además darle las gracias a la profesora por tener el impulso para la enseñanza de nuestros hijos.
😄 Interesante	😬 Un poco	★★★★★ (Motivado)	😬 Un poco	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Felicitaciones
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	😬 Un poco	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Un poco más de tiempo en el jugar
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	✅ Sí, ahora le gusta más leer	✅ Sí, definitivamente	Ninguna, todo estuvo bien	Muy practico
😊 Divertido	✅ Sí, mejoró mucho	★★★★★ (Muy motivado)	😬 Un poco	✅ Sí, definitivamente	Falta de tiempo	Nuevos métodos de juego
😐 Normal ion 3	❌ No noté mejoras	★★★ (Regular)	❌ No	❌ No	No comprendi mos bien la metodologí a	No siento que la niña avance ni que halla aprendido algo que le ayude a leer.

Anexo K: Tablas Encuesta docente semana 1

Grado	Grado 1-1	Grado 1-2	Grado 1-1	Grado 1-3
¿Consideras que la plataforma Genially es adecuada para enseñar con bits de lectura?	Sí, es una herramienta muy útil	Sí, es una herramienta muy útil	Sí, es una herramienta muy útil	Sí, es una herramienta muy útil
¿Ha notado mejoras en la atención o interés de los niños al repetir los bits de lectura?	Sí, bastante	Sí, bastante	Sí, bastante	Sí, bastante
¿Recomendaría continuar con este método durante las próximas semanas?	Sí, completamente	Sí, completamente	Sí, completamente	Sí, completamente
¿Qué aspectos mejorarías en el programa para las próximas semanas?	La oraciones deben ir en tamaño mas grande	Los mismo niños piden más palabras	Color de letra	ES IMPORTANTE QUE TODA LA FAMILIA REALICE LA LECTURA
¿Qué es lo que más le gustó del programa de bits de lectura?	las diferentes estrategias de aprendizaje con material multimedia	Que cada bit ayuda a los niños con su pronunciación, reconocimiento de palabras, léxico y ortografía.	Las diferentes herramientas que presenta el programa	LOS TEMAS DE LECTURA.
¿Qué sugerencias haría para mejorar la experiencia de aprendizaje?	Resaltaría las palabras en tono rojo.	Para mi es una excelente metodología de aprendizaje.	menos cantidad de palabras en cada grupo	A MEDIDA QUE LOS ESTUDIANTES AVANZAN EN LA LECTURA, PLANTEAR OTROS EJERCICIOS

Anexo L: Tablas Encuesta docente semana 2

Grado	Grado 1-2	Grado 1-2	Grado 1-1
¿Observaste avances en el reconocimiento de las palabras trabajadas en los bits de lectura?	Sí	Sí	Sí
¿Consideras que los niños están más motivados a aprender nuevas palabras con este método?	Sí, mucho	Sí, mucho	Sí, mucho
¿Cómo ha sido la participación de los niños en la repetición de los bits?	Activa y entusiasta	Activa y entusiasta	Activa y entusiasta
¿Crees que los bits de aprendizaje están ayudando a mejorar la memorización y pronunciación de los niños?	Sí	Sí	Sí
¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia en la siguiente semana?	Cada vez que se termina una semana escribir las oraciones en el cuaderno de notas	Ninguna	que las imágenes sean mas animadas para facilitar su dibujo

Anexo M: Tablas Encuesta docente semana 3

Grado a cargo	Grado 1-2	Grado 1-1
¿Qué avances has notado en los niños durante esta tercera semana? (Marca todas las que apliquen)	Mayor vocabulario relacionado con arte y cultura	Mayor vocabulario relacionado con arte y cultura
¿Cómo evaluarías el interés de los niños en el tema “Arte y Cultura”?	(Muy alto)	(Alto)
¿Consideras que los bits de aprendizaje siguen siendo efectivos en esta etapa del programa?	Sí, muy efectivos	Sí, muy efectivos
¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia en las siguientes semanas?	Ninguna	agregar dibujos a las oraciones

Anexo N: Tablas Encuesta docente semana 4

Grado	Grado 1-1	Grado 1-1
¿Qué avances has notado en los niños durante esta cuarta semana?	Mayor vocabulario relacionado con el universo	Mayor vocabulario relacionado con el universo
¿Cómo evaluarías el interés de los niños en el tema “El Universo”?	(Muy alto)	(Alto)
¿Consideras que los bits de aprendizaje siguen siendo efectivos en esta etapa del programa?	Sí, muy efectivos	Sí, muy efectivos

¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia en las siguientes semanas?	Competencias	
--	--------------	--

Anexo O: Tablas Encuesta docente semana 5

Grado	Grado 1-3
¿Qué avances has notado en los niños durante esta quinta semana? (Marca todas las que apliquen)	Mayor vocabulario relacionado con la familia
¿Cómo evaluarías el interés de los niños en el tema “La Familia”?	(Alto)
¿Consideras que los bits de aprendizaje siguen siendo efectivos en esta etapa del programa?	Sí, muy efectivos
¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia en la última semana del programa?	Creación de texto
En caso de que el programa no estuviera dando el resultado esperado con qué otra metodología lo combinarías?	Con el método sílabico.

Anexo P: Registro fotográfico

