



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

**ACTIVIDADES LÚDICAS CON EL USO DE HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS PARA LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE
SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA COMO APOYO
PARA EL PROGRAMA DE ESCUELAS LECTORAS DE LA
UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR**

**Trabajo de Grado como requisito parcial para optar el grado de Magister
en Educación Especial**

Autor

María Fernanda Tatayo Guacollante

Director

Miguel Ortiz N. Ing. Mtr.

Quito-Ecuador

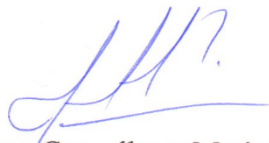
2017

CERTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, María Fernanda Tatayo Guacollante declaro bajo juramento que el trabajo que se describe a continuación es de mi autoría, que no han sido presentados para ningún grado o calificación profesional.

Como autora, asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de grado.

Quito, Enero de 2017



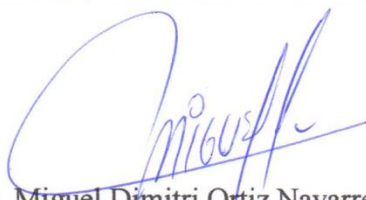
Tatayo Guacollante María Fernanda
C.I. 1719246488

INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Para: Dr. Rodrigo Albuja, Ph.D.
Director General de Posgrados

Este trabajo de titulación, escrito por María Fernanda Tatayo Guacollante y titulado, **ACTIVIDADES LÚDICAS CON EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA COMO APOYO PARA EL PROGRAMA DE ESCUELAS LECTORAS DE LA UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLIVAR**, ha sido aprobado en cuanto a estilo y contenido académico, y se refiere a usted para ser juzgado.

El Comité de aprobación de este Trabajo de Titulación, una vez que se ha revisado y evaluado, y con la base de su mérito intelectual, recomienda sea APROBADO



Ing. Miguel Dimitri Ortiz Navarrete, Mtr.
Director del Trabajo de Grado



Ing. Susana Graciela Cadena Vela, Mgs.
Evaluadora



Lic. María Teresa Rodríguez Moscoso, MSc.
Evaluadora

DEDICATORIA

A los estudiantes, padres de familia de la Comunidad de Pacto, a mi Escuela Unidocente “El Triunfo” quien fue la gran maestra de mi labor como docente y quien reafirmo mi vocación y a las diversas circunstancias de la vida que me llevaron a seguir la presente Maestría con el fin de tener las herramientas necesarias para poder beneficiar a los estudiantes que año a año son parte de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios quién puso en mi camino a los diferentes ángeles terrenales que aportaron para que se realice el presente trabajo como son: Mi familia con su paciencia, varias docentes de la Escuela Brethren que me ayudaron cubriendo mi horas de clase para poder aplicar las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas, mi tutor Miguel Ortiz quien con su sabiduría supo guiarme de manera correcta hacia la culminación del presente trabajo.

Pero agradezco de manera especial a aquella persona que me acompañó en las noches de desvelo para la ejecución del presente trabajo, mi hijo.....Diego

FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO
PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1719246488
APELLIDO Y NOMBRES:	Tatayo Guacollante María Fernanda
DIRECCIÓN:	Real Audiencia y Escultores N.- 65-70
EMAIL:	magua00@live.com
TELÉFONO FIJO:	022808735
TELÉFONO MOVIL:	0998002961

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	ACTIVIDADES LÚDICAS CON EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA COMO APOYO PARA EL PROGRAMA DE ESCUELAS LECTORAS DE LA UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLIVAR
AUTOR O AUTORES:	Lcda. María Fernanda Tatayo Guacollante
FECHA DE ENTREGA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	Enero de 2017
DIRECTOR DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	Miguel Ortiz N. Ing. Mtr.
PROGRAMA	PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Educación Especial
RESUMEN: Mínimo 250 palabras	El presente trabajo de investigación se enfocó en buscar una alternativa que contribuya la labor del docente al momento de realizar las actividades lúdicas que se

aplican en el segundo momento de la adquisición del código alfabético de acuerdo al Programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

Para lo cual se recurrió a la Investigación Descriptiva para poder hondar sobre el conocimiento de las variables, así como la Investigación Exploratoria que permitieron conocer las causas pedagógicas que presentaban los estudiantes al momento de realizar las actividades lúdicas y la utilización de técnicas de investigación para corroborar los resultados.

Debido a la investigación realizada se logró identificar que los estudiantes que presentan algún problema en la adquisición del código alfabético bajo el Programa de Escuelas Lectoras son debido a una falta de potencialización de la conciencia lingüística.

Partiendo de este antecedente se realizó un análisis de las diferentes actividades lúdicas que ofrece la red enfocadas a la potencialización de la conciencia lingüística. Se pudo evidenciar que existen pocas herramientas tecnológicas enfocadas al Programa de Escuelas Lectoras y si existen se deben tener cuidado debido a que si son aplicadas sin una supervisión pueden ocasionar confusión en los estudiantes.

	<p>Gracias a esto se propone a las docentes diferentes actividades lúdicas con herramientas tecnológicas con software educativo gratuito, actividades que son creadas bajo los parámetros del Programa de Escuelas Lectoras y que fueron aplicadas a los estudiantes con resultados favorables a la investigación realizada.</p>
PALABRAS CLAVES:	<p>Conciencia lingüística, Programa de Escuelas Lectoras, actividades lúdicas y herramientas tecnológicas.</p>
ABSTRACT:	<p>The present work of investigation focused on finding an alternative to contribute the work of the teacher at the moment of making the recreational activities that are applied in the second moment of the acquisition of the alphabetic code according to the Schools Program Readers of the Simón Bolívar Andean University.</p> <p>For which it resorted to the descriptive research in order to deep the knowledge of the variables, as well as exploratory research that allowed to know the pedagogical causes that showed the student teachings at the moment of making the recreational activities and the use of investigative techniques to corroborate the results.</p>

	<p>Due to the investigation carried out it was possible to identify students who present a problem in the acquisition of the alphabetic code under the Schools Program Readers are due to a lack of potentiation of the linguistic awareness.</p> <p>Starting from this background an analysis was made of the different recreational activities offered by the network aimed at the empowerment of the linguistic awareness. It was evidenced that there are few technological tools focused on the Schools Program Readers and if there are any must be careful because if they are implemented without supervision can cause confusion in the students.</p> <p>Thanks to this it is proposed to the teachers different recreational activities with technological tools with free educational software, activities that are created under the parameters of the Schools Program Readers that were applied to the students with favorable results to the research work carried out.</p>
KEYWORDS	Key words: Awareness linguistics, readers Schools Program Readers, recreational activities and technological tools.

Se autoriza la publicación de este Proyecto de Titulación en el Repositorio Digital de la Institución.

f. 

TATAYO GUACOLLANTE MARIA FERNANDA
1719246488

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, TATAYO GUACOLLANTE MARÍA FERNANDA, CI 1719246488 autor/a del proyecto titulado: “**Actividades Lúdicas con el uso de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura en niños de segundo año de Educación General Básica como apoyo para el Programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar**” previo a la obtención del título de **Magister en Educación Especial** en la Universidad Tecnológica Equinoccial.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las Instituciones de Educación Superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la BIBLIOTECA de la Universidad Tecnológica Equinoccial a tener una copia del referido trabajo de graduación con el propósito de generar un Repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito, Enero de 2017

f: _____



TATAYO GUACOLLANTE MARÍA FERNANDA

1719246488

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DISTRITO EDUCATIVO 17D02 CALDERÓN



DIRECCIÓN DISTRITAL DE EDUCACIÓN 17D02
"CALDERÓN"

OFICIO N° 0881-2016 MINEDUC-DISTRITO CALDERÓN-ASRE-DESP
Distrito Metropolitano de Quito, 07 de Septiembre del 2016

Sra.
Tatayo Guacollante María Fernanda
Presente.-

De mi consideración:

En referencia al documento ingresado por Atención Ciudadana N° 21976, de fecha 31 de Agosto del 2016 a esta Dirección Distrital, en el cual solicita autorización para la aplicación de actividades teóricas-prácticas con la utilización de herramientas tecnológicas para los estudiantes de 3ro de básica de la Institución Educativa "BRETHREN" como PROYECTO de maestría.

Manifiesto que se ha revisado detalladamente la Planificación de las actividades y proyecciones elaboradas para dicha actividad.

Por tal razón su requerimiento es procedente y se autoriza el desarrollo de la actividad a realizarse en la Institución Educativa, con el objetivo de motivar a los y las estudiantes, quienes contarán con la coordinación de las Autoridades.

Por lo cual aprovechamos esta oportunidad, para desearles que la ejecución de la actividad a realizarse contribuya al crecimiento de los espacios de innovación tecnológica y el mejoramiento de la calidad educativa.

Atentamente,



Pedro Manuel De Jesús Chala
DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN 17D02 "CALDERÓN"



ACCIÓN	NOMBRE	FIRMA	CARGO
Elaborado y	Cristian Llamba		ANALISTA DISTRITAL DE APOYO, SEGUIMIENTO Y REGULACIÓN
Revisado:	Verónica Quilumba		JEFE DISTRITAL DE APOYO, SEGUIMIENTO Y REGULACIÓN



ÍNDICE DE CONTENIDO

CARATULA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	ii
INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO.....	vi
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	xi
CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DISTRITO EDUCATIVO 17D02 CALDERÓN.....	xii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xviii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xix
RESUMEN.....	1
SUMMARY	2
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	3
CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Antecedentes del problema	3
1.2. Marco Teórico	5
1.3. Objetivos de investigación	8
1.3.1. Objetivo General	8
1.3.2. Objetivos Específicos	8
1.4. Propositiones	9
1.5. Justificación.....	9
1.6. Marco de Referencia	10
1.6.1. Marco Teórico	10

1.6.2. Marco Legal	11
CAPITULO II	14
2. METODOLOGÍA	14
2.1. Cálculo de la muestra	14
2.2. Tipos de Investigación	15
2.3. Métodos de Investigación.....	15
2.3.1. Técnicas de Investigación	16
2.3.2. Instrumentos de investigación	16
CAPITULO III	17
3.1. Proceso para la adquisición del código alfabético en Segundo Año de Básica	17
3.1.1. La lectura.....	17
3.1.2. La Escritura	18
3.1.3. Enfoque Comunicativo.....	18
3.1.4. Cultura Oral a la Cultura escrita.....	19
3.1.5. Psicogénesis de la escritura	21
3.1.6. Conciencia Lingüística	22
3.1.6.1. Conciencia Semántica.-	22
3.1.6.2. Conciencia léxica.-	23
3.1.6.3. Conciencia sintáctica.-	23
3.1.6.4. Conciencia fonológica.-	24
3.1.7. Momentos para adquirir el código alfabético.....	25
3.1.7.1. Primer momento.-.....	25
3.1.7.2. Segundo Momento.-	28
3.1.7.3. Tercer momento.-	29

CAPITULO IV	31
4.1. Las actividades lúdicas	31
4.2. Beneficios de las actividades lúdicas	31
4.3. Análisis de trabajar con actividades lúdicas sin herramientas tecnológicas.	32
Docentes	32
4.4. Análisis de herramientas tecnológicas en la red.....	35
4.4.1. Características	35
4.4.2. Estructura	36
4.4.3. Actividades lúdicas para la lectura y escritura en Segundo Año de Básica existentes en la red	37
4.4.3.1. GCompris.-	37
4.4.3.2. Pelayo y su familia-Educanave.-	37
4.4.3.3. Educalandia.net.-	38
4.4.4. Pequetic.-	40
4.4.5. Ramón Laporta jocson-line.-	40
4.4.6. Ludiletras.-	41
4.4.7. ABCKit.-	41
4.4.8. DIC-DIC.-	42
4.4.9. ZonaClic.-.....	42
4.5. Análisis de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura en niños de Segundo Año de Básica disponibles en la red.	44
CAPITULLO V.....	47
5.1.DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON AYUDA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE LIBRE ACCESO.....	47
5.1.1 Antecedentes	47
5.1.2. La armonía de los colores.....	47
5.1.3. Composición Visual.	48

5.1.4 Factores que intervienen en la composición.	48
5.1.5. Recursos multimedia	49
5.1.5.1. Audios	49
5.1.5.2. Cambiar de voz a los audios.....	50
5.1.5.3. Imágenes.....	51
5.1.6. Herramientas Tecnológicas a ser utilizadas	51
5.1.6.7. JCLIC.-	51
5.1.6.8. EdiLIM.-.....	59
5.1.6.9. POWER POINT.-.....	65
5.2.Aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas con el enfoque del programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.....	67
5.2.1.Antecedentes	67
5.2.2.Primera fase.....	68
5.2.3.Segunda Fase.....	68
5.2.3.1. Actividades lúdicas en JClic (Conciencia Semántica)	69
5.2.3.2. Aplicación del Aplicativo EdiLIM 4.4.....	70
5.2.3.3. Aplicación de actividades en Power Point	72
5.3. Análisis de resultados después de aplicar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas (Segunda aplicación)	73
.....	73
CAPITULO VI.....	76
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	76
6.1. Conclusiones	76
6.2. RECOMENDACIONES	78
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS.....	83
ANEXO 1: Cuestionario aplicado a Docentes de Segundo Año de Básica	84

ANEXO 2: Guía de observación de los estudiantes de Segundo Año de Básica.....	85
ANEXO 3: Prueba escrita para conocer el desarrollo de la conciencia lingüística	86
ANEXO 4: Ficha descriptiva antes del uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.....	88
ANEXO 5: Fotografías que evidencia la aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas	89
ANEXO 6: Guía de observación aplicada durante el uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas en los estudiantes de Tercer Año de Básica	91
ANEXO 7: Cuestionario aplicado a docentes después de visualizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.	92
ANEXO 8: Aplicación de la prueba escrita a los estudiantes de Tercer Año de Básica después del uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N.- 1. Resultados Docentes	32
Tabla N.- 2. Parámetros para la evaluación de actividades lúdicas en la red.....	36
Tabla N.- 3. Análisis de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura de Segundo Año de Básica disponibles en la red	44
Tabla N.- 4. Encuesta Docentes	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Cálculo de la muestra	14
Figura N.- 2. Código alfabético	24
Figura N.-3. Código alfabético	26
Figura N.-4. Código alfabético	27
Figura N.- 5 Resultados Docentes	32
Figura N.- 6. Resultados alumnos	33
Figura N.- 7. Prueba escrita.....	34
Figura N.- 8. Palabra intrusa.	53
Figura N.- 9. Sopa de Letras.	54
Figura N.- 10. Ordena palabras.....	55
Figura N.- 11. Escoge la oración correcta.	56
Figura N.- 12. Identifica el último sonido	57
Figura N.- 13. Identifica el primer sonido.	58
Figura N.- 14. Ordena las letras.....	59
Figura N.- 15. Actividades reforzando la conciencia semántica.....	62
Figura N.- 16. Actividades reforzando la conciencia fonológica.....	64
Figura N.- 17. Actividades reforzando la conciencia sintáctica y léxica.	65
Figura N.- 18. Quitar sonidos a la palabra.....	66
Figura N.- 19. Identifica la oración correcta.	67
Figura N.- 20. Resultados Ficha de observación.....	73
Figura N.- 21. Encuesta Docentes	74
Figura N.- 22. Prueba escrita estudiantes.....	75

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enfocó en buscar una alternativa que contribuya la labor del docente al momento de realizar las actividades lúdicas que se aplican en el segundo momento de la adquisición del código alfabético de acuerdo al Programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

Para lo cual se recurrió a la Investigación Descriptiva para poder hondar sobre el conocimiento de las variables, así como la Investigación Exploratoria que permitieron conocer las causas pedagógicas que presentaban los estudiantes al momento de realizar las actividades lúdicas y la utilización de técnicas de investigación para corroborar los resultados.

Debido a la investigación realizada se logró identificar que los estudiantes que presentan algún problema en la adquisición del código alfabético bajo el Programa de Escuelas Lectoras son debido a una falta de potencialización de la conciencia lingüística.

Partiendo de este antecedente se realizó un análisis de las diferentes actividades lúdicas que ofrece la red enfocadas a la potencialización de la conciencia lingüística. Se pudo evidenciar que existen pocas herramientas tecnológicas enfocadas al Programa de Escuelas Lectoras y si existen se deben tener cuidado debido a que si son aplicadas sin una supervisión pueden ocasionar confusión en los estudiantes.

Gracias a esto se propone a las docentes diferentes actividades lúdicas con herramientas tecnológicas con software educativo gratuito, actividades que son creadas bajo los parámetros del Programa de Escuelas Lectoras y que fueron aplicadas a los estudiantes con resultados favorables a la investigación realizada.

Palabras claves: Conciencia lingüística, Programa de Escuelas Lectoras, actividades lúdicas y herramientas tecnológicas.

SUMMARY

The present work of investigation focused on finding an alternative to contribute the work of the teacher at the moment of making the recreational activities that are applied in the second moment of the acquisition of the alphabetic code according to the Schools Program Readers of the Simón Bolívar Andean University.

For which it resorted to the descriptive research in order to deep the knowledge of the variables, as well as exploratory research that allowed to know the pedagogical causes that showed the student teachings at the moment of making the recreational activities and the use of investigative techniques to corroborate the results.

Due to the investigation carried out it was possible to identify students who present a problem in the acquisition of the alphabetic code under the Schools Program Readers are due to a lack of potentiation of the linguistic awareness.

Starting from this background an analysis was made of the different recreational activities offered by the network aimed at the empowerment of the linguistic awareness. It was evidenced that there are few technological tools focused on the Schools Program Readers and if there are any must be careful because if they are implemented without supervision can cause confusion in the students.

Thanks to this it is proposed to the teachers different recreational activities with technological tools with free educational software, activities that are created under the parameters of the Schools Program Readers that were applied to the students with favorable results to the research work carried out.

Key words: Awareness linguistics, readers Schools Program Readers, recreational activities and technological tools.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema

La Reforma Curricular Consensuada de 1996 difundida por el Ministerio de Educación planteó un nuevo currículo que contenía entre otros: objetivos, contenidos, recomendaciones metodológicas, evaluación y demás componentes curriculares que las Instituciones Educativas debían seguir.

En el Ecuador a pesar que existía un ente rector en el ámbito curricular como era la Reforma Curricular Consensuada, no se cumplía.

Las docentes con años de experiencia refutaban la implementación de nuevos métodos de enseñanza de lectura y escritura en el Segundo Año, defendiendo las generaciones que habían educado. Y era común escuchar “así aprendí yo, así he enseñado y miren saben leer y escribir”.

Los estudiantes de los Segundos Años eran los experimentos de las docentes de estos años. Donde los métodos para la enseñanza de la Lecto-escritura se resumían en dos: el sintético y analítico.

El método sintético o conocido como tradicional ha recibido críticas de psicólogos, docentes, sociólogos y más especialistas, aduciendo que es un método memorístico, de poco interés para los infantes, el mismo que priva de un verdadero desarrollo cognitivo al niño. “El aprendizaje se basa en la repetición mediante desciframiento de fragmentos en la lectura y en la imitación de la muestra de la escritura. Impide el descubrimiento personal de la lectura “. (Lebrero, 1999, pág. 53). Muchos docentes lo identifican con el método silábico; una lectura sin reflexión provoca en los estudiantes una falta de comprensión la misma que se origina desde la lectura y escritura de sus primeras palabras.

Entre varias desventajas que presenta el método global o analítico. “Las unidades excesivamente amplias (frases), por su complejidad, corren el riesgo de conducir al fracaso.” (Lebrero, 1999, pág. 60) Existen más argumentos, pero el principal es que en el Ecuador

especialmente en el sector público poco o casi nada se ha puesto en práctica este método por la falta de preparación y capacitación de los docentes. También se evidencia que este método funciona siempre que existan los estímulos necesarios al crear un ambiente lector dado en el hogar como en la institución educativa. Llegar a un sincretismo entre la Comunidad Educativa del sector público es difícil por el número de estudiantes que abarrotan el aula de clase.

Una breve investigación bibliográfica, que enfoca el problema que provoca la utilización del método sintético, basado en los estudios y fundamentos de: Gérard Chauveau, investigador y pedagogo francés; Hugo Salgado, pedagogo argentino; Emile Ferreiro entre otros, de los cuales se promueve un proyecto liderado por el grupo de docentes de la Universidad Andina Simón Bolívar (U.A.S.B) que plantean una Propuesta que se trabaja en el Ecuador desde el año 2001, dentro del programa de Escuela Lectoras que “contempla un proceso de capacitación sistemático y otro de acompañamiento en aula. Esta conjunción entre talleres de capacitación, acompañamiento en aula y una propuesta innovadora de enseñanza del código alfabético, es lo que permite estos cambios en las escuelas que participan en el programa” (Mena, 2011). Propuesta que empieza en escuelas públicas y privadas que acogieron una manera distinta de enseñar la Lectura y Escritura. Busca que el estudiante empiece con un proceso de comprensión de su entorno desde sus primeros años de escolarización.

La propuesta de la U.A.S.B se halla dentro del Currículo que impone el Ministerio de Educación en el área de Lengua y Literatura desde Segundo hasta Décimo Año. Currículo que debe manejar tanto el sector público y privado.

Para el Ministerio de Educación “La propuesta para la enseñanza del código para el Segundo año de Educación General Básica pone énfasis en el significado. No es aprendizaje mecánico ni memorístico; al contrario invita a reflexionar sobre la lengua.” (MINEDUC, 2014) Propuesta que ha llamado la atención de muchas docentes y la resistencia en aplicar de otras, alegando que los niños leen deletreando. Esta propuesta que empieza desde el desarrollo de la Cultura Oral y la Cultura Escrita para más adelante trabajar la enseñanza del código alfabético a partir de las palabras generadoras enmarcado en el desarrollo de la conciencia lingüística que son: semánticas, sintácticas, léxica y la fonológica; desarrolla un trabajo que el niño comprende la palabra desde sus distintas contextualización hasta llegar a descomponer y jugar con los sonidos que la conforman, un análisis que debe culminar al reconstruir la palabra completa.

Al realizar este proceso se realiza diferentes actividades lúdicas como sopa de letras, crucigramas, juego memoria entre otras actividades que favorecen al momento de la construcción global de la palabra y a su vez favorecen a reforzar la conciencia lingüística importante para la lectura y escritura.

1.2. Marco Teórico

Las actividades lúdicas las realiza el docente en papelotes y por su uso constante tienden a dañarse y ser echado a la basura, provoca acumulación de basura que año a año la docente debe seguir haciendo. Material tradicional que demanda de tiempo y en ocasiones de recursos económicos para los docentes de este año de básica.

Las actividades lúdicas al trabajar en grupos grandes (35 a 50 estudiantes por aula), se vuelve un problema debido a la gran diversidad de estudiantes, al trabajar en grupo resulta beneficiado el estudiante con más estimulación dejando relegando a los estudiantes con un aprendizaje lento, de aquellos que tengan algún problema de aprendizaje referente al área de Lengua sin olvidar a los estudiantes con algún tipo de Necesidad educativa (Nee).

La docente con el fin de llenar las falencias de los estudiantes con refuerzos pedagógicos, donde el estudiante llega desmotivado debido a una jornada escolar previa de más de cinco horas.

Cada año ingresan a las aulas grupos numerosos de estudiantes para el Segundo año de básica en el sector público donde el docente realizará las actividades lúdicas de manera tradicional, sin embargo los estudiantes que tienen algún problema de aprendizaje, diferente ritmo de aprendizaje, conductual, Nee y otros que se presentan dentro del aula quedan de cierto modo relegados. De ahí que el problema persistirá sino se busca una solución viable a nuestra realidad.

Por tal razón se plantea que las actividades lúdicas vayan relacionada a la realidad de los nativos digitales al referirse a “las nuevas generaciones que nacieron con esta tecnología ya instalada en la sociedad” (Ferreiro, 2013).

Al utilizar herramientas tecnológicas mediante actividades lúdicas pretende reducir el uso de material tradicional (papelotes, marcadores y otros), contribuyendo con el medio ambiente. El uso de la tecnología al ser un atractivo motivaría al estudiante. Al trabajar en grupos grandes facilitarían el rol del docente además los estudiantes potencializaría las conciencias lingüísticas por medio del juego contribuyendo de manera más efectiva a la lectura y escritura.

Se debe buscar o diseñar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas que potencialice la conciencia lingüística en los estudiantes del Segundo Año de Básica.

Actividades lúdicas con herramientas tecnológicas deben ser idóneas y de fácil accesos para la Institución Educativa y con la posibilidad de ser replicado en los hogares como un juego de computador.

El docente debe dejar de pensar que el aprendizaje gira gracias a él. Es el niño el centro del aprendizaje, al niño le corresponde ser el centro del diálogo, de las conversaciones, todo lo que envuelve la cultura oral. Que el estudiante sea quién pregunte para satisfacer su curiosidad, siempre fomentando un ambiente de respeto ante sus pares y el docente.

El Programa de Escuelas Lectoras ha tenido que enfrentar la creencia que la lectura y escritura es sólo para los inteligentes. Escusa que muchos docentes han promocionado, pretendiendo culpar al estudiante de los problemas de aprendizaje. Más no asumen la responsabilidad, posiblemente las estrategias utilizadas son las menos asertivas para los estudiantes que tiene a su cargo.

Al momento que un estudiante no sabe leer y escribir a través del código alfabético empieza un sin número de problemas para el estudiante: burla de sus compañeros, baja su autoestima. El programa de Escuelas Lectoras busca que el docente promociones espacios donde el estudiante busque la necesidad de leer y escribir. Espacios donde el estudiante se cuestione para qué va a leer y para qué va a escribir. Situaciones que conllevará al estudiante a tener la facilidad y reflexión al momento de leer y escribir.

El programa de Escuelas Lectoras busca que los docentes sean capacitados en un nuevo enfoque sociolingüista, una perspectiva que busca el verdadero significado de la lectura y escritura para potencializar al estudiante desde sus primeros años escolares por medio de la cultura oral y conduciéndolo a la cultura escrita. Caminos que lo llevaran a ser un productor de textos y no un receptor pasivo de información. Individuo que está destinado a cuestionar lo que aprende y lo que enseña.

Para la enseñanza de la Lecto-escritura no existe una metodología ciento por ciento fehaciente. Se debe considerar el contexto de cada grupo de trabajo: situación económica, nivel educativo de los padres, estímulos recibidos en la primera infancia entre otros factores que influyen pero que en la realidad no son tomados en cuenta. Las y los docentes de los Segundos Años deben conocer el grupo de trabajo y considerar la situación real y plantearse qué es lo más conveniente para que los niños entren en el mundo del código alfabético.

Para este trabajo se tomará como base al Enfoque Constructivista que busca que el sujeto sea participe activo y constructor de su propio conocimiento, sus representantes son Lev Vygotsky, Piaget, Ausubel entre otros. Se dará relevancia a Jean Piaget con el Constructivismo Cognitivo y a Lev Vygotsky con su teoría del juego.

La construcción del conocimiento se realiza cuando el sujeto en nuestro caso el estudiante relaciona el nuevo conocimiento con los preexistentes, dando lugar a una modificación de sus estructuras cognitivas. Es así como las actividades lúdicas sirven como complemento de lo ya aprendido, logrando que sus estructuras cognitivas se modifiquen y adquiera la comprensión global de las palabras aprendidas dentro del aula de clase. Jean Piaget denomina a este proceso de asimilación y acomodación (Pons.M, 2011)

El juego en los niños se convierte en la mejor herramienta para el docente al momento de enseñar. Para Lev Vygotsky “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” aduce que el juego nace de la necesidad de interactuar con la sociedad y su cultura. Por tal razón las actividades lúdicas es un medio que facilita el aprendizaje del estudiante. Actividades lúdicas que ayudan en el reforzamiento de la comprensión global de las palabras y mejorando la lectura y escritura.

Es decir: el uso de actividades lúdicas con material tradicional en grupos numerosos de estudiantes del sector público en el Segundo Año de Básica desfavorece a potencializar la conciencia lingüística en especial de los estudiantes que no pueden trabajar en grupo debido a su ritmo de aprendizaje, a problemas de aprendizaje y a Nee provocando en los estudiantes anteriores posibles problemas en la adquisición del código alfabético fundamental para una lectura y escritura comprensiva de ahí que las actividades lúdicas deben estar orientadas a ir a la par con la tecnología es decir que las actividades lúdicas se orienten al uso de las herramientas tecnológicas existentes o buscar diseñar con software de fácil acceso. Se estaría contribuyendo con el medio ambiente al disminuir el uso de papelotes, cartulinas, marcadores y otros materiales que son desechables.

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Definir las características y estructuras que deben cumplir las actividades lúdicas adecuadas para implementarse en la enseñanza de lectura y escritura en niños de segundo año de básica general a través de la aplicación de herramientas tecnológicas como apoyo al programa de escuelas lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Establecer la importancia de las actividades lúdicas a través de la aplicación de Herramienta tecnológica.
2. Describir la aplicación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la lectura y escritura de los niños de Segundos Año de Básica.
3. Seleccionar las herramientas tecnológicas que faciliten la elaboración de actividades lúdicas para los niños y niñas de Segundo Año de Básica.
4. Proponer actividades lúdicas con herramienta tecnológica como un medio interactivo de apoyo durante el proceso de la enseñanza de la lectura y escritura a las docentes de Segundo Año de Básica.
5. Evaluar las actividades lúdicas sin y con herramientas tecnológicas en los estudiantes de Segundo Año de Básica.

1.4. Propositiones

1. ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que más se usan en la enseñanza de la lectura y escritura que permita establecer la importancia de las actividades lúdica?
2. ¿Cómo incide en el aprendizaje la utilización de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura?
3. ¿Dentro de las herramientas tecnológicas existen programas lúdicos aplicados para la enseñanza de la lectura y escritura para niños de segundo año de básica?
4. ¿Cómo adaptar un recurso tecnológico en la enseñanza de la lectura y la escritura?

1.5. Justificación

| Un sistema de aprendizaje basado en actividades lúdicas con ayuda de las herramientas tecnológicas sin duda alguna aportarían valor agregado al sistema educativo actual, además es una puerta de entrada a nuevos paradigmas educativos y de formación, sin embargo hay que tener en cuenta que la presencia de este tipo de tecnologías en los centros educativos no garantiza la innovación real.

En la actualidad existen un sin número de programas que tienen la ventaja de que los alumnos y profesores aprovechen los medios tecnológicos, transformando las aulas en virtuales, al contar con una serie de herramientas destinadas a este fin se posibilita y despierta el interés del niño en la lectura y escritura pudiendo reforzar sus clases de manera virtual, incluso desde su domicilio, u otros espacios físicos. Se podría alcanzar mejores resultados con la colaboración de todo el conglomerado educativo como son las autoridades del plantel educativo, profesores, padres de familia y estudiantes.

Por tanto la creación de actividades lúdicas con ayuda de las herramientas tecnológicas beneficiara a los estudiantes de los Segundos Años de Básica de la Escuela Fiscal “Brethren”.

El conjunto de todas las actividades lúdicas digitales servirá de apoyo en la enseñanza de la Lectura y Escritura. Siendo de gran aporte no sólo para los estudiantes de mencionada Institución, sino que se puede replicar a todas las Escuelas del Sector Público que trabajan

dentro del Programa de Escuelas Lectoras. Las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas no sólo podrán ser trabajadas dentro del aula, sino que con una adecuada orientación a los padres de familia puede ser utilizado desde su hogar como una manera de juego en sus computadores portátiles o de escritorio

1.6. Marco de Referencia

1.6.1. Marco Teórico

El presente trabajo de investigación se basa en la Propuesta Metodológica para la enseñanza de la lectura y escritura en el Segundo Año de Básica que oferta el programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar, propuesta que busca que la lectura y escritura sea con reflexión y conciencia.

El Programa de Escuelas Lectoras al momento de construir la propuesta que hoy en día propone se basó en las realidades que varios docentes enfrentaban día a día dentro del aula ¿Por qué el estudiante no comprende al momento de leer? ¿Por qué al estudiante le cuesta crear un texto escrito? Muchos se enfocaron en creer que era el currículo que no facilitaba el proceso de comprensión, otros argumentaban que el contexto era causante de dicho desfase en el estudiante, otros en cambio acusaban al método que se utilizaba en la Lecto-Escritura en los Segundos Años de Básica.

La Universidad Andina Simón Bolívar y su grupo de docentes pudieron evidenciar que debían cambiar la concepción de los docentes al momento de definir a la lectura y escritura. La mayoría de docentes manifestaban que leer es decodificar palabras y la escritura se relacionaba con copias, transcripciones de textos, dictados y un sin número de repeticiones de reglas ortográficas. Muchos de los docentes replicaban en sus aulas esta manera de ver a la lectura y escritura. El docente debía entender que la adquisición del código alfabético es un proceso distinto a la lectura como a la escritura, pero que estaba relacionado uno del otro.

El docente que comprende la diferencia entre lectura, escritura y adquisición del código alfabético logrará cambios significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula.

Para que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades dentro del Programa Escuelas Lectoras se toma el planteamiento de David Olsen y otros “Las destrezas lingüísticas y de pensamiento se las puede desarrollar oralmente. Por tanto, dentro de una rutina diaria, se propone desarrollar de manera oral las conciencias semánticas, léxica y sintáctica”. (Mena, 2011, pág. 6)

Las diferentes actividades lúdicas que oferta el programa de escuelas lectoras está enfocado en leer y escribir con reflexión.

Las actividades lúdicas es un elemento básico para el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso educativo integral del niño y niña. Por medio de las actividades lúdicas el estudiante tiene la oportunidad de construir su propio concepto. (Martínez, 2009, pág. 20) “La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción”, para (Díaz, 2010, pág. 37).

Se pretende con la presente investigación seleccionar y analizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas que vayan direccionadas a potencializar la lectura y escritura a través de la conciencia lingüística.

Analizar los tres momentos para la adquisición del código alfabético es de vital importancia, ya que las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas serán seleccionadas y fusionadas para ser aplicadas en el segundo y tercer momento. Actividades lúdicas que se viene realizando en papelotes, cartulina y otros y que ahora busca el uso de tecnología así se dará un rol de innovador al docente de Segundo Año de Básica.

1.6.2. Marco Legal

Este estudio tiene su referente legal en la (Constitucion del Ecuador, 2008)

Que, el Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo; Que, el Art. 27 de la Constitución vigente establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respecto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar;

Que, el Art. 28 de la Constitución de la República del Ecuador señala entre otros principios que la educación responderá al interés público, y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Art. 75.- Será funciones de las Universidades y de las Escuelas Politécnicas la investigación científica, la formación profesional y técnica la creación y desarrollo de la cultura nacional y su difusión en los sectores populares, así como el estudio y el planteamiento de soluciones para los problemas del país, a fin de contribuir a crear una nueva y más justa sociedad ecuatoriana, como métodos y orientaciones especificadas para el cumplimiento de estos fines.

Ley Orgánica de Educación Intercultural Segundo Suplemento función Ejecutiva presidencia de la República (Constitucion del Ecuador, 2008)

Art. 347 literal 2.- Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

Literal 6.- Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.

Título I, de los principios generales, capítulo único del ámbito, principios y fines
(Constitucion del Ecuador, 2008)

Art 2.- Principios generales.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades. Literal i Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia.

Art. 3.- Fines de la educación.- Literal a.- El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

Literal g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay.

CAPITULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. Cálculo de la muestra

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Brethren” ubicada en la Parroquia Rural de Llano Grande, Cantón Quito. Se tomó en cuenta a los estudiantes de los Segundos Años de Básica de la jornada matutina, estudiantes que para la adquisición del código alfabético lo hacen bajo el Programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

Se recurrió a la fórmula estadística de cálculo de muestra tomando en cuenta los siguientes parámetros: Nivel de Confianza (Z) dándole un 0,95, Nivel de Ocurrencia (P) con 0,5, Nivel de no Ocurrencia (Q) también con el 0,5, Población (N) que son 85 alumnos y un Error admisible (e) del 0,025. La fórmula de Excel calcula así: $Muestra (n) = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * P * Q}$ dando como resultado 44, siendo esta la cantidad de alumnos o la muestra a utilizar.

CALCULO DE LA MUESTRA POBLACIÓN FINITA						
n=	$\frac{(N)}{(N-1)}$	$\frac{(Z)^2}{(e)^2}$	+	$\frac{(q) * (p)}{(Z)^2 * (q) * (p)}$		
n=	$\frac{85}{84}$	$\frac{0,90}{0,0025}$	+	$\frac{0,50 * 0,50}{0,90 * 0,50 * 0,50}$		
n=	$\frac{19,18}{0,2100}$	+	$0,23$			
n=	$\frac{19,18}{0,44}$					
n=	44	ENCUESTAS				

Figura 1: Cálculo de la muestra
Fuente: Microsoft Excel. Muestra.

2.2. Tipos de Investigación

El presente trabajo se apoyará en los tipos de investigación:

Investigación Descriptiva.-“pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refiere” (Hernández, 2012, pág. 80). Permitirá hondar en los conceptos de las variables. Describir la situación real de los niños y niñas que presentan al momento de leer, identificar las herramientas tecnológicas adecuadas para elaborar las actividades lúdicas que actualmente se realiza en papelotes, cartulinas, fotocopias entre otros materiales desechables. “La investigación descriptiva se soporta principalmente en técnica como la encuesta, la entrevista, la observación y la revisión documental” (Bernal, 2010, pág. 113).

Investigación Exploratoria.-Este tipo de investigación “Pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian” (Hernández, 2012, pág. 83) Identificar las posibles causas de porque los estudiantes de Segundo Año al momento de la adquisición del código alfabético tienen problemas a leer y escribir. Las posibles consecuencias en caso de no proponer una solución viable. La viabilidad de la solución al usar herramientas tecnológicas. La investigación exploratoria se evidencia en los Antecedentes del Problema, en la Justificación.

2.3. Métodos de Investigación

Para la presente investigación se utilizó el método inductivo “Este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que partes de hechos particulares” (Bernal, 2010, pág. 59) me permitirá conocer los procesos y las etapas que contemplan la propuesta para la adquisición del código alfabético del Programa de Escuela Lectoras. Conocer los problemas que se presentan al momento de trabajar con las actividades lúdicas realizadas en papelotes y otro material.

Para constatar su validez se recurrió a la investigación empírica se partió de la experiencia de trabajar con el grupo de investigación por medio de la Observación Participativa para revelar la realidad del grupo, las que llevaron a la investigación.

2.3.1. Técnicas de Investigación

Para la investigación se aplicó: La encuesta.- dirigida a las y los docentes de los Segundos Años de Básica, su propósito es recolectar información relacionada a la elaboración y uso de las actividades lúdicas que se aplican en la enseñanza de lectura y escritura del programa de Escuelas Lectoras, siendo aplicable al inicio de la investigación. Las preguntas que se realicen serán cerradas y de opción múltiple.

Ficha de observación.- Será un medio para registrar a través de diferentes parámetros las conductas observadas de los estudiantes al momento de usar de actividades lúdicas en el aula de clases y una ficha de observación fue aplicada en el momento de hacer uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

Se realizó una prueba escrita donde se evaluó la conciencia lingüística: semántica, sintáctica, léxica y fonológica a partir de indicadores de logros. Se aplicó antes de utilizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas y después de aplicar las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas. El objetivo primordial es conocer si la intervención de las herramientas tecnológicas influyó en mejorar la conciencia lingüística.

2.3.2. Instrumentos de investigación

Para registrar la información de la investigación se utilizará cámara fotográfica, cuestionario para la encuesta, la ficha de observación, prueba escrita y los apuntes personales del investigador que se anexan en los anexos.

CAPITULO III

3.1. Proceso para la adquisición del código alfabético en Segundo Año de Básica

Escuelas Lectoras es una propuesta que “nació en el marco del proyecto regional Centro de Excelencia para la Capacitación Docente (CECM) que integró a universidades de Perú, Bolivia y Ecuador en un esfuerzo por cualificar la enseñanza de la lectura y escritura en los primeros años” (Mena, 2013, pág. 1).

Escuelas lectoras se fundamenta en psicólogos como: Piaget, Le Vygotsky, Ausubel y de grandes lingüísticas como Chauvau, Jacques Delacour, el argentino Hugo Salgado todo direccionado al enfoque sociolingüístico.

Escuelas lectoras comprende a la lectura y escritura desde un enfoque comunicativo, donde el estudiante lea y escriba desde su necesidad. Más no imposiciones del docente por medido de dictados, copias y otros. El objetivo primordial es buscar el porqué de la lectura y escritura.

El motivo de la presente investigación es proporcionar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar el proceso de la lectura y escritura en base a la Propuesta Metodológica del Programa de Escuelas Lectoras. Para eso es necesario diferenciar los términos leer y escribir.

3.1.1. La lectura

Se cita a Mialaret “Saber leer es ser capaz de transformar un mensaje escrito, es comprender el contenido del mensaje escrito, es ser capaz de juzgar y apreciar el valor estético” (Pérez, s/f, pág. 15); tenemos a Cassany “leer es comprender un texto. Leamos como leamos, deprisa o despacio, a trompicones, siempre con el mismo ritmo, en silencio, en voz alta, etc. Lo que importa es interpretar lo que vehiculas las letras impresas, construir un significado nuevo en nuestra mente” (Rubio, 1994, pág. 104). La lectura va más allá del descifrado, es apropiarse del texto para construir una comprensión propia. Su importancia radica para Lomas Carmen “no solo proporcionará información, creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración” (Guerrero, 2009, pág. 109). Los beneficios de la lectura son innumerables pero

el que más se apega a mi opinión es que la lectura te hace libre, te lleva a soñar y descubrir la verdad de lo conocido y desconocido.

3.1.2. La Escritura

Crear que la escritura se reduce a reproducir o copiar fielmente un texto en un equívoco, es pretender limitar las ideas de las personas. Como decía Vygotsky “a la escritura debía dársele desde el principio el papel de vehículo de información más que el de destreza motora” (Cuetos, 2004, pág. 105)

La escritura surge de la necesidad de plasmar la información oral. El trabajar la cultura oral en la primera infancia facilita la adquisición del código alfabético en el Segundo Año de Básica.

Se debe reconocer a la escritura como un proceso más no como un producto final “siempre y cuando entendamos que escribir es un proceso que necesariamente implica la revisión del texto producido: sin revisión no hay escritura, sino tan sólo una mera representación gráfica de la oralidad espontánea” (Salgado, 2014, pág. 104). Escribir es trascender en el tiempo una idea, un pensamiento. Ideas que deben ser releídas hasta lograr expresar una idea con coherencia y cohesión.

De ahí la importancia de crear actividades que ayuden a reforzar a la lectura desde la comprensión y a la escritura desde un proceso más no como un producto final, donde el niño tenga la oportunidad de revisar sus equívocos desde la reflexión.

3.1.3. Enfoque Comunicativo

El enfoque comunicativo busca la necesidad de enfrentar al estudiante en situaciones reales. Busca que el aula sea un escenario comunicativo. Fomenta no el saber sino del saber hacer, el objetivo es desarrollar las competencias comunicativas (Lomas, 28)

El enfoque comunicativo pretende “desarrollar en los estudiantes una suma de competencias”. (García, 2012, pág. 17). Se debe direccionar al estudiante a mejorar las

capacidades de comprender y de productor de textos, se debe también mejorar la competencia como oyente activo y hablantes reales.

Para Daniel Cassany Competencias Comunicativas “Son las distintas capacidades de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales, que se nos presentan cada día”, se busca que lean para aprender y comprender; que escriban para comunicar sus ideas, opiniones, sentimientos, emociones entre otros.

Para lograr las competencias comunicativas se debe partir de situaciones reales que rodeen el contexto del estudiante, más no partir de un contexto ajeno al estudiante donde es inevitable el fracaso, los conocimientos previos que proporciona el contexto serán relevantes al momento de la asimilación del nuevo conocimiento.

De acuerdo al contexto que se plantee las competencias comunicativas irán evolucionando y proporcionara más herramientas al sujeto.

Los diferentes apoyos con herramientas tecnológicas que se propone en el presente trabajo de investigación se orientan en la realidad del estudiante es decir a su contexto. Con vocabulario adecuado para su edad. Los apoyos servirán en el proceso constante de convertirse en un usuario competente de la lengua.

3.1.4. Cultura Oral a la Cultura escrita

Desde el inicio de la humanidad, los sonidos fueron el medio de comunicación y la forma eficaz de transmitir saberes. La Cultura Oral es el conjunto de saberes, proverbios y otros que fueron y son transmitidos de generación en generación cuyo uso primordial es la memoria, “El habitad de sus palabras lo constituye el entorno humano” (Gaceta Universitaria, 2005, pág. 22).

El aprendizaje se basó en un entrenamiento, en la repetición de lo que oían resultando una memoria cooperativa.

La cultura Oral es y será parte de la humanidad “La expresión oral es capaz de existir, y casi siempre ha existido, sin ninguna escritura en absoluto; empero, nunca ha habido escritura sin oralidad” (Ong, 2006, pág. 18)

Los pensamientos y las ideas que se originan de la cultura oral no es un saber duradero, ideas que por más elaboradas no trasciende en el tiempo. Para que el discurso sea duradero y trascienda en el tiempo se originaron los primeros jeroglíficos, signos de culturas chinas, egipcias y otros que contribuyeron en lo que hoy se conoce como la grafía que es el sonido representado por una letra. Letras que se combinaron para dejar huella en el tiempo y en el espacio.

El paso de la oralidad a la escritura es la manera de plasmar las ideas y pensamientos en el tiempo y en el espacio.

Al hablar de la cultura escrita se debe excluir a las copias, planas, dictados o transcripciones de textos porque eso no es cultura escrita. La cultura escrita busca que el individuo haga uso de las habilidades de leer y escribir a partir de situaciones reales de su contexto. Siempre se escribe a partir de un ¿Por qué? (situación real) y ¿Para quién? (destinatario), dentro de un contexto determinado. El escribir debe estar enfocado a resolver problemas en situaciones reales.

Paulo Freire dice “leer no es un problema de descifrar letras sino de leer el mundo, es decir, de comprender como los textos escritos se insertan en la vida” (Kalman, 2003, pág. 5). Se debe aclarar que saber decodificar el alfabeto no lo incluye dentro de la cultura escrita.

La cultura escrita se debe fomentar desde los primeros años, proporcionando a los infantes en su primera infancia (0-6 años) entornos que fomenten su futura inmersión en la cultura escrita como ambientes letrados, lecturas en voz alta, rincones de lectura (dentro del aula), factores que contribuirán a desarrollar estudiantes que busquen plasmar sus ideas y pensamientos a través de la escritura utilizando las destrezas lingüísticas que se adquieren y se potencializan durante toda su vida.

Por consiguiente se debe evitar que lo promovido en los primeros años se extinga poco a poco en la educación primaria. Es equivoco pensar que al adquirir el código alfabético en los primeros años escolares el niño está listo para desarrollar la escritura y lectura con fluidez.

De modo que provoca que el estudiante se aleje de la cultura escrita. El sistema educativo y el entorno no permiten que el individuo pueda expresar sus ideas y pensamientos. Existen educadores que siguen pensando hoy en día en estudiantes sin ideas propias. Por lo tanto la importancia del nuevo rol del docente es promover espacios que provoquen en el estudiante el gusto por la lectura y escritura, y esto se logra a partir de las experiencias propias del estudiantes, de situaciones del contexto que sean relevantes para el estudiantes más no para el docente.

La presente tesis no propone actividades para la Cultura Oral y la Cultura Escrita. La Cultura Oral se desarrolla dentro de la primera infancia es decir de 0 a 6 años. Edad que la interacción social influye más que una actividad tecnológica. Es la edad donde el estudiante debe crear vínculos afectivos con sus familiares cercanos y compañeros de aula. Desarrollar su identidad, autonomía y expresión oral lo logrará en un ambiente con personas reales y situaciones verdaderas.

La Cultura Escrita es proporcionada por los adultos responsables de los infantes, la importancia de crear ambientes con significado depende de sus cuidadores. Al igual que la Cultura Oral todo debe ser realizado en ambientes reales.

3.1.5. Psicogénesis de la escritura

“Los niños no sólo son sujetos de aprendizaje, sino que son también sujetos de conocimiento” (Ferreiro, 1991, pág. 22). La psicogénesis de la escritura es una teoría que fue desarrollada por Emilia Ferreiro (discípula de Piaget) y Teberosky (1979), estudio que busco dar una explicación sobre los procesos utilizados al momento de leer y escribir. Estudio que revoluciono el ámbito educativo, analizan al niño desde la perspectiva piagetiana.

El niño construye su mundo de la escritura no a partir de la adquisición del código alfabético, lo hace mucho antes, a partir de representaciones como garabatos que pasa desapercibido al ojo del adulto, pero para el niño es la representación de un mensaje. Luego

vendrán las pseudoletas, grafías sin control de cantidad, hipótesis de cantidad, hipótesis silábica, hipótesis silábico-alfabética y por último la hipótesis alfabética. (Arias, Muñoz , Gallegos, & Pimienta , 2013). Las investigadoras plantean la hipótesis que los niños formulan pero era ignorada por los docentes “serie de hipótesis sobre la escritura que les permite acceder a su comprensión y aprendizaje” (Medina, Fuenmayor, & Camacho , 2009, pág. 77).

El desarrollo en la psicogénesis de la escritura no es igual en todos los niños, pues depende del entorno y los estímulos que recibió el niño. De ahí que el docente en la primera infancia fomente la cultura escrita permitiendo la igualdad de oportunidades entre todos los estudiantes.

3.1.6. Conciencia Lingüística

Se denomina conciencia a la capacidad que tiene un individuo de conocerse a sí mismo. Si a este concepto se le añade la palabra lingüística, se dirá que la conciencia lingüística es el conocimiento a fondo de la lengua sea materna o adquirida. James define “como la posesión o incremento de conocimientos sobre una lengua de la cual se tiene ya un cierto nivel de dominio y sobre la cual se ha desarrollado un conjunto coherente de intuiciones” (Bailini, 2016, pág. 226). La concienciación de la lengua materna en los primeros años a través de actividades que la promuevan, definirá que en un futuro se tenga individuos reflexivos y críticos de lo que leen y escriben o tan sólo se estará promoviendo un sistema educativo caduco, donde el iletrismo prolifera en las instituciones educativas.

Escuelas Lectoras promueven el desarrollo de la conciencia lingüística desde los primeros años, su objetivo primordial es hacer individuos reflexivos de la lengua. A continuación se detalla en orden el uso de las conciencias dentro del programa de Escuelas Lectoras.

3.1.6.1. Conciencia Semántica.- Se refiere a la habilidad metalingüística del significado de las palabras y su relación entre sí, depende del contexto que se encuentre el individuo para su construcción al significado.

Ejemplo: La palabra mano en diferentes contextos.

Mi padre me echo la mano al hacer la tarea.....mano, de ayudar.
 La vecina vende una mano de verde.....mano, de conjuntos de plátanos.
 Mi novio me pidió la mano.....mano, de solicitar casamiento.
 Me duele la mano por tanto escribir.....mano, parte extrema del brazo.

Se puede evidenciar que gracias a la conciencia semántica el estudiante puede conocer la palabra mano en diferentes contextos y podrá inferir su significado.

Las actividades con herramientas tecnológicas están orientadas a enfrentar al niño a situaciones de su contexto donde relacione sus conocimientos al buscar determinado grupo de palabras. Logrará ser más significativo si relaciona la actividad con su contexto provocando situaciones comunicativas reales y sirviendo de andamiaje para un usuario competente de la lengua.

3.1.6.2. Conciencia léxica.- Se refiere a la habilidad metalingüística que analizan el conjunto de palabras que forman una oración. Manera de hilar las palabras en una oración con cohesión y coherencia.

Ejemplo: La palabra “mamá” para crear una oración.

¿Quién es?.....La mamá
 ¿Qué hace?.....lava la ropa
 ¿Dónde?.....en la lavadora

La mamá lava la ropa en la lavadora.

¿Quién más puede lavar la ropa?

El papá.

¿Cómo queda la oración ahora?

El papá lava la ropa en la lavadora.

Se puede ir cambiando, aumentando, suprimiendo palabras de acuerdo a las preguntas realizadas.

3.1.6.3. Conciencia sintáctica.- Se refiere a la habilidad metalingüística del uso de las reglas gramaticales que determinan la estructura de una oración, permite al estudiante

reflexionar si una oración esta correcta o incorrecta de acuerdo a la jerarquía de las palabras “permite que los estudiantes reconozcan que las palabras en la oración se agrupan de acuerdo a un orden jerarquía” (Escuelas lectoras, 2012). El estudiante toma conciencia del orden de las palabras que forma una oración, el mismo que debe contener un mensaje claro y consecuente.

Ejemplo:

Juliana da un helado a su hermano.....correcta.

Un helado da Juliana a su hermano.....correcta.

Juliana da helado a hermano.....incorrecta.

Un helado a su hermano da Juliana.....correcta.

Se presentará oraciones e ideas en la que el estudiante debe relacionar de manera asertiva con la imagen. También se ofrecerá actividades donde el estudiante tenga la oportunidad de ordenar palabras de manera coherente para formar una oración.

Varias de las actividades reforzarán de manera conjunta la conciencia sintáctica y léxica, siendo las dos complementarias.

3.1.6.4. Conciencia fonológica.- Se refiere a la habilidad metalingüística del sujeto en reconocer de cuántos sonidos está formado una palabra. Sonidos que pueden ser manipulados para una mayor reflexión. Requisito indispensable para empezar la adquisición del código alfabético.

Ejemplo:

m	a	n	o
m	a	n	o

Figura N.- 2. Código alfabético

Elaborado por: La autora.

Tacha el primer sonido: ¿Qué palabra se formó?..... ano

¿Qué es ano?

m a n o

Tacha los dos primeros sonidos ¿Qué palabra se formó? no

¿Qué es no?

m o n a

Cambio de sonidos ¿Qué palabra se formó? mona

¿Qué es mona?

Se evidencia que al trabajar la conciencia fonológica se realiza a partir de los sonidos más no del nombre de la letra. Tomando en cuenta este punto, todas las actividades serán orientadas desde el sonido de la letra más no desde el nombre de la letra. Es decir se estaría promoviendo actividades propias del Programa de Escuelas Lectoras.

Actividades en la que el niño busque gráficos que empiecen con el sonido /m/ o de acuerdo a la letra que se desee; ordena la letra para formar la palabra correcta; ordena las letras y forma una palabra. Actividades que ayuden a mejorar la conciencia fonológica indispensable para que el estudiante escriba sus ideas y palabras de manera correcta.

3.1.7. Momentos para adquirir el código alfabético

La propuesta de la U.A.S.B para adquirir el código alfabético comprende tres momentos.

3.1.7.1. Primer momento.- En este momento se trabaja simultáneamente las cuatro conciencias lingüísticas detalladas anteriormente. Este primer momento es sólo oral. Para lograr desarrollar este primer momento se debe utilizar varias actividades y estrategias, es decir el estudiante se sumerge al mundo de la cultura oral a través de varios procesos:

1º fase: la docente debe preparar el material en casa. A la docente le corresponde memorizar, entonar, adecuar voces y otras características propias del texto lúdico, científico, persuasivo y otros que se presentará a los estudiantes. Además debe anticipar las preguntas que se desarrollarán durante la clase a más de conocer el significado de todas las palabras del

contenido del texto lúdico para desarrollar las conciencias lingüísticas. Además de preparar las actividades grafo-plásticas para interrelacionarlo con otras áreas.

Es importante decir que este proceso es indispensable al inicio del Segundo Año, pero es también una invitación a las docentes de Educación Inicial y Preparatoria para que por medio de la cultura oral logren potencializar la comunicación, ayudando a los estudiantes a poseer mejores herramientas antes de adquirir el código alfabético.

No olvidemos que este momento es sólo oral y que es preferible evitar el uso de Tics para esta etapa, de acuerdo al enfoque sociolingüística el comportamiento lingüístico del estudiante dependerá del contexto social donde se desarrolle el niño. El niño de 3 a 5 años entre más situaciones comunicativas propicie la docente, vincula al estudiante a una rica cultura oral que dará frutos durante toda su vida.

A continuación se detalla algunas actividades para este primer momento desde el nivel Inicial hasta el nivel Preparatorio donde no se requiere que el estudiante adquiera el código alfabético sino que se envuelva en la cultura oral.

Ejemplos:

- Contar por medio de aplausos, palmadas, saltos entre otros las palabras que conforman una idea.
- Para mayor comprensión se asigna a cada estudiante una palabra.

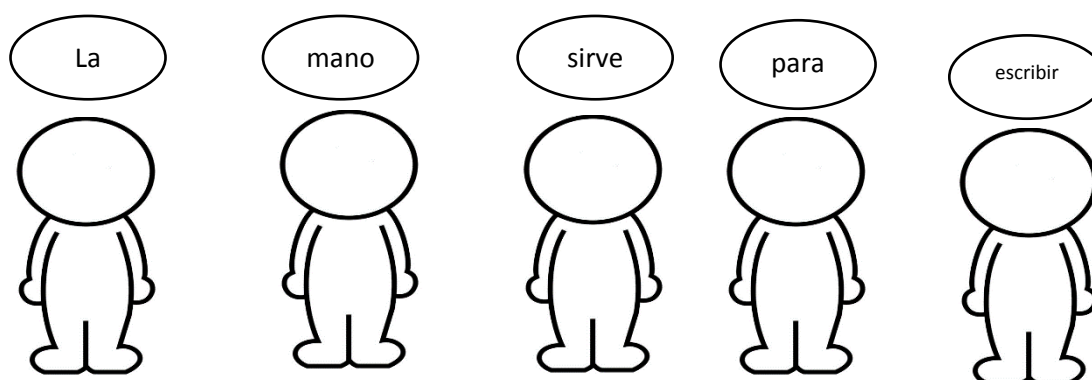


Figura N.-3. Código alfabético
Elaborado por: La autora.

Se pueden mover de lugar a los niños que se les asigno una palabra y analizar si tiene sentido la oración.

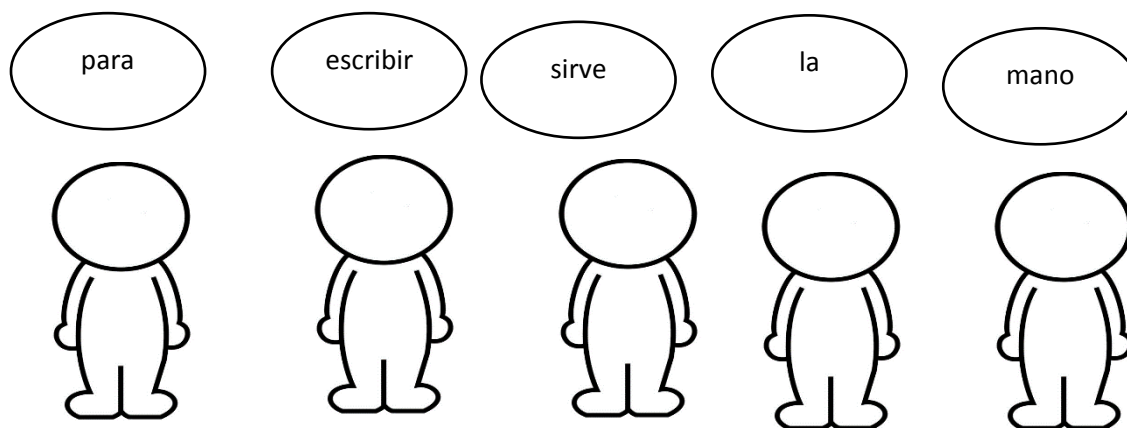


Figura N.-4. Código alfabético
Elaborado por: La autora.

- A cada niño se le asigna una palabra que conforma la oración (momento sólo oral, nada de escritura)
- La docente indicará a cada niño al que se le asignado una palabra y el grupo deberá leer.
- Se trabajará memoria a corto plazo y a la vez el niño identifica que cada palabra tiene un espacio y que no es posible mezclar.
- El niño gracias a este proceso logrará disminuir la unión de palabras en una oración, es decir la conciencia sintáctica.
- Es posible que los niños a los que se les asigno una palabra sean movidos del puesto asignados y lograr analizar entre el grupo que las palabras pueden ser movidas y tener una oración con comprensión o simplemente una pseudo-oración.
- Analizar el título y el significado de las palabras en el contexto de la oración, se fomenta la conciencia semántica.
- Se puede cambiar de sitio las palabras que conforman la oración para fomentar la conciencia sintáctica.
- Se puede añadir o suprimir palabras en una oración fomentando la conciencia léxica.
- Otra técnica que evidencia resultados positivos es crear un ambiente letrado, ambiente que debe ser creado por la docente con la ayuda de los estudiantes. El ambiente letrado puede estar conformado por: la agenda del día, la asistencia diaria, cartelera del aula,

normas de convivencia, el estado del tiempo, carteles con la letra de canciones aprendidas.

- El maestro escribe y el niño dicta es una estrategia que permite al estudiante analizar la manera de escribir, estrategia que surge de la necesidad de plasmar y que perdure algún evento significativo para el niño como: letra de canciones, normas de convivencia, frases célebres, recordatorios entre otros.

En el primer momento no es necesario acudir a apoyos tecnológicos, se debe garantizar que todo el proceso sea gracias a la interacción social, es necesario que el docente y los adultos cuidadores creen los ambientes adecuados para que se desarrolle el primer momento.

3.1.7.2. Segundo Momento.- Después de trabajar oralmente las nueve palabras generadoras (mano, dedo, uña, pie, ratón, jirafa, lobo, queso, leche y yogur) a través de las conciencias lingüísticas, se establece la relación entre fonema y grafía a partir de la hipótesis alfabética, hipótesis que debe ser despejada desde los mismos niños. Se pide a los niños - Alargar la palabra mano (conciencia fonológica)

- Contar los sonidos que conforma la palabra mano
- Representar una regleta con los sonidos que conforman la palabra mano
- Leer la regleta de la palabra mano
- Identificar los sonidos que compone la regleta de la palabra mano.
- Identificar el sonido del primer cuadro, segundo cuadro, tercer cuadro y último cuadro.
- Pedir palabras que suenen con m/a/n/o tanto al inicio, intermedio y al final de las palabras
- Tapar sonido y formar nuevas palabras.
- Cambiar sonidos de lugar y descubrir nuevas palabras.
- Hipótesis Alfabética ¿Quién sabe cómo se escribe el primer sonido?
- Permitir que el niño represente la grafía.
- Corregir errores
- Indicar direccionalidad del sonidos descubierto.
- Formar nuevas palabras a partir de la palabra mano: mona, ano, no, nana, Ana, Nono....entre otros.
- El proceso es similar con el resto de palabras generadoras.

- Es importante decir que se debe indicar al niño las reglas ortográficas de acuerdo a la necesidad que se presente. (al inicio de toda oración va con letra mayúscula, nombres propios van al inicio con letra mayúscula).

Es precisamente en el segundo momento que se presenta a los estudiantes diversas actividades lúdicas elaboradas por la docente por medio de papelotes, marcadores, cartulinas entre otro material tradicional. El presente trabajo de investigación propone a las docentes diferentes actividades lúdicas con herramientas tecnológicas para ser aplicadas en los niños, en consecuencia la conciencia lingüística será reforzada gracias a las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas. Así se evitará la producción de material desechable, la atención del niño será más selecta al usar el computador como medio lúdico de aprendizaje.

3.1.7.3. Tercer momento.- Esta destinado a evitar en un futuro los errores ortográficos que de acuerdo a la enseñanza convencional se logra disminuir a través de copias, dictados, repeticiones de palabras mal escritas y la memorización de normas ortográficas. Se puede evidenciar que de acuerdo a la experiencia poco o nada de las actividades antes mencionadas han tenido el éxito deseado.

A la ortografía se le debe analizar como un proceso de construcción constante, más no como un producto final. Al enfocar a la ortografía como un corrector de la escritura, fomenta en el estudiante a disminuir sus escritos. De ahí que el estudiante evita utilizar palabras con dificultad ortográfica, en su lugar utiliza palabras conocidas, fomentando escritos básicos y poco llamativos.

El niño al momento de adquirir el código alfabético menciona varias hipótesis de la grafía y se cuestiona. De igual manera sucede cuando encuentra que dos o tres grafías tiene el mismo sonido (b/v), la (s/c/ z) entre otros. Cuando el niño se cuestiona y pregunta si va con v o b la palabra boca, se ha originado la conciencia ortográfica. Es decir (Palma, 2012, pág. 75) “la conciencia ortográfica es la conciencia por parte del alumno de que existen varias opciones de escritura, el deseo de conocer esas convenciones y la habilidad para buscar cómo escribir de acuerdo con ellas”, la reflexión del estudiante al momento de escribir y las convenciones que envuelven a esta, es el paso para el desarrollo de una ortografía reflexiva y consciente.

(Díaz & Antonio Cabeza, 2012, pág. 99) “Cuando el alumno es consciente de la posibilidad de error busca información para poder subsanarlo, instrumentado dicha información, revisando y corrigiendo su propia escritura” La importancia que durante este tercer momento el estudiante tenga la confianza con el mediador es primordial y dependerá de este vínculo entre docente y estudiante para que este último pregunte: cuando va con v o con b, y se cuestione al momento de escribir. En caso que no suceda este vínculo de preguntar y reflexión, se estará promoviendo una enseñanza tradicional es decir “que escriba como le salga”.

La presente investigación propone para el tercer momento actividades que ayuden a reforzar la conciencia ortográfica, es decir que el estudiante reflexiones sobre el uso adecuado de la ortografía en determinadas palabras y oraciones.

Las actividades con herramientas tecnológicas serán ideales para los niños que presenten algún problema de aprendizaje, específicamente lento aprendizaje, para esto el niño/a tendrá la facilidad de utilizar la herramienta tecnológica sin la presión de trabajar en grupo donde es deslindado al no trabajar a la par de sus compañeros. Es decir el niño realizará el juego a su ritmo de ahí que ninguna actividad lúdica tendrá un límite de tiempo para no provocar en el niño estrés por terminar la tarea.

CAPITULO IV

4.1. Las actividades lúdicas

El juego ha sido testigo del crecimiento del ser humano a través de la historia. Existe diversidad de juegos que evidencia la trascendencia que tienen en las diferentes culturas del mundo. A través del juego se ha logrado enriquecer relaciones sociales y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Sánchez, 2010)

Las actividades lúdicas es un elemento básico para el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso educativo integral del niño y niña. Por medio de las actividades lúdicas el estudiante tiene la oportunidad de construir su propio concepto. (Martínez, 2009, pág. 20) “La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción”, para (Díaz, 2010, pág. 37) “desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales”. Se evidencia que las actividades lúdicas es un medio efectivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, no sólo ayuda a motivar al estudiante, sino que implícitamente fomenta y potencializa al niño en forma integral.

Al saber que las actividades lúdicas facilita el aprendizaje de los estudiantes, la presente tesis pretende que las diferentes actividades lúdicas que se realizan de manera tradicional (papelotes, cartulinas, marcadores y otros) ahora sean por medio del uso de aplicativos o software que reúnan las características propias de las actividades lúdicas que se utilizan al momento de adquirir el código alfabético en Segundo Año de Básica.

4.2. Beneficios de las actividades lúdicas

El juego es un medio para desarrollar la parte lúdica que cada ser humano tiene intrínseca. Es por eso que “todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego”. La nueva educación busca que las actitudes, aptitudes y las diferentes posiciones sociales fluyan por medio de la lúdica.

Existen numerosos conceptos complejos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero es a partir de la lúdica que estos conceptos pueden ser asimilados de manera adecuada. Así lo

expresa (Palma, 2012)“La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer”.

La lúdica es una herramienta que debe ser imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, los beneficios que se obtiene son múltiples: motiva y capta la atención del estudiante, potencializa habilidades, también (Posada, 2014, pág. 28)“mejoran, la atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos”. El estudiante comienza a pensar y actuar en contextos similares a la realidad gracias a las diferentes actividades lúdicas fomentadas en clase.

4.3. Análisis de trabajar con actividades lúdicas sin herramientas tecnológicas.

Docentes

Para conocer el impacto de aplicar actividades lúdicas de manera tradicional en el Segundo Año de Básica se aplicó una encuesta a los docentes de segundo año. (Ver en el ANEXO 1). Arrojando los siguientes resultados:

Indicadores	Equivalente	Porcentaje
TD	1	11%
D	5	56%
I	0	0%
A	2	22%
TA	1	11%
Total	9	100%

Tabla N.- 1. Resultados Docentes

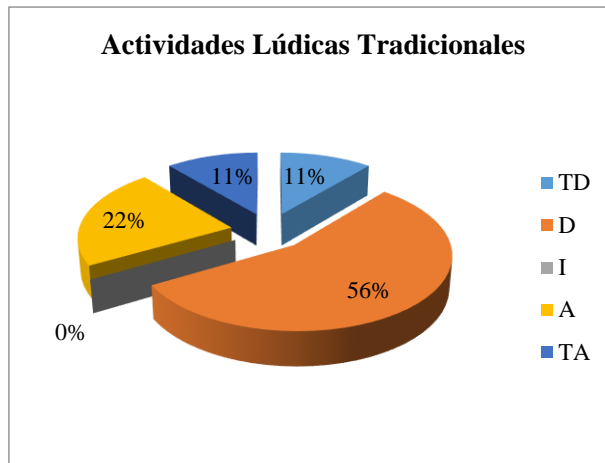


Figura N.- 5 Resultados Docentes

Fuente: Encuestas tabuladas a docentes

Según los resultados aparentemente las actividades lúdicas que se utilizan en la enseñanza de la lectura y escritura de manera tradicional no son las más adecuadas según el criterio de los docentes que colaboraron, por lo que se recalca en la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza que puedan estar combinados con las herramientas tecnológicas que es en la actualidad una de las alternativas en la enseñanza.

Para conocer el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades lúdicas de manera tradicional dentro del aula, se procedió a visitar las aulas de Segundo Año de Básica en la que por medio de una ficha de observación (Ver en el ANEXO 2), se pudo evidenciar lo siguiente:

Estudiantes

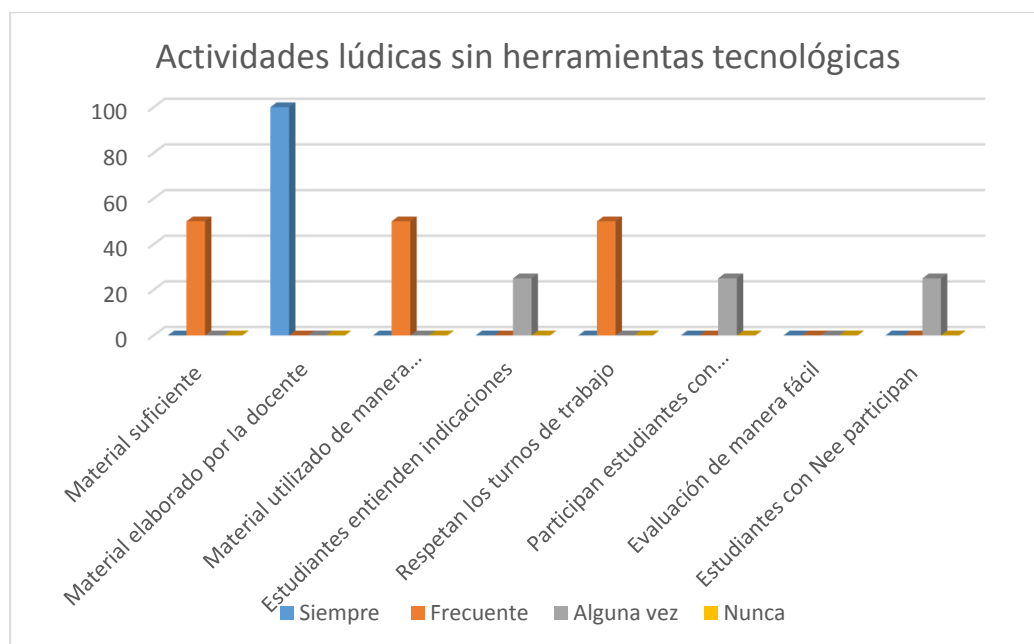


Figura N.- 6. Resultados alumnos

Fuente: Microsoft Excel. Fichas de observación tabuladas

Las actividades lúdicas aplicadas fueron aplicadas de manera tradicional utilizando materiales como: la pizarra, marcadores, papelotes, hojas y lápices de colores, se observó que los niños al inicio de la aplicación de los juegos mostraron curiosidad, sin embargo al transcurrir del juego se mostraban cansados y reacios a continuar con el juego, además era inevitable que entre compañeros se copiaran e imitaran en pintar y llenar con letras similares al compañero contiguo, por lo que se puede asegurar que inclusive dándoles las pautas necesarias para llenar los juegos correctamente los pequeños no se emocionaron en todo el tiempo que duró la resolución de los juegos.

Para conocer el efecto de aplicar de las actividades lúdicas con material tradicional y como estas influyen en potencializar la conciencia lingüística se utilizó una prueba escrita con

diferentes actividades que describen los indicadores de logros de las conciencias lingüísticas. La prueba fue tomada en el mes de junio del presente año. (Ver ANEXO 3)

Prueba escrita

De acuerdo a los resultados de la prueba aplicada según las siguientes categorías de evaluación los niños obtuvieron:

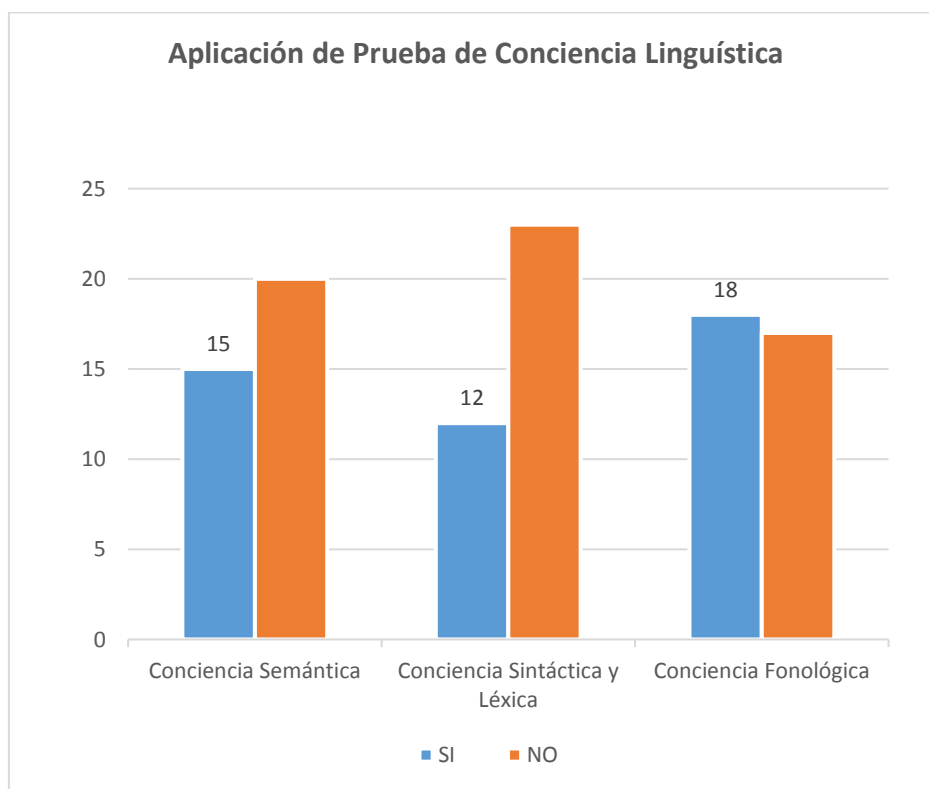


Figura N.- 7. Prueba escrita

Fuente: Microsoft Excel. Fichas de observación tabuladas

La prueba fue elaborada de acuerdo a los contenidos educativos de las planificaciones semanales que se analiza en clase, pero los resultados no fueron favorables, teniendo en cuenta que la prueba fue sorpresa los niños sintieron un rechazo hacia la misma lo que pudo ocasionar conflictos en el niño/niña, provocando los resultados desfavorables.

4.4. Análisis de herramientas tecnológicas en la red

Las actividades lúdicas que tradicionalmente se realizan en papelotes o material tradicional cumplen con parámetros que evitan confusiones entre los niños.

4.4.1. Características

Se debe recordar que todas las actividades lúdicas son enfocadas en la propuesta metodológica para la adquisición del código alfabético del Programa Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar. Las actividades lúdicas ayudan a reforzar la conciencia lingüística, es decir la característica fundamental para el análisis del software que se encuentran en la red es saber cómo ayudan a mejorar la conciencia lingüística la misma que se divide en cuatro: conciencia semántica, conciencia léxica, conciencia sintáctica y conciencia fonológica.

Se debe indicar que es factible unir la conciencia léxica y la conciencia sintáctica ya que existen actividades para trabajar las dos conciencias y complementarse. Las conciencias que se trabajan en el primer momento son indispensables para que los estudiantes sean usuarios competentes de la lengua. Pero para el segundo y tercer momento es la conciencia fonológica la que se vuelve indispensable para que el niño o niña escriba sus ideas de manera clara sin omisiones o confusiones de letras. De ahí que durante los tres años de trabajar en Segundo Año de Básica se ha visto la necesidad de profundizar el trabajo en la conciencia fonológica, gracias al trabajo minucioso de esta conciencia se ha evitado que los niños tengan disgrafía es decir confusión en las letras al momento de escribir como cambiar la d/ por la b; entre otros propios de la disgrafía.

Es importante mencionar que de acuerdo a la edad de los infantes las diferentes conciencias tienen una mayor transcendencia. A la edad de tres y cuatro años se trabaja exclusivamente la conciencia semántica, sintáctica y léxica. Para el primer año de básica es decir a los cinco años de edad se empieza el trabajo de la conciencia fonológica y se continúa reforzando las tres conciencias anteriores. Para el Segundo Año de Básica se vuelve indispensable la conciencia fonológica y nace la conciencia ortográfica.

A continuación se detalla las características para el análisis del software en la red y de acuerdo a la experiencia de trabajar en Segundo Año de Básica se realiza la siguiente ponderación.

Tabla N.- 2. Parámetros para la evaluación de actividades lúdicas en la red

Características	Ponderación
Conciencia semántica	25%
Conciencia léxica y sintáctica	25%
Conciencia fonológica	50%

Fuente: Elaborado por la autora de la tesis

La conciencia ortográfica se trabaja a partir de Segundo Año de Básica y se desarrollará durante toda su vida escolar.

4.4.2. Estructura

Las actividades lúdicas deben partir del primer grupo de palabras generadoras (mano, dedo, uña y pie), sin mezclar otras consonantes. Las grafías que componen las palabras deben partir desde los sonidos m/a/n/o; más no por el nombre eme/a/ene/o. Es fundamental partir sólo del sonido de la grafía para evitar confusiones al momento de armar las palabras. Deben contener actividades para relacionar imagen con palabras para mejorar la conciencia semántica. Actividades de ordenar palabras que forman una oración mejorando la conciencia sintáctica y léxica. Otras actividades que pueden incluirse son sopa de letras, juego memoria.

Las actividades lúdicas deben estar sujetas a la ortografía: nombres de personas, animales, ciudades deben iniciar con letra mayúscula; el uso de la tilde; la oración debe iniciar con letra mayúscula y al final el correspondiente punto. No es factible que se enseñe sin ortografía.

Después de trabajar el primer grupo de palabras generadoras, se debe seguir con el segundo grupo de palabras (lobo, perro, jirafa) y se concluye con el tercer grupo de palabras (leche, galleta, yogur). Cada grupo de palabras incluye un nivel de complejidad. En el primer

grupo de palabras sólo se conoce a las grafías con sonidos, en el segundo grupo de palabras generadoras se debe continuar con la grafía con el sonido pero se empieza ya a llamar a las grafías con su nombre correspondiente. Un ejemplo es b/v suena igual pero tiene dos nombre la be y la uve. El objetivo es que el niño empiece a tener una conciencia ortográfica es decir: el niño será capaz de preguntar si vaca empieza con b/v.

A continuación se realiza un análisis de las herramientas tecnológicas que existen en la red, la mismas deben incluir actividades lúdicas que se deben trabajar en el segundo y tercer momento de adquirir el código alfabético, pero encaminadas al Programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

4.4.3. Actividades lúdicas para la lectura y escritura en Segundo Año de Básica existentes en la red

4.4.3.1. GCompris.- Es un software educativo gratuito y de fácil instalación. Almacena aproximadamente más de cien actividades para niños de dos a diez años de edad. Actividades que se enfocan en varios temas: lengua, matemáticas, estudios sociales entre otros. El programa funciona en los sistemas Windows y Linux; se lo puede descargar por medio de la red. Al ser Linux el creador del programa, existen ciertas restricciones cuando es descargado en Windows. De las cien actividades que promociona, aproximadamente cincuenta funcionan en Windows. El total de las aplicaciones se las puede realizar en el sistema creador. La conciencia que logra desarrollar este programa es la fonológica, en la actividad de completar letras en palabras.

4.4.3.2. Pelayo y su familia-Educanave.- Actividades lúdicas tecnológicas de la plataforma Educastur. Trabaja con asignaturas para los primeros años escolares. Existen una variedad de temas referente al contexto en que se desarrolla el estudiante. Las actividades están enfocadas a desarrollar el significado del tema a través de diferentes actividades como: historietas, juegos, ver (videos), sonidos y la posibilidad de imprimir fichas para trabajar la motricidad fina. Es importante mencionar que los temas con lo que trabaja Pelayo y su familia pueden ser interdisciplinarios pues se relacionan con el área de Ciencias Naturales y Estudios Sociales en el subnivel elemental y preparatorio. Este software funciona online.

Este software es aplicable para trabajar en el Programa de Escuelas Lectoras, refuerza la conciencia semántica por lo descrito anteriormente. Es ideal para los primeros años escolares su efectividad para segundo año es de un 25%, pero si es trabajado interdisciplinariamente su efectividad aumenta.

4.4.3.3. Educalandia.net.- Es una web que reúne múltiples actividades para las diferentes asignaturas desde educación inicial hasta el tercer ciclo es decir séptimo año de básica. Dentro de cada ícono se desglosa varias temáticas como dibujar, divisiones, inglés y otras temáticas. En nuestro caso existe la temática direccionada a la Lecto-escritura de la se desprende actividades que contribuyen mucho a los estudiantes de Segundo Año de Básica.

- **Lectoescritura adaptada.-** Diseñado por Juan García Moreno, quien es el diseñador de las actividades lúdicas. Se compone de 23 aplicaciones multimedia destinado a facilitar el aprendizaje, actividades que enfocadas a desarrollar desde la motricidad fina hasta la conciencia lingüística. Tiene un entorno que hace atractivo a los niños. Este aplicativo fue creado para estudiantes con problema de discapacidad severa, pero es adaptable para niños regulares como un aplicativo para reforzar o terapéutico. Obtiene el tercer Premio a Materiales Educativos 2007. Este software es aplicable para trabajar dentro del programa de Escuelas Lectoras, su efectividad es del 100%, trabaja en su globalidad la conciencia lingüística. Pero existen varias actividades que se enfocan desde el método silábico por lo que se requiere supervisión.

Aprendizaje de la Lectoescritura.- Este sitio se encuentran cuatro niveles que van desde un nivel simple hasta el de más complejidad. Este programa esta direccionado a la lectoescritura desde el método silábico. El docente que sigue la propuesta metodológica para adquirir el código alfabético debe ser prolijo al utilizar el programa. Aplicativo diseñado por José Bustillo Rendón y bajo la edición de ITE, Ministerio de Educación de España.

Es aplicable para el Programa de Escuelas Lectoras, pero con guía del docente por lo explicado anteriormente. La conciencia fonológica es reforzada en varias actividades, existe una actividad para la conciencia sintáctica pero por no cumplir las reglas básicas de ortografía no se debe tomar en cuenta. Su efectividad es del 50%.

- **Anaya 1.-** Creado por el grupo Anaya, este programa tiene diversos recursos interactivos. Lengua es una de las temáticas que trabaja por trimestre desde lo simple hasta lo complejo. Dentro de cada trimestre incluye actividades de Lectoescritura pero desde un enfoque del método silábico. Es aplicable para trabajar en el Programa de Escuelas Lectoras, existen actividades que ayudan a mejorar la conciencia sintáctica, al ordenar palabras para formar una frase; conciencias fonológica al buscar palabras con determinado sonido; conciencia semántica al clasificar gráficos de acuerdo al grupo que pertenece. Su efectividad es del 75%. Es importante que el docente guíe al estudiante sobre su uso adecuado para evitar confusiones con la metodología que usa el programa de Escuelas Lectoras.
- **Anaya 2, 3 y 4.-** Las actividades son similares pero incluye actividades para niños de básica elemental y básica media con más complejidad.
- **La Cueva de Tragapalabras.-** Aplicativo multimedia que sirve de apoyo al proceso de lectoescritura. Se dispone de nueve actividades de las cuales sólo dos están habilitados. Cada puerta muestra actividades desde las simples hasta las más complejas. Incluye una sección de fichas para imprimir que sirve de como material complementario. Los autores son Antuña Suárez y Diego Fernández Ocho bajo la edición del Ministerio de Educación de España.
Es aplicable para el Programa de Escuelas Lectoras ayuda a mejorar la conciencia semántica al lograr relacionar imagen con palabra a través de la asociación imagen-palabra. Su efectividad es del 25%.
- **Las letras.-** Este programa es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras, ayuda a mejorar la conciencia fonológica, tiene actividades por letra (grafía) que la relaciona con el sonido. Al hacer clic en determinada grafía se despliega seis actividades cada actividad contribuye a la conciencia fonológica con actividades de relacionar la grafía-sonido con la imagen que contenga el sonido es decir memoria auditiva visual. Las actividades son entretenidas e ideales para el Segundo Año de Básica. Su efectividad es del 50%.

4.4.4. Pequetic.- Software creado por el Instituto de Tecnologías Educativas (Diego Mon Rodríguez y Ana Casanova Cristóbal). Se encuentran cinco temáticas de diferentes asignaturas. En la asignatura de lengua se despliega seis actividades que trabajan desde el nombre de la letra. Su acceso es con “Adobe Flash CS3 Professional en la interfaz de usuario del entorno de edición gracias a Actionsript” (Mon & Casanova Cristóbal , 2016, pág. 14).

Es aplicable para trabajar en el Programa de Escuelas Lectoras, su uso se lo debe hacer o al final del Segundo Año de Básica para evitar confusiones, ayuda a mejorar la conciencia fonológica al existir actividades de completar palabras con letras y la conciencia semántica al relacionar imagen con palabra. Su efectividad es del 75% pero siempre que se lo aplique al final del año lectivo.

4.4.5. Ramón Laporta jocson-line.- Es una página con extensión html en el que se encuentra siete íconos y en cada ícono se encuentran diferentes actividades lúdicas. Cada actividad se relaciona con áreas como matemática, lengua, estudio del entorno y otros. Son actividades dirigidos a niños de su primera infancia. A continuación se detalla las que se relacionan con el tema de tesis planteado:

- **Animalandia.-** Diseñado por Ana Cano y Esther Llorca y ganador del Primer Premio EsclarLliurez2008-Infantil Castellá. Es un paquete de actividades interactivas que se incluye actividades escritas con grabación de voz con el fin de establecer autonomía en el infante. Puede ser utilizado en el computador y en la pizarra digital. Es aplicable para trabajar dentro del Programa de Escuelas Lectoras, ayuda a reforzar la conciencia semántica al atribuir a los animales una etiqueta es decir su nombre, fortalece en el estudiante la lectura era global de las palabra. Su efectividad es del 25%.
- **Bichos.-** Conjunto de actividades interactivas ideales para niños de cuatro a cinco años. Entre las seis actividades, la máquina de escribir a pesar de no contar con sonido, puede ser una ayuda determinante. Es aplicable para el Programa de Escuelas Lectoras, ayuda a reforzar la conciencia fonológica. Puede ser utilizado con los estudiantes que presenten problemas en la adquisición del código alfabético. Su efectividad con la guía de un adulto es del 50%.

- **Letras de colores.-** Es un conjunto de actividades interactivas dirigidas a la lectoescritura para niños y niñas de Segundo Ciclo, elaborado por la Generalitat Valencia que son direccionadas para el uso de la pizarra digital. Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras al existir actividades que pueden mejorar la discriminación auditiva al identificar el primer sonido con el que empieza las imágenes presentadas al niño, es decir la conciencia fonológica; Letras es una actividad en la que el niño relaciona imagen con la palabra, las dos actividades anteriores están direccionadas a la conciencia semántica. El ícono de frases ayuda a reforzar la conciencia sintáctica y léxica, el niño tiene que ordenar las frases con coherencia, tiene la ayuda de un audio que indica el orden correcto de la frase y oración. Su efectividad es del 75%.

Existen aplicativos exclusivos para el sistema iOS y androide de Apple como:

4.4.6. Ludiletras.- Herramienta enfocada exclusivamente para la lectoescritura y desarrollada por varios pedagogos del Colegio Montserrat. Dirigido a niños de tres a seis años porque a esa edad el cerebro tiene mayor plasticidad. Lo interesante de esta herramienta es que utiliza el método sintético-analítico global, parecido, pero no igual, al que plantea el Programa de Escuelas Lectoras. Estudian las unidades mínimas del alfabeto, vocal y consonantes desde una perspectiva de las inteligencias múltiples; lo innovador es el desarrollo de la inteligencia Corporal-kinestésica donde a cada grafía se le asigna una seña, denomina ludigestos. Es decir el niño asocia el sonido con un gesto y este gesto representa una palabra con significado. Ludiletras potencializa la conciencia fonológica de los estudiantes, para lo cual se creó un paquete interactivo de actividades que ayudan a potencializar el proceso de lectura y escritura. (Tekman Books, 2016).

Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras al reforzar la conciencia fonológica y semántica y su efectividad es del 75%.

4.4.7. ABCKit.- Es un app ofertado a niños y niñas de dos a cuatro años pero que puede ser utilizado en niños que están inmerso en el proceso de adquirir el código alfabético. Este paquete interactivo está basado en el método Montessori. Se identifica tres pasos: conoce, escucha y escribe. (myABCKit, 2016).

Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras al tener actividades direccionadas a potencializar la conciencia fonológica como la semántica al asociar el sonido con la imagen. Su efectividad es del 75%.

4.4.8. DIC-DIC.- Es un aplicativo dirigido a niños desde los tres años en adelante, la práctica de la escritura nace de la relación entre el nombre de la letra y la grafía. Aplicativo que puede ser utilizado en diferentes idioma y da la posibilidad de ir de los niveles sencillos hasta los más avanzados. (DIC-DIC, Jess Robles, 2013).

Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras pero para el Tercer Año de Básica donde el niño conoce el nombre de las letras.

Software educativo modificable

4.4.9. ZonaClic.- Es un software gratuito, donde se describe las características de este aplicativo. En el ícono de búsqueda la persona interesada puede acceder por medio de la red a los diferentes materiales realizados por otros usuarios. El usuario debe poner en búsqueda lo que requiera, de las varias opciones se descargará siempre que el computador tenga instalado el Jclic Play y se almacenará para mayor facilidad.

Para la presente tesis se tomó en cuenta las actividades de los enlaces:

- **clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3298** desarrollado por Adolfo López Fernández, se puede encontrar un conjunto de actividades enfocadas al método silábico. Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras, plantea actividades para reforzar la conciencia semántica, sintáctica y léxica; es indispensable la guía de un adulto para evitar confusiones. Su efectividad es del 50%.
- **clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=2241** desarrollado por Juan Carlos Rodríguez. Lorenzo. Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras, contiene un conjunto de actividades que relaciona el momento de presentar la grafía con su sonido, es decir refuerza la conciencia fonológica del niño. Su efectividad es del 50%.

- **clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1257**, Vamos a leer desarrollado por José Pedro Roda Martínez. Conjunto de actividades donde se trabaja con catorce consonantes enfocadas en el método silábico. Es aplicable para trabajar en el Programa de Escuelas Lectoras, existen actividades que pueden mejorar la conciencia semántica más no la fonológica debido a que lee silabeando las palabras. La guía de un adulto es indispensable. Su efectividad es del 25%.
- **clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3297**, desarrollado por Antonio Piñeiro Dopico, las actividades se enfocan en el estudio de la grafía desde el sonido, siendo una contribución para el Programa de Escuela Lectoras, existen actividades que refuerzan la conciencia fonológica, semántica, sintáctica y léxica. Su efectividad es del 100%
- **clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=2048**, desarrollado por Rosa Ana Santiago Vicario, conjunto de actividades enfocadas en el método silábico, Es aplicable al Programa de Escuelas Lectoras debido a que existen actividades para desarrollar la conciencia semántica al relacionar la imagen con la palabra, su efectividad en el Segundo Año de Básica es del 25%.

4.5. Análisis de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura en niños de Segundo Año de Básica disponibles en la red.

Tabla N.- 3. Análisis de herramientas tecnológicas para la lectura y escritura de Segundo Año de Básica disponibles en la red

Herramienta Tecnológica existente	Acceso	Conciencia semántica	Conciencia sintáctica-léxica	Conciencia fonológica	Observaciones
G Compris	Se puede descargar para ser usado sin red			X	
Pelayo y su familia- Educanave	Gratuito y online	X			
Lectoescritura adaptada	Gratuito y online	X	x	X	Existen varias actividades con se centran en el método sílabico.
Aprendizaje de la Lectoescritura	Gratuito y online		x	X	Las actividades se centran en el método silábico.
Anaya 1	Gratuito y online	X	x	X	Las actividades se centran en el método silábico.
La Cueva de Tragapalabras	Gratuito y online		x		Sólo se accede a dos de los nueve aplicativos.
Las letras	Gratuito y online			X	
Pequetic	Gratuito y online			X	Aplicarlo al final del año lectivo. (cuando el niño ya conoce el nombre de la letra)
Animalandia	Gratuito, puede ser utilizado para pizarra digital				Se recomienda su uso antes de iniciar con la adquisición del código alfabético.

Bichos	Gratuito y online			X	Debe ser usado con guía de un adulto, para evitar confusiones.	
Letras de colores	Gratuito, puede ser utilizado en pizarras digitales.		x	X		
Ludiletras	Aplicativo de uso exclusivo para Apple y sistema los			X	Para desarrollar la conciencia fonológica le incluye gestos es decir ludigestos (gestos corporales).	
ABCKit	Aplicativo de uso exclusivo para Apple y sistema IOS	X		X		
DIC-DIC	Aplicativo de uso exclusivo para Apple y sistema IOS	X		X	Debe ser guiado por un adulto el juego. El aplicativo puede ser utilizado para aprender otros idiomas.	
zonaClic clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3298	Gratuito, puede ser usado desde la red o del computador siempre que sea descargado.	X	x		Las actividades se centran en el método silábico	
clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=2241				X		
clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1257		X				Las actividades se centran en el método silábico
clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3297		X	x	X		Es el que más se aproxima al programa de Escuelas Lectoras
clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=2048		X				Las actividades se centran en el método silábico

Fuente: Herramienta Tecnológica existente en la red
Elaborado por: La Autora

Tras una investigación sobre las diferentes herramientas tecnológicas que existen en la red encaminadas a la lectura y escritura bajo la propuesta del Programa de Escuelas Lectoras se evidencia que del total de herramientas analizadas son tres las herramientas que cumplen con mejorar la conciencia lingüística, lo que se ajusta a los objetivos de este estudio, sin embargo, se debe mencionar que no llevan el orden determinado de las palabra generadoras lo que facilitaría el estudio propuesto con la utilización de las herramientas tecnológicas, donde no exista un orden secuencial al conocido sino, que por medio del juego los niños puedan acceder a cualquier fonema y así seguir aprendiendo, por otro lado si comparamos con las herramientas existentes, empiezan con el orden de enseñanza tradicional, es decir desde: m, p ,l ,s pero en sílabas, lo que dificulta su uso continuo, pues requiere de una supervisión contante de un adulto para evitar confusiones entre los niños.

CAPITULO V

5.1.DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON AYUDA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE LIBRE ACCESO

5.1.1 Antecedentes

Al realizar el análisis de las diferentes actividades lúdicas con herramientas tecnológicas se pudo evidenciar que la mayoría de actividades interactivas tienen un enfoque desde el método silábico. Las actividades que se enmarcan en la conciencia fonológica toman en cuenta el nombre de la letra más no el sonido como se propone al momento de adquirir el código alfabético. De ahí que se sugiere que su uso se haga con la supervisión y guía del docente para evitar confusiones entre el nombre de la letra y el sonido.

Cómo se indicó anteriormente el presente trabajo de investigación busca mejorar la conciencia lingüística por medio de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas. Para realizar las diferentes actividades se tomó en cuenta el segundo y tercer momento.

A continuación se detalla los diferentes parámetros de diseño que deben tener las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas, sin olvidar que todas las actividades son para niños desde que adquieren el código alfabético en adelante.

5.1.2. La armonía de los colores.

El uso de los colores adecuados permite comunicar de manera más efectiva el mensaje. La armonía de los colores permite saber que colores usar y en que proporciones; es una guía para los diferentes profesionales que hacen uso recurrente del color como diseñadores gráficos, arquitectos, diseñadores de modas y otros.

Las actividades lúdicas están direccionadas a un enfoque lúdico, de relajamiento, de distracción y de juego para lo cual se tomará en cuenta los colores cálidos, frescos y pálidos: “Los colores cálidos son confortables, espontáneos y acogedores” en cambio los colores frescos “Calmos y tranquilos” y por último los pálidos “Al ser colores tranquilizantes”.

Se debe utilizar los diferentes esquemas básicos del color como “acromáticos, análogos, de choque, complementarios, monocromáticos, neutrales y complementarios divididos, así como esquemas primarias, secundarias y terciarios” (Hill & King, 1994)

5.1.3. Composición Visual.

Se refiere a la composición u organización de los elementos visuales en un espacio previamente seleccionado. Una correcta composición logra transmitir el mensaje deseado a los receptores. “Todo mensaje se elabora siempre basado en una combinación, dotada de una estructura coherentes y premeditada” (Composición Visual y Diseño Editorial, 2014). La adecuada composición de elementos que compone una composición nos recuerda que la sencillez ofrece resultados mejores.

Es importante saber que las actividades lúdicas son dirigidas a niños desde los seis años de edad.

5.1.4 Factores que intervienen en la composición.

Varios factores intervienen al momento de realizar una composición, pero las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas se tomarán en cuenta los siguientes factores:

- El equilibrio, que determina el lugar que cada elemento debe ocupar para tener una visión global con sentido, dentro del equilibrio existe el equilibrio formal e informal.
- Ritmo, es el movimiento o repetición secuencial de un elemento visual que debe seguir un orden preestablecido para tener una sucesión armoniosa.
- Contraste, da la posibilidad de resaltar elementos disímiles para dar un impacto visual único. Se puede hacer contraste de color, tamaño, texturas, posición, dirección y otros.
- Peso Visual, es la fuerza que tiene un elemento dentro de una composición para atraer la atención y repeler a los elementos que se encuentran en su alrededor. El peso depende del tamaño, color o por su configuración.
- Ubicación, es la posición de los elementos dentro de la composición. En América por estar en el hemisferio occidental tenemos a tener preferencia a los objetos que se ubican en el lado inferior izquierdo porque nuestra forma de leer que va de izquierda a derecha. También otra parte que tiene gran peso es la parte superior central.

- Factores compositivos, dentro de los factores compositivos se encuentran; Centro de interés y las líneas de fuerzas. “Cualquier objeto o forma por sencilla que sea se configura alrededor de un centro” (Educación Plástica Visual, 2016).

Para el desarrollo de las actividades lúdicas se utilizará software de fácil acceso y manipulación: Jclíc, Power Point y Edilim son los programas seleccionados. Se realizará actividades lúdicas para reforzar la conciencia lingüística (fonológica, semántica, sintáctica y léxica), con ayuda del software antes mencionado.

5.1.5. Recursos multimedia

Los recursos multimedia que se utilizarán para desarrollar las actividades son: imágenes, imágenes interactivas sonidos y otros que servirán para que las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas sean más llamativas e interesantes para los niños y niñas.

5.1.5.1. Audios

Para el audio de las diferentes actividades lúdicas se utilizó el programa “Grabador de voz online”, este programa permite grabar directamente las órdenes por medio del micrófono del computador, escucharlo y guardar como archivo mp3. Se debe decir que existe la posibilidad de recortar el audio de acuerdo a la necesidad del usuario. Es de fácil acceso siempre que esté conectado a la red.

- Se accede a través de la página online-voice-recorder-com/es/
- Se accede a la página principal donde encontrará varias herramientas para que el usuario haga uso.
- Se escoge el de Grabador de voz.
- Se pulsa el botón rojo.
- Le aparecerá una ventana pidiendo autorización para acceder.
- De inmediato se podrá grabar el audio que desee.
- Se puede volver a grabar el audio las veces necesarias.
- Una vez grabado el audio, se da clic en la opción guardar.
- Se escoge el destino del documento.

- Listo el audio es un archivo mp3.

5.1.5.2. Cambiar de voz a los audios

Para cambiar la voz de los audios se utilizó el programa Voxal cambiador de voz, ideal para trabajar en los equipos de Windows. Existe la posibilidad de modificar las voces que se encuentran en una bandeja de entrada y diseñar de acuerdo a la necesidad del usuario. Cualquier audio que es ingresado es automáticamente cambiado con la voz que el usuario haya predeterminado. Este aplicativo se puede descargar al computador de manera gratuita. Se descargará en conjunto tres archivos cada uno independiente.

- Se accede al www.nchsoftware.com/voicechanger/es/
- Se da clic es descarga gratuita.
- Se escoge el destino del programa.
- Se accede al Voxal Voice Changer
- El usuario accederá a una bandeja donde podrá escoger la voz que desee.
- Hacer clic en Preview donde se despliega una ventana en la que podrá grabar el audio y escuchar de inmediato el cambio de voz de acuerdo a la escogida por el usuario.
- Se puede personalizar la voz al hacer clic en New.
 - o Deberá asignar un nombre para luego seleccionar las modificaciones deseadas.

Con esta opción el usuario puede modular su voz de acuerdo a sus necesidades.
- El simulador de voz es en tiempo real, no se puede grabar el archivo.

Tiene la opción de convertir los audios de mp3 en la voz que el usuario desee.

- Seleccionar la voz que desee el usuario en la bandeja de entrada
- Escoger la opción Process File.
- Identificar el audio a ser modificado la voz
- Asignar un nuevo nombre si se desea
- Escoger el destino del archivo.
- Guardar y listo, ha sido modificado la voz del audio seleccionado.

5.1.5.3. Imágenes

Las imágenes usadas forman parte de la colección ARASAAC, creador por Sergio Palao y se accede a su publicación gracias a la Licencia Creative Commons (BY-NC-SA), todas las imágenes a utilizar en la presente tesis no tienen fines de lucro por lo que se cumple con los pedidos del autor y será citado en la bibliografía.

5.1.6. Herramientas Tecnológicas a ser utilizadas

5.1.6.7. JCLIC.- Es un software que permite al docente desarrollar diferentes actividades interactivas. JCLIC es un aplicativo “para actividades educativas multimedia desarrollado en la plataforma Java” (zonaCLIC-JClic, 2016). El software es gratuito y de libre acceso para sistemas operativos como Windows, Linux y otros.

- El computador debe tener instalado Java, requisito para descargar JClic.
- Se accede a zonaClic.
- Aparece la pantalla principal de zonaClic donde se encuentra varias herramientas de información del programa y sus diferentes funciones.
- Seleccionar el ícono de características e instalación que se encuentra en la parte superior derecha.
- Ahí aparecen los aplicativos de JClic.
 - o Primero actualizar java si es necesario.
 - o Descargar uno a uno los aplicativos que conforman JClic.
 - o Es preferible poner en una sola carpeta todos los aplicativos de JClic.

JClic Autor es donde el docente tiene la posibilidad de crear sus propias actividades para el área deseada, dependiendo del objetivo planteado.

En el JClic Play se muestra las actividades realizadas, el estudiante no tiene la posibilidad de modificar ninguna actividad, sólo se puede modificar en el JClic Autor.

El JClic reports recolecta los datos realizados en el Jclic Play, ayuda a tener un informe de las actividades realizadas por el estudiante.

JClic Applet ayuda a colgar las actividades realizadas en el Jclic Autor en la red para que puedan ser utilizadas por otros usuarios y a la vez que se puede disponer del material realizado por otros docentes.

Diseño de actividades

Todas las actividades se realizaron en JClic Autor:

- Se da clic en JClic Autor.
- Se despliega una serie de herramientas.
- Se da clic en Archivo y se crea un nuevo archivo en el que se debe proporcionar información general de las actividades a diseñar.
- Se inserta las imágenes y audios necesarios por medio de Mediateca.
- Se da clic en Actividades, donde se manipula nueve íconos.
- Uno de los nueve íconos da la opción de crear nueva actividad.
- Se escoge la actividad que desea.(sopa de letras, juego memoria y otros)
- Se completa con información y se despliega las herramientas para diseñar la actividad.
- Al escoger Opciones se despliega una pantalla donde se requiere información general de la actividad a generar. Se puede manipular el tiempo, el interfaz, si desea audio la actividad entre otras.
- En la opción Ventana se determina los colores de fondo y de la ventana de juego, no olvidarse tomar en cuenta la teoría de los colores.
- En el ícono Mensaje, se puede manipular el mensaje inicial, de error y el mensaje final que puede ser en texto o en audio.
- Y por último el ícono de Panel, donde se despliega una serie de herramientas para diseñar las actividades lúdicas que se requiere.
- Para la presentación de la actividad realizada, se da clic un ícono de flecha verde para conocer el producto final.
- Este proceso es similar a las diversas herramientas diseñada.

Actividades para reforzar la Conciencia Semántica

Identifica la palabra intrusa.

- Al momento de escoger la actividad, se debe escoger Actividad de identificación.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- Se inserta la imagen y audio sí deseada en la mediateca.

- En cada cuadro se introduce información: texto, imágenes, contenido interactivo para ser utilizado de acuerdo a la necesidad de la actividad.
- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

El objetivo de esta actividad es que el niño por medio de la lectura identifica dentro del grupo de palabra, la o las palabras intrusas. Para identificar la palabra intrusa el niño debe conocer la semántica del grupo de palabras y escoger las erróneas.

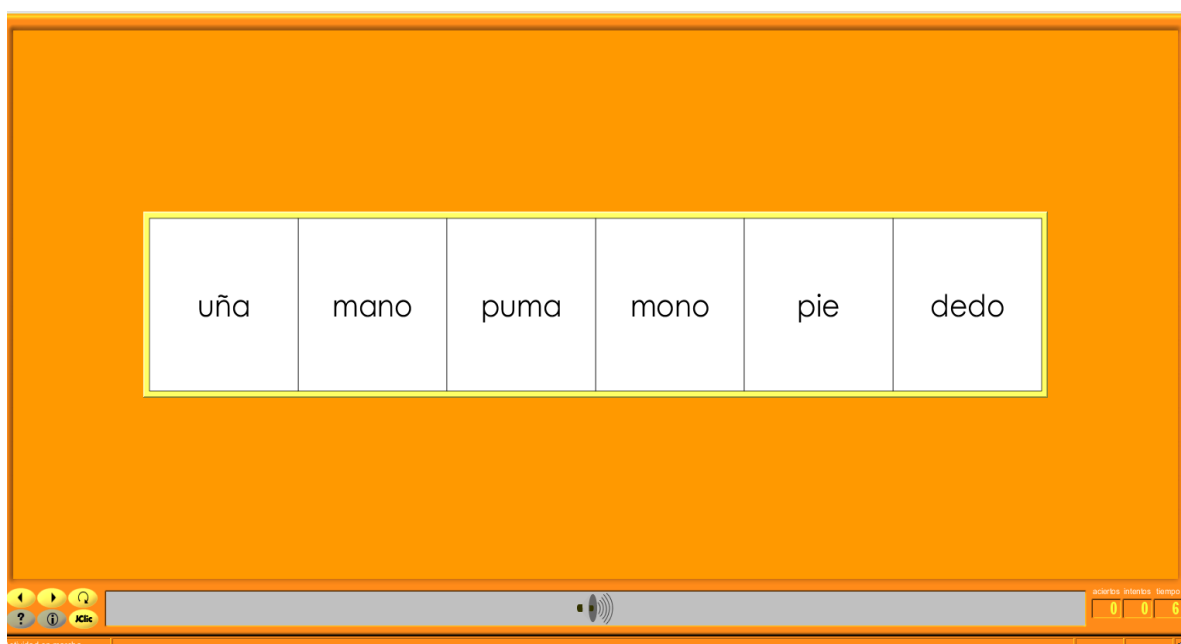


Figura N.- 8. Palabra intrusa.

Fuente: Jclíc Player.

Sopa de Letras

- Al momento de escoger la actividad, se debe escoger la actividad Sopa de Letras.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel se escoge el Panel A, ahí aumento el número de columnas y filas deseadas.
- Se introduce las palabras a ser buscadas en el Panel A y si se desea se activa el Panel B donde se puede colocar la imagen o sonido de la o las palabras de la sopa de letras.
- En la ventana palabra escondida se debe ingresar en orden las palabras a ser buscadas en la sopa de letras.

- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

El objetivo de esta actividad es que el niño reconozca el grupo semántico de los animales doméstico. Al saber que busca animales doméstico el niño debe entender que son animales doméstico para que no busque un león, el león pertenece al grupo de animales salvajes.

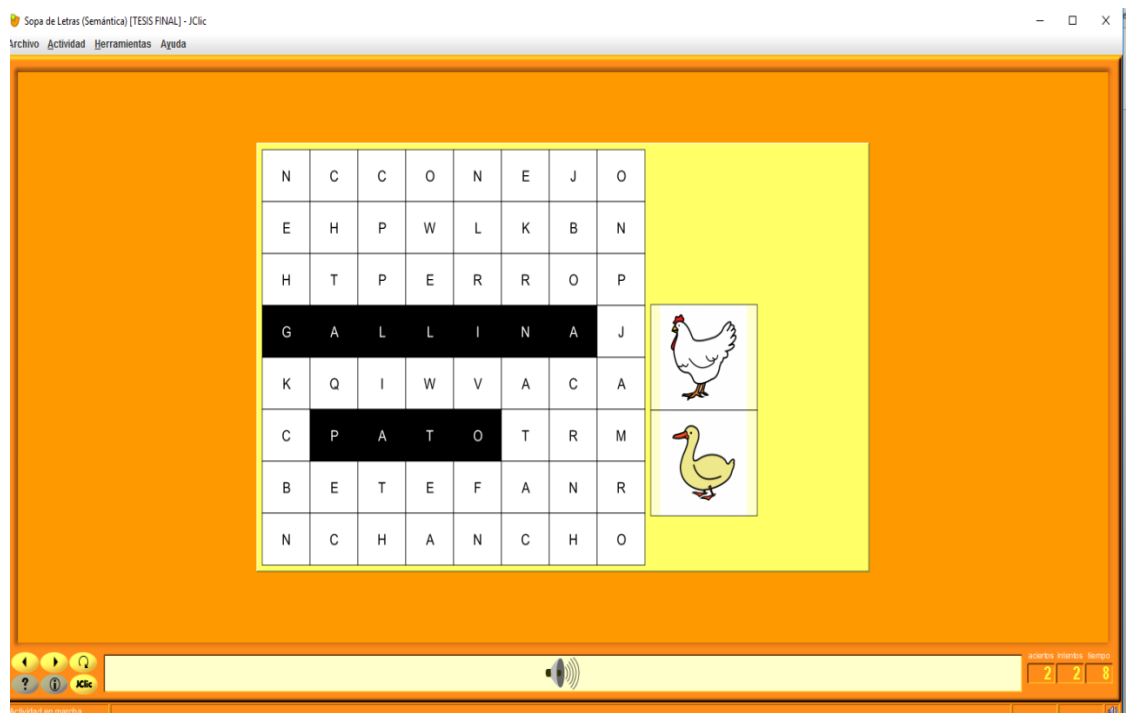


Figura N.- 9. Sopa de Letras.

Fuente: Jclic Player.

Actividades lúdicas para reforzar la Conciencia Sintáctica y Léxica

Ordena las palabras y forma una oración.

- Al momento de escoger la actividad, se debe escoger la actividad Puzzle doble.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel se reduce a una fila y seis columnas.
- En cada cuadro se introduce las palabras que conforman la oración de manera ordena, sin olvidar que al inicio va con mayúscula y al final va el punto.
- Se modificó el estilo de fuente, tamaño y color para que sea más vistoso.

- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

El objetivo de esta actividad es que el niño refuerza la conciencia sintáctica y léxica. Al ordenar las palabras de manera correcta el utilizará la coherencia y cohesión de las palabras



Figura N.- 10. Ordena palabras.

Fuente: Jclíc Player.

Escoge la oración correcta

- Al momento de escoger la actividad, se debe escoger Asociación compleja.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel el Panel A se reduce a un cuadro y el Panel B a cuatro columnas.
- En Panel A se introduce una imagen.
- En Panel B se introduce en cada rectángulo una oración con diversas variaciones.
- Se modificó el estilo de fuente, tamaño y color para que sea más vistoso.
- Se realiza la relación de la imagen con la oración correcta.
- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

El objetivo de esta actividad es que el niño a partir de la imagen escoja la oración correcta a partir de una serie de propuestas similares pero no iguales. Se introduce ortografía.

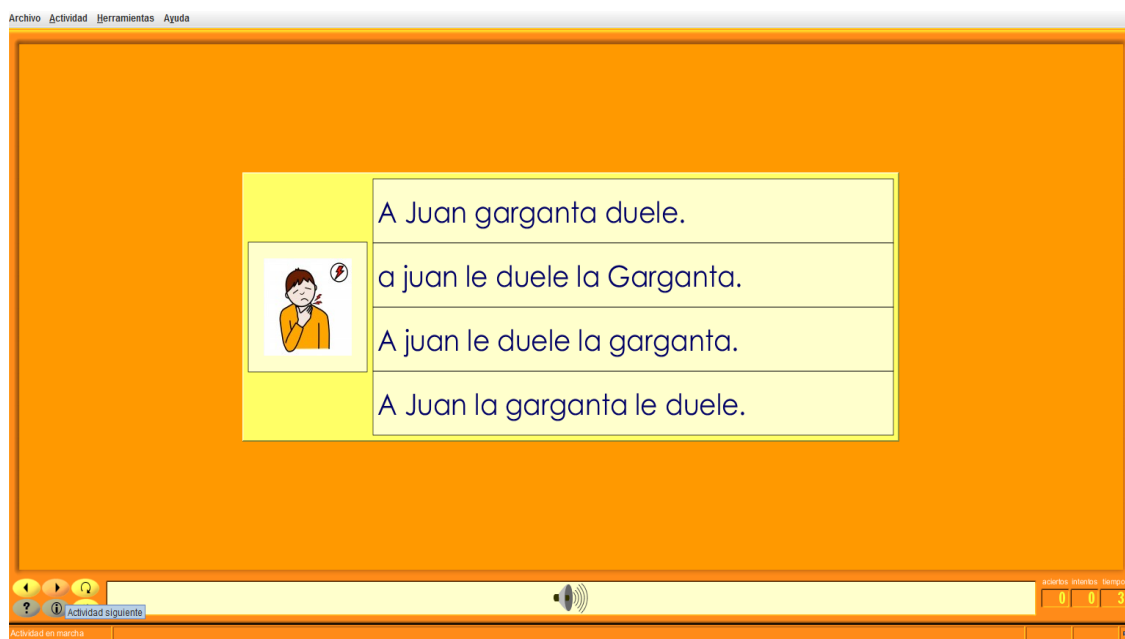


Figura N.- 11. Escoge la oración correcta.

Fuente: Jclíc Player.

Actividades lúdicas para reforzar la conciencia fonológica

Identifica el último sonido

- Al momento de escoger la actividad, se debe seleccionar Actividad de Identificación.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel se selecciona las columnas y filas que sean necesarias para la actividad, en nuestro caso fueron tres filas y tres columnas en total nueve cuadros.
- En cada cuadro se introduce una imagen, tomando en cuenta la orden del inicio.
- Se selecciona la opción Relaciones, la misma que me permite seleccionar las imágenes que tengan el sonido /o/ a final.
- Se modificó el estilo de fondo de cuadro.
- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

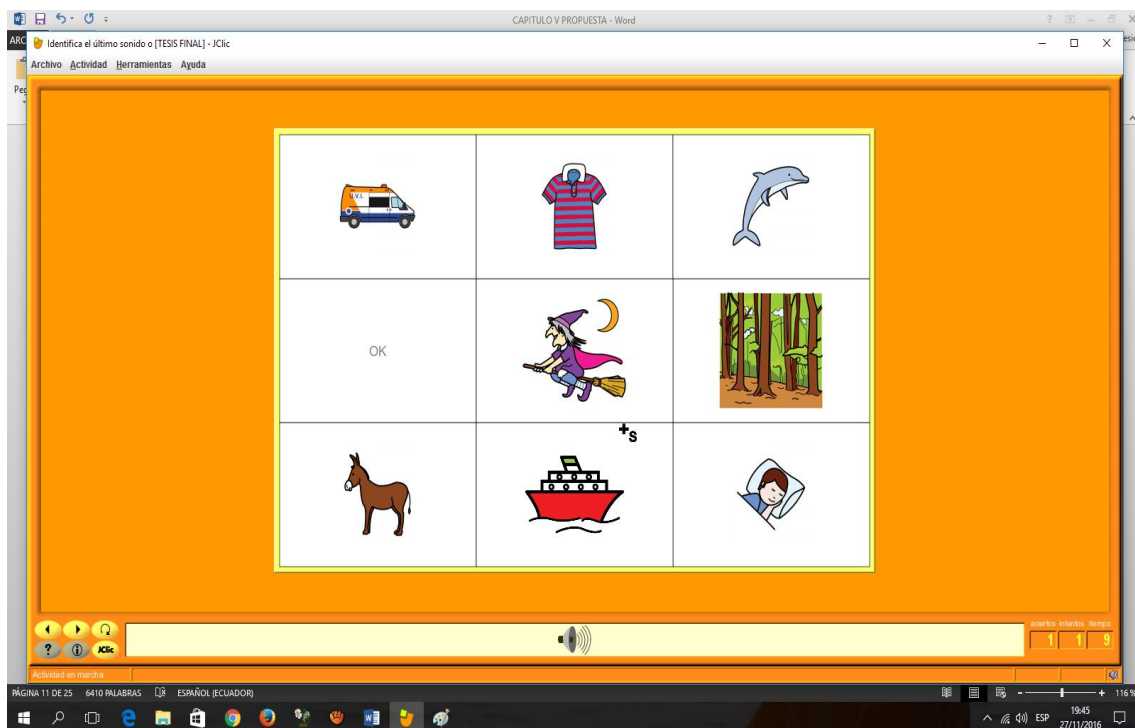


Figura N.- 12. Identifica el último sonido
Fuente: Jclic Player.

Relaciona la imagen con el primer sonido

- Al momento de escoger la actividad, se debe seleccionar Asociación Simple.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel, el Panel A y el Panel B deben tener la misma cantidad de filas y columnas.
- En Panel A se introduce las imágenes de acuerdo a los cuadros escogidos.
- En Panel B se introduce en cada cuadro el primer sonido de cada imagen.
- Se realiza los cambios de fondo y de fuente para mejorar la apariencia.
- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

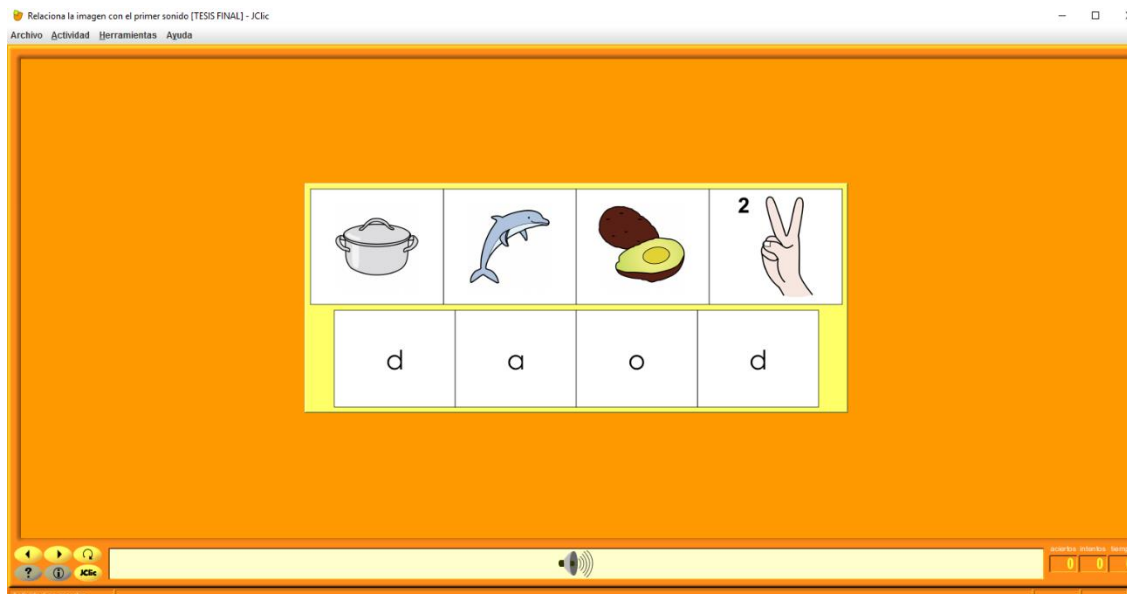


Figura N.- 13. Identifica el primer sonido.

Fuente: Jclíc Player.

Observa la imagen y ordena las letras.

- Al momento de escoger la actividad, se debe seleccionar Asociación Compleja.
- Se despliega una serie de iconos que se utilizó para diseñar las actividades.
- En el ícono Opciones, Ventana y Mensaje debe ser modificado de acuerdo a la necesidad de la actividad (explicado anteriormente)
- En la ventana del Panel el Panel A se reduce a seis cuadros y el Panel B a cuatro cuadros.
- En Panel A se introduce una imagen y en el resto de cuadros la palabra abeja, un cuadro para cada letra. Para esto se debe activar el Contenido alternativo que aparece en la parte derecha superior de la pantalla.
- En Panel B se introduce en cada cuadro nuevamente la palabra abeja, una letra por cada cuadro.
- Se realiza la relación desde el Panel A al Panel B.
- Se prueba el producto final al dar clic en la flecha verde. Se debe indicar que la actividad puede ser modificada las veces que crea necesario.

La finalidad de la actividad es que el niño refuerza la conciencia fonológica a partir de la presentación de una imagen, donde el estudiante debe alargar la palabra por medio de sonidos para identificar el primer sonido y relacionarlo.

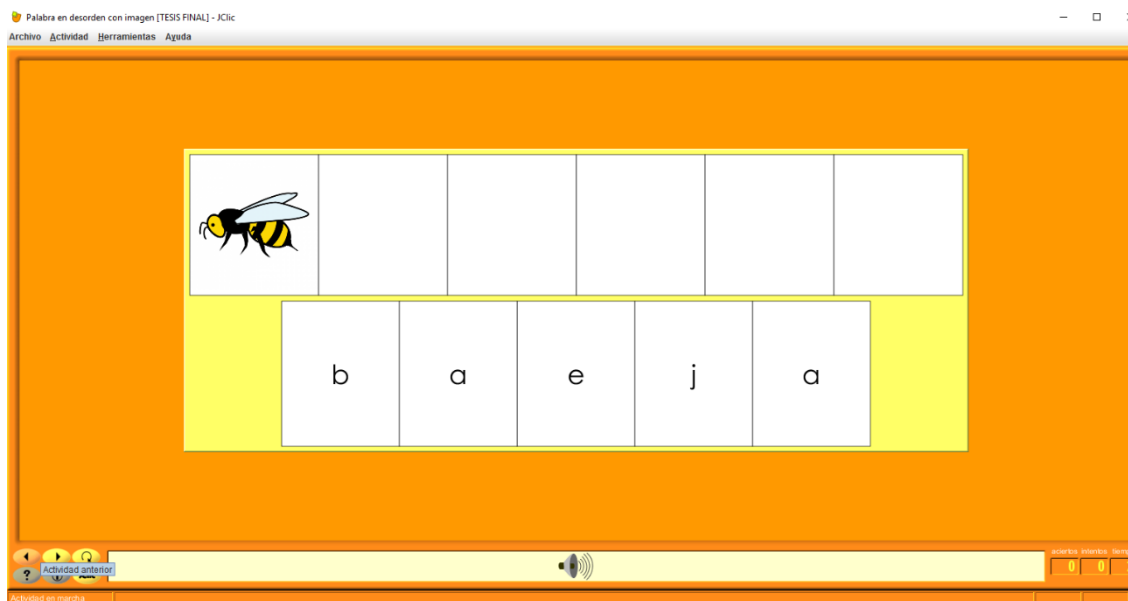


Figura N.- 14. Ordena las letras.

Fuente: Jclíc Player.

Se evidencia que las actividades lúdicas realizadas con el aplicativo Jclíc estimularan al estudiante en la conciencia lingüística pero a partir del enfoque del programa de Escuelas Lectoras, ofreciendo a las docentes un material interactivo para reforzar la lectura y escritura en los niños de Segundo Año de Básica.

Al ser las actividades lúdicas parte de un juego interactivo y en el que su aprendizaje es constante, no se estableció tiempos en ninguna actividad, para que el estudiante pueda jugar con libertad y sin presión alguna.

Es importante decir que todas las actividades lúdicas diseñadas en Jclíc serán utilizadas por los futuros estudiantes de los Segundos Años de Básica.

5.1.6.8. EdiLIM.- Es una herramienta que elabora libro o libros posee más de 50 páginas interactivas como sopas de letras, arrastrar imagen, dictado, letra, fracciones y otras que se pueden emplear en las diferentes asignaturas. La persona que diseña las actividades interactivas tiene la libertad de subir los recursos que requiera como imágenes, audio, grabaciones, textos entre otros que serán utilizados. Es de fácil instalación se accede a la página oficial y se descarga el paquete comprimido que incluye el editor de actividades (Edilim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro); también incluye tres archivos en pdf

que permite conocer el funcionamiento de las diferentes páginas interactivas. Su versión más actualizada es EdiLIM 4.4.

Las ventajas de este programa son

- No es necesario instalar nada en el computador
- Acceso de inmediato desde la red.
- Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.
- Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- Entorno abierto, basado en el formato XML. (Macías, 2016)

Se debe tomar en cuenta que antes de empezar el diseño de las páginas interactivas se debe tener un archivo con los diferentes recursos a utilizar.

Las actividades lúdicas con ayuda de LIM fueron encaminadas al segundo momento, el niño o niña ya ha adquirido el código alfabético. Las imágenes son de Arassac y los audios son diseñados por la autora de la tesis con ayuda de un software de audio como se detalló al inicio de éste capítulo.

Diseño de actividades

Se da clic en el aplicativo de EdiLIM, ahí aparece siete pestañas: Nuevo es para crear un archivo nuevo; Abrir da la opción de abrir archivos creados antes; Propiedades da la opción de modificar la presentación general de las actividades; Guardar XML me permite guardar un archivo comprimido para luego ser ejecutado; Exportar permite enviar una actividad a otro libro realizado; Páginas permite visualizar las actividades realizadas; Importar permite obtener una actividad de otro libro realizado.

Lo importante de este software es que se puede cambiar las veces necesarias, de acuerdo a las necesidades de aprendizaje del niño o grupo de niños.

Para crear un libro de actividades se abre en nuevo, donde se despliega una pantalla para llenar con información general e incluir audios en caso de acertar o errar en las actividades a

realizar. Se abre la opción de páginas y se despliega más de cincuenta actividades que se puede escoger para realizar.

Actividades Lúdicas para reforzar la Conciencia Semántica

Clasificar imágenes.- Se da clic en la opción y se despliega la ventana donde el docente debe etiquetar dos grupos semánticos: Animales Domésticos y Animales Silvestres, se ingresan imágenes para dar mayor realce a la actividad, por último se da clic en el grupo semántico correspondiente. Se puede visualizar la actividad en vista previa y si todo está correcto se da clic en guardar que se encuentra en la barra inferior. En la barra inferior se puede hallar varios iconos para modificar las actividades.

El objetivo de la actividad es reforzar la conciencia semántica, el niño tendrá que escoger entre varias imágenes las que corresponde a cada grupo requerido.

Relacionar.- Se debe dirigir a la parte inferior de la pantalla de trabajo y seleccionar la opción página nueva y escoger la opción Relacionar: ahí se despliega una nueva pantalla de trabajo donde el docente debe introducir datos tanto en la parte superior como en la parte inferior y por último realizar las respectivas relaciones para poder visualizar el producto final.

El objetivo de esta actividad es reforzar la conciencia semántica, el niño y niña debe tener un bagaje de conocimiento sobre los Seres Bióticos y Factores abióticos para poder identificar a que grupo pertenece los elementos presentados.

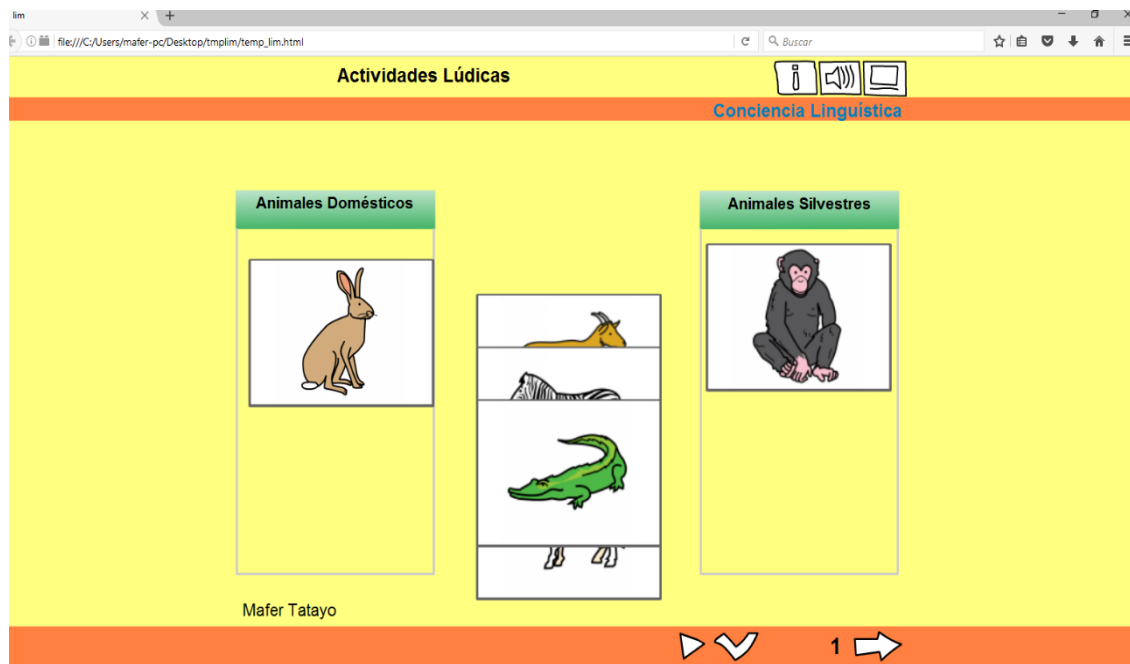


Figura N.- 15. Actividades reforzando la conciencia semántica.

Fuente: file:///C:/Users/mafer-pc/Desktop/tmplim/temp_lim.html

Actividades Lúdicas para reforzar la Conciencia Fonológica

Letras

- Se da clic en la parte inferior para una nueva página.
- Se selecciona la opción Letras.
- Se despliega la pantalla principal.
- Se arrastra las imágenes que se desea reforzar.
- En caso de requerir audio se puede también incluir, en nuestro caso no se adjuntará sonido.
- En la parte inferior de la imagen se introduce las palabras que se relaciona con la imagen.
- Al introducir la palabra se antepone un guion bajo a la letra hacer reforzada.
- Se da clic en visualizar.

Palabra secreta

- En la parte inferior de la pantalla se da clic en nueva página.
- Se selecciona la opción de Palabra secreta.
- Se despliega la pantalla principal.
- Para esta actividad utilizaremos una serie de pistas para que el estudiante adivine la palabra secreta.

- Se arrastra la imagen que se relaciona con la pistas.
- Se ingresa la palabra secreta, que en nuestro caso es bicicleta
- Se da clic en la opción quitar imagen.
- Para ver el producto final se da clic en visualizar.

Pirámide

- En la parte inferior de la pantalla se da clic en nueva página.
- Se selecciona la opción de Pirámide.
- Se despliega la pantalla principal.
- En la parte de texto se ingresa información como enunciados. Cada enunciado serán pistas para que sean adivinados por los niños.
- Cada enunciado le corresponde un rectángulo de la parte izquierda, en la que se debe introducir la respuesta de acuerdo al enunciado.
- Se da clic en visualizar y listo.

Arrastrar imágenes

- En la parte inferior de la pantalla se da clic en nueva página.
- Se selecciona la opción de Arrastrar imágenes.
- Se despliega la pantalla principal.
- Consta la pantalla de dos partes: Imágenes fijas
- Sonidos fijos, está última es opcional.
- En nuestro caso se insertó en la parte fija imágenes, en la parte que se arrastra se buscó imágenes que tengan los dos últimos sonidos iguales a las imágenes fijas.
- Se dio clic en visualizar y listo.



Figura N.- 16. Actividades reforzando la conciencia fonológica.

Fuente: file:///C:/Users/mafer-pc/Desktop/tmplim/temp_lim.html

Actividad para reforzar la Conciencia Sintáctica y Léxica

Completar

- En la parte inferior de la pantalla se da clic en nueva página.
- Se selecciona la opción de Completar.
- Se despliega la pantalla principal.
- La pantalla consta de tres partes.
- En la primera parte se introduce la primera parte de la oración
- En la segunda parte se introduce el conector o verbo de la oración.
- Y por último se introduce la parte final de la oración.
- Para completar la idea existen tres posibilidades: Escribir textos, escribir con ayuda y arrastrar. Esta última se escogió para la actividad lúdica.
- Se da clic para visualizar la actividad y listo.

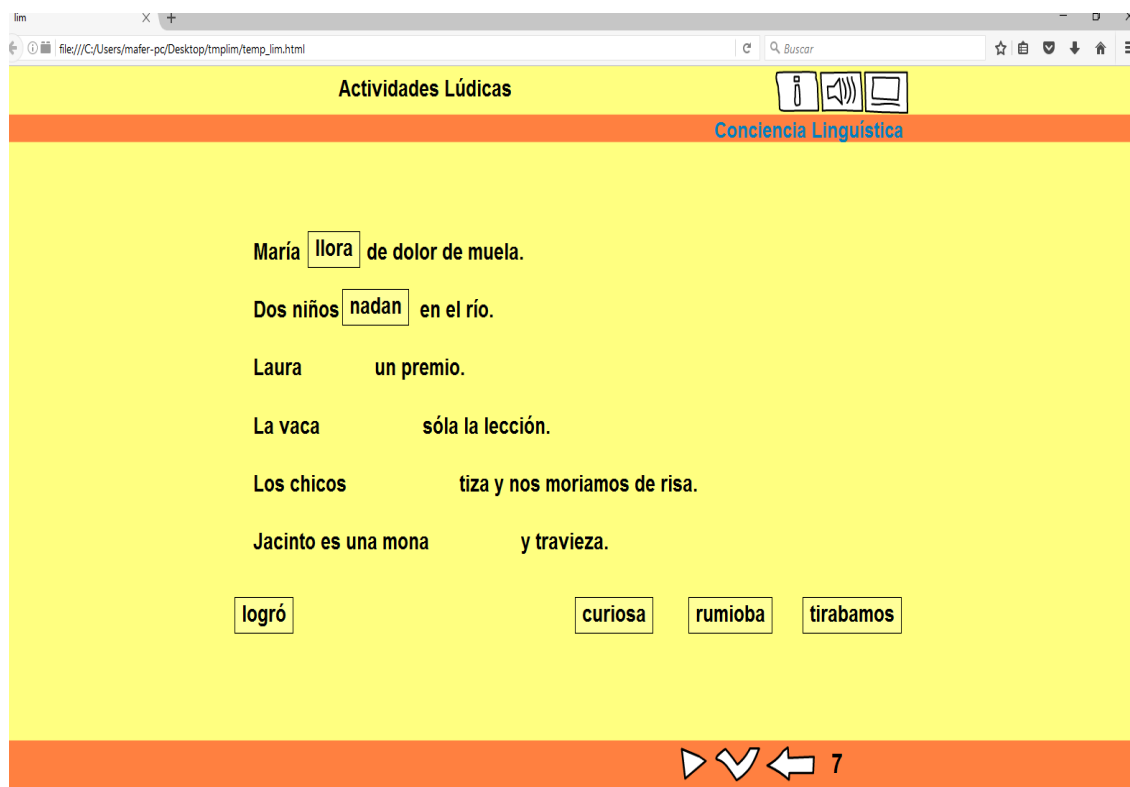


Figura N.- 17. Actividades reforzando la conciencia sintáctica y léxica.

Fuente: file:///C:/Users/mafer-pc/Desktop/tmplim/temp_lim.html

5.1.6.9. POWER POINT.- “Permite a los usuarios crear rápidamente presentaciones atractivas y dinámicas” (González, 2014, pág. 1) Es una herramienta de Microsoft Office. Permite la presentación de forma visual y atractiva. Este programa permite la manipulación de texto, imágenes, audio, grabaciones y otros elementos multimedia con el fin de diseñar diapositivas dinámicas. Es utilizado por los docentes para la presentación de un tema de clases, la presentación de investigaciones y un sin número de actividades utilizado para tener una visión más amplia del tema que se requiere dar a conocer.

Para la elaboración de las actividades lúdicas con esta herramienta tecnológica se tomó muy en cuenta la conciencia fonológica para lo cual se realizó actividades de respuesta para lo cual se utilizó hipervínculos, desencadenadores y animación.

Antes de desarrollar las diapositivas el docente debe tener claro el objetivo de realizarlas, esto permitirá tener diapositivas claras y concisas. Para la presente tesis se elaboró tres diapositivas enfocadas a reforzar la conciencia fonológica y una lámina para reforzar la conciencia sintáctica y léxica.

Desarrollo:

- Se inserta una diapositiva sin ningún modelo.
- Se inserta el modelo llamativo pero que no sea un distractor para el estudiante.
- Para que las actividades lúdicas sean autónomas se procedió a instalar audio de las diapositivas a trabajar.
- El audio fue previamente grabado en el computador gracias a los dos programas detallados al inicio del presente capítulo.
- Se inserta sonido de acuerdo a la orden a ser desarrollada, al sonido se lo cambio de imagen para ser llamativo para los estudiantes.
- Se incluye el botón de siguiente al cual se le incluye un desencadenador para que aparezca en el momento que acierta la respuesta y a la vez ayuda a seguir a la siguiente diapositiva.
- El mismo proceso se procedió con el resto de diapositiva.
- El objetivo de las primeras tres diapositivas fue el de reforzar la conciencia fonológica a través de actividades que obliga al estudiante a manipular los sonidos.
- Y la última diapositiva fue direccionada a reforzar la conciencia semántica y sintáctica, en la que el estudiante debe escoger la oración correcta dentro de tres posibles.

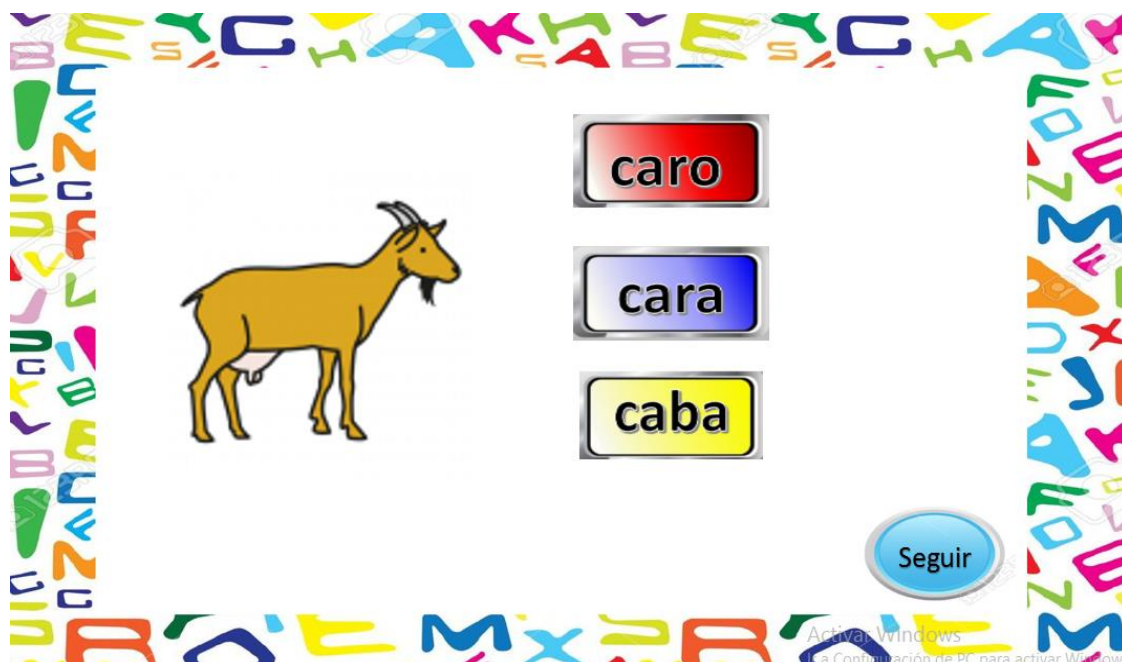


Figura N.- 18. Quitar sonidos a la palabra.

Fuente: Microsoft PowerPoint.exe: Refuerzo Conciencia Fonológica



Figura N.- 19. Identifica la oración correcta.

Fuente: Microsoft PowerPoint.exe: Refuerzo Conciencia Sintáctica y Léxica

5.2. Aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas con el enfoque del programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar.

5.2.1. Antecedentes

Para la aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas se procedió a pedir la respectiva autorización al Distrito Educativo Calderón quién dio todas las facilidades para la aplicación a los estudiantes de Tercer Año de Básica de la Unidad Educativa “Brethren”. A la vicerrectora pedagógica se entregó el respectivo cronograma de actividades para la instalación de los programa como la aplicación respectiva.

Durante la instalación del programa Jcllic, existió inconvenientes, al ser los equipos de computación del Ministerio de Educación, existen restricción para la instalación de software. Se solicitó ayuda al docente que cumple la función de apoyo informático en la institución logrando solucionarlo después de cuatro horas.

El programa EdiLIM al ser un archivo comprimido con extensión HTML se instaló en la red sin ningún inconveniente.

Se procede a realizar actividades para desarrollar la destreza óculo manual por medio del uso del programa Paint para lo cual se determina que realizará una inducción para este programa con diferentes actividades para que todos los estudiantes adquieran el buen uso del mouse, de esta manera se aplica de forma correcta las herramientas tecnológicas.

5.2.2. Primera fase

La primera fase consiste en la inducción a los estudiantes de Tercer Año de Básica, mencionados estudiantes pertenecieron al grupo de estudiantes a quienes se les aplicó la ficha de observación al finalizar el año lectivo 2015-2016 y para complementar y culminar con la investigación debían ser los mismos estudiantes con el objetivo de saber qué efectos tiene la aplicación de herramientas tecnológicas.

Después de un breve sondeo un grupo minúsculo no tenía computador en su casa, otros tenían pero su uso era restringido y otro grupo tenía acceso constantemente. Al ser el grupo heterogéneo se organizó dos fases: la primera fase los estudiantes conocieron el uso del computador, la manipulación del mouse y del teclado de manera básica. Para la inducción se utilizó el programa Paint. Se realizó varias actividades como trazar en la pantalla líneas de izquierda a derecha desde el margen izquierdo al margen derecho hasta el final de la hoja y se procedió a poner color. Todos los niños tuvieron la posibilidad de hacer uso del computador.

Las actividades que se realizaron fueron similares para los tres grupos que se aplicaron las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

De acuerdo a los registros anecdóticos de los grupos participantes se concluye que mejoró sustancialmente el uso correcto del mouse. (Ver ANEXO 4)

5.2.3. Segunda Fase

Este momento fue dedicado a la aplicación de las actividades lúdicas realizadas en los diferentes programas elaborados. En primera instancia se presentó las actividades desarrolladas

en JClick, los estudiantes asociaron a las actividades que se realizan en el aula con papelotes y material tradicional.

5.2.3.1. Actividades lúdicas en JClick (Conciencia Semántica)

Palabra intrusa.- Esta actividad se mostró seis palabras, cuatro de ellas pertenece al grupo de partes del cuerpo humano y dos no. El niño al escuchar la orden de inmediato leyó y asoció las partes del cuerpo descartando las palabras intrusas. La mayoría de niño leyeron las palabras y no dieron clic a las palabras si no estaban seguros de la elección e incluso entre ellos se preguntaban y llegaban a conclusiones – No mono es un animal no es parte del cuerpo.

Sopa de letras.- En esta actividad al escuchar la orden de buscar animales domésticos, varios niños lo relacionaron con perro y buscaron; otro grupo necesito que se les aclare que son animales domésticos y con la aclaración buscaron de inmediato a los animales. Descartaron opciones como león no, porque era un animal que no puede vivir cerca del ser humano. El bagaje de conocimiento del niño se puso en manifiesto al ir descartando opciones. Al descubrir la palabra y de inmediato aparece la imagen los niños se sorprendieron.

Actividades lúdicas (conciencia sintáctica y léxica)

Ordena las palabras y forma una oración.-En esta actividad se mostró una oración conformada de seis palabras, las mismas que estaban en desorden y en la que el estudiante ordenó. Los estudiantes lo primero que ordenaron fue la palabra que empezaba con mayúscula y el punto final, varios niños no tomaron en cuenta la pauta ortográfica y se les reforzó recordado el uso de mayúscula al inicio de una oración y que al final de cada idea va un punto final.

Escoge la oración correcta.- Los niños observaron la imagen y relacionaron a la oración correcta. Al inicio un alto porcentaje falló porque no leyeron de manera detenida. Después de leer pausadamente y con guía de la docente lograron resolver la oración.

Actividades lúdicas (conciencia fonológica)

Identificar sonidos finales.- Se le presentó una lámina en el que el niño al escuchar la orden debió buscar imágenes que tengan al final el sonido /o/, para lo cual los niños utilizaron

la técnica para alargar sonidos, por medio de esta técnica los niños lograron identificar las imágenes correctas. En un grupo pequeño la docente tuvo que intervenir para poder identificar las imágenes correctas. Se recomienda utilizar de manera regular la actividad para identificar imágenes con sonidos inicial, intermedio y final.

Ordena las letras y forma una palabra.- Se le presentó una lámina donde consta de dos regletas fonológicas. La regleta ubicada en la parte inferior, las letras se encontraban en desorden y el estudiante se guió en la imagen de la regleta superior para ordenar. Los niños alargaron los sonidos para ubicarlos de manera correcta. Fortaleciendo la conciencia fonológica. Esta actividad ayudó al niño para que alargue los sonidos que conforman una palabra, a la vez que relacionan la imagen con la palabra mejorando la conciencia semántica.

Identifica la imagen con su primer sonido.- El estudiante tuvo la oportunidad de mirar varias imágenes que se presentó en la lámina, nuevamente los estudiantes utilizaron la técnica de alargar sonidos para identificar la imagen con el primer sonido. Varios estudiantes que no lograron identificar el sonido requerido se manifestaron que vuelvan hacer clic encima de cada imagen y logren identificar el primer sonido para que lo relacionen con las letras que se presentan en la segunda regleta.

Conclusión

Se pudo observar que los estudiantes interactuaron de manera eficiente con las actividades lúdicas. Se evidencio el trabajo cooperativo entre los dos estudiantes que hacían uso de un computador. Un ejemplo claro fue al momento de realizar juego sopa de letras donde el estudiante que realizaba las tareas era ayudado por su compañero para buscar la palabra. Escuchar y leer las indicaciones para realizar la tarea ayudaba a constatar un nivel de comprensión.

Al no poner tiempo en las diferentes actividades de Jclic el niño pudo jugar sin tener un estrés por el tiempo evidenciado el gusto por trabajar.

5.2.3.2. Aplicación del Aplicativo EdiLIM 4.4.

Para trabajar con este software, se procedió a instalar la carpeta comprimida con las actividades realizadas; esta carpeta comprimida consta de todos los recursos tanto imágenes

como audios utilizados y el archivo con extensión HTML que de preferencia debe abrirse con Internet Explore. Para mayor facilidad se realizó un acceso directo en el escritorio para que los estudiantes puedan acceder.

Una vez abierta la página que ejecuta las actividades de EdiLIM se procedió a dar indicaciones generales sobre los diferentes íconos que aparecen y su uso.

Conciencia Semántica

Clasificar imágenes y relacionar.- Las dos actividades refuerzan la conciencia semántica. En la actividad relacionar imágenes el niño tuvo la oportunidad de arrastrar las imágenes al grupo correspondiente, a varios niños les resultó un poco complicado porque no sabían la diferencia entre animales domésticos y silvestres. Ahí la docente guía intervino aclarando la diferencia y con ese conocimiento la clasificación se realizó de manera más ágil.

En la actividad relacionar, se presentó el mismo caso que la anterior actividad, varios estudiantes no sabían la diferencia entre factores abióticos y elementos bióticos por lo que se indicó las orientaciones necesarias para facilitar el trabajo.

Conciencia Fonológica

Palabra secreta.- Esta actividad les forzó al estudiante a pensar de forma deductiva. De lo general a lo particular. Los conocimientos de medios de transporte fueron útiles para descartar posibles respuestas. Sus gestos de emoción al observar la imagen como respuesta. Al arrastrar las letras hasta la parte de la palabra, forzaba al niño a alargar sonidos es decir estaban reforzando la conciencia fonológica.

Letras.- Se mostró al estudiante varias imágenes que conjuntamente iban acompañadas de sus palabras, a estas palabras les faltaba un o dos sonidos de acuerdo a la necesidad. Debían completar con varias letras que se encontraban en la parte inferior. Para poder completar los estudiantes recurrieron a la técnica de alargar sonidos, demostrando que la actividad estaba direccionada correctamente.

Pirámide.- En la pantalla principal de pirámide está estructurada en dos partes: la parte derecha incluye los enunciados que deben ser resueltos por el niño o niña y al lado derecho se debe colocar la respuesta por medio del teclado. Gracias a esta actividad reforzaron alargar sonidos. Se concluye que estas actividades lograron reforzar la conciencia fonológica. Los estudiantes reflexionaron al momento de escribir.

Arrastrar imágenes.- Una vez escuchada la orden los estudiantes relacionó las imágenes de la izquierda y derecha. Las imágenes de la derecha son las que deben ser arrastradas hasta las imágenes fijas que se encuentran en la izquierda. Para poder reconocer las imágenes que debían ser arrastradas, los estudiantes utilizaron la técnica alargar sonidos la que les ayudo para poder identificar los dos últimos sonidos iguales.

Conciencia Sintáctica y Léxica.

Completar.- A los estudiantes se les mostró varias oraciones incompletas, las mismas debían ser completas con palabra o palabras de acuerdo a la necesidad. Gracias a esta herramienta se logró ver el nivel de comprensión de los estudiantes, deduciendo que falta por trabajar esta parte de la conciencia lingüística.

Lo interesante de todas las actividades lúdicas diseñadas en EdiLIM, tienen un nivel complejo más alto que las actividades en JClic. Debido que para lograr llegar a la respuesta correcta debe llegar a repetir la actividad hasta lograr.

5.2.3.3. Aplicación de actividades en Power Point

Se mostró al estudiante siete láminas, de las cuales tres estaban destinadas a reforzar la conciencia fonológica por medio de actividades en que el estudiante al escuchar la orden debía quitar el último sonido de la palabra “cola” e identificar que nueva palabra se forma y escoger entre cuatro opciones. Similar actividad pero ahora con la palabra “cabra” en la que debía eliminar el sonido /b/ y escoger entre tres opciones y por último la actividad en la que se presentó varias imágenes donde se le presentó la imagen de soldado y en la que la orden decía – Qué pasa si a la palabra soldado le quito la palabra sol, ¿qué palabra nueva resulta? Esta última actividad fue complicada para los estudiantes, la mayoría de ellos fueron guiados por la docente por medio de varios ejemplos.

La actividad fue resuelta por pocos niños, se pudo evidenciar que la actividad fue muy abstracta para los niños. Por lo que se sugiere trabajar la conciencia fonológica por medio de estas actividades.

En el ANEXO 5 se evidencia en forma fotográfica la aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

5.3. Análisis de resultados después de aplicar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas (Segunda aplicación)

Análisis del uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas a estudiantes

A continuación se demuestra el impacto que tuvo el comportamiento de los estudiantes al ser uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas. Por medio del análisis. Para lo cual se utilizó la Ficha de Observación con diferentes indicadores (Ver ANEXO 6)

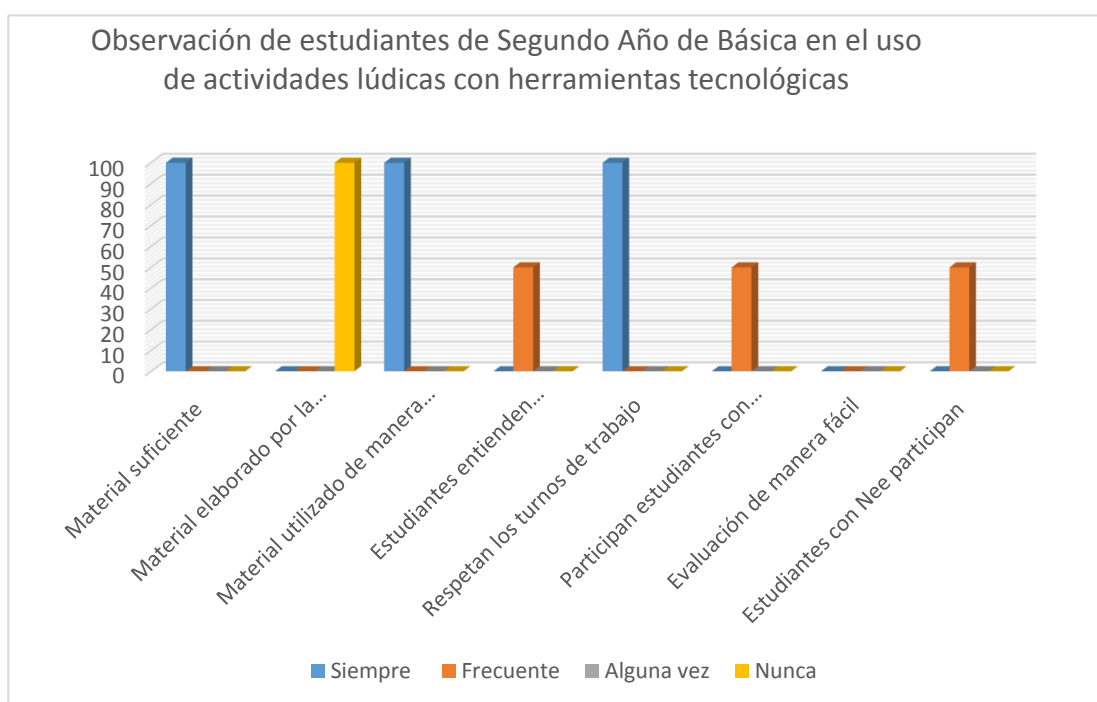


Figura N.- 20. Resultados Ficha de observación

Fuente: Ficha de Observación Aplicada por segunda ocasión

El uso de herramientas tecnológicas favoreció en el comportamiento de los estudiantes. Fueron cuidadosos con el equipo de computación y el trabajo colaborativo en parejas fue

fundamental para que pudieran realizar las actividades en grupo. Los niños que presentaban presuntivamente un aprendizaje lento fueron colocados en un solo computador y trabajo de acuerdo a su ritmo, logrando realizar las tareas de manera casi igual al resto. Dentro de los niños participantes con Nee asociadas o no la discapacidad se pudo evidenciar que el uso del computador logro una concentración y participación efectiva.

Las actividades lúdicas en su mayoría fueron completadas al 100% de manera positiva, es decir los resultados fueron favorables.

Análisis de la encuesta aplicadas a docentes

Para conocer la opinión de los docentes de Segundo Año de Básica después de conocer las actividades lúdicas con herramientas de aplicó por segunda ocasión la encuesta (Ver ANEXO 7)

Indicadores	Equivalente	Porcentaje
TD	0	0%
D	0	0%
I	0	0%
A	3	33%
TA	6	67%
Total	9	100%

Tabla N.- 4. Encuesta Docentes

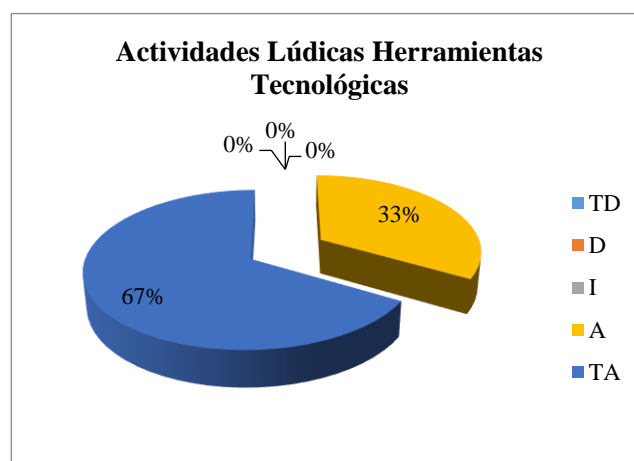


Figura N.- 21. Encuesta Docentes

Fuente: Encuestas aplicadas por segunda ocasión a docentes

Una vez aplicada las actividades lúdicas pero con la utilización de herramientas tecnológicas todos los docentes estuvieron de acuerdo con esta nueva forma de enseñanza que es práctica y fácil de aprender.

Análisis de la aplicación de la prueba escrita a estudiantes

Para conocer cuál fue el impacto de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas se procedió a tomar por segunda ocasión una prueba escrita a base del desarrollo de la conciencia lingüística (Ver ANEXO 8)

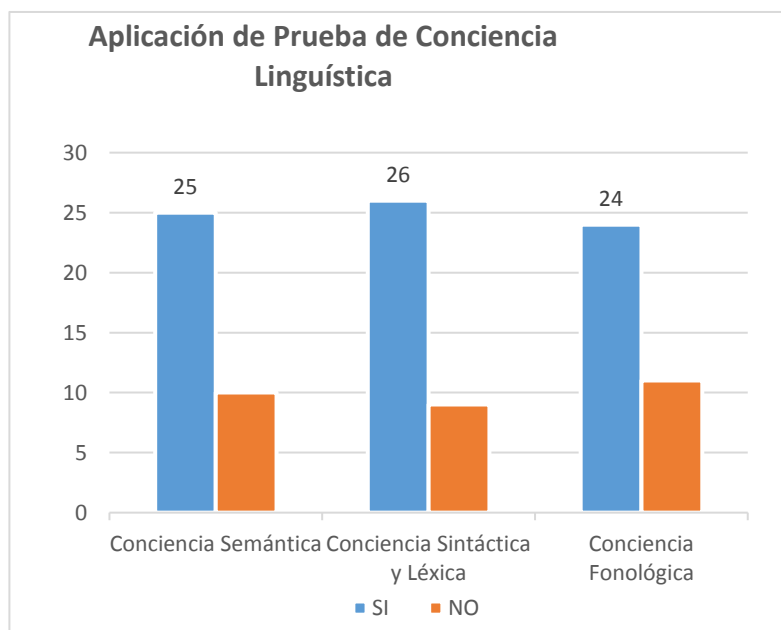


Figura N.- 22. Prueba escrita estudiantes

Fuente: Prueba de conciencia lingüística aplicadas por segunda ocasión a estudiantes

A los dos días que los estudiantes hicieron uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas se aplicó una prueba escritura, con los mismos indicadores y con similar estructura pero no igual.

Los resultados obtenidos en la segunda aplicación pueden diferir a la realidad. Debido a que la primera prueba fue aplicada a finales de Junio de 2016 cuando los estudiantes estaban en Segundo Año y la presente aplicación se realizó cuando los niños estaban en Tercer Año de Básica en el mes de Octubre por lo que podemos concluir que el niño ha madurado cognitivamente más y que el uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas lograron despejar las dudas planteadas al inicio de la tesis ¿Cuál sería el impacto de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas?, y se puede evidenciar que el impacto supero las expectativas pues los resultados son evidentes.

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Es importante que los docentes de Básica Elemental y Básica Preparatoria y Básica Superior tomen en cuenta la armonía de los colores y de la composición visual al momento de elaborar material didáctico sea con y sin uso de las Tics.
- La conciencia lingüística debe ser fortalecida durante toda la vida escolar pero es fundamental en los primeros años de escolares. La conciencia semántica, sintáctica y léxica debe ser desarrollada de manera trascendental durante el Inicial y Primer Año de Básica; para el Segundo Año de Básica se vuelve imprescindible la conciencia fonológica.
- La cultura oral debe ser encaminada a fortalecer la parte motriz, sensorial, socio-afectiva, lúdica del estudiante por medio de textos lúdicos y literarios como cuentos, trabalenguas, adivinanzas, leyenda, juegos y otros que permitan al estudiante su máxima expresión oral por medio del cuerpo.
- Las docentes de acuerdo a la encuesta aplicada, poco o nada conocen de herramientas tecnológicas para ser aplicadas en el proceso de lectura y escritura en los estudiantes de Segundo Año de Básica de acuerdo al Programa de Escuelas Lectoras. Razón por la que no son utilizadas dentro del proceso de aprendizaje como un recurso didáctico.
- Existen diferentes software educativos que se pueden descargar y manipular en la red, lo cuales son, en su mayoría de libre acceso y gratuito, donde el docente tiene la libertad de elaborar y direccionar las actividades de acuerdo a la necesidad de su grupo de estudiantes e incluso pueden realizar actividades exclusivas para estudiantes con Nee asociadas o no a la discapacidad.
- Los estudiantes con un ritmo lento de aprendizaje tuvieron más oportunidad de trabajar con las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas. No existía presión del grupo y lograron concluir con las actividades.
- Los estudiantes que hicieron uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas mostraron interés y motivación. Fue mínimo la intervención del docente al controlar la disciplina en la sala de informática. El trabajar con el computador no sólo mejoro la motricidad en los estudiantes sino que se creó un ambiente de trabajo en pareja, se observó

que para realizar las tareas intercambiaban ideas y el tiempo de uso del computador era respetado por sus compañeros, fortaleciendo lazos de amistad y respeto.

- Al momento de realizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas en los estudiantes se logró evidenciar las falencias en la conciencia semántica al momento de preguntar que eran animales domésticos u otros, ocasionada por un inadecuado desarrollo de la conciencia lingüística en los primeros años escolares.
- De acuerdo a la metodología utilizada la inductiva se logró identificar las problemáticas existentes como: la falta de conocimiento y utilización de las herramientas tecnológicas por parte de los maestros, el manejo de los diferentes software en el diseño de actividades lúdicas utilizando herramientas tecnológicas, comprobación lograda por medio de la observación participativa del grupo.
- Existen en la red diferentes actividades lúdicas con herramientas tecnológicas pero que después de un análisis enfocado potencializar la conciencia lingüística se pudo evidenciar que la mayor parte de estas actividades no cumplen con los requerimientos requeridos para ser aplicados a los estudiantes de Segundo Año de Básica que trabajan con el Programa de Escuelas Lectoras.
- Con la ayuda de softwares gratuitos como Jclic, EdiLIM y Power Point se pueden diseñar y ajustar las actividades lúdicas de acuerdo a la necesidad del grupo. Es decir el docente con la creatividad que le caracteriza puede potencializar no sólo la conciencia lingüística que propone el presente trabajo de investigación, su uso puede ser aplicado en las diferentes áreas de conocimiento.
- Todas las actividades lúdicas que se puedan diseñar con ayuda del software educativo son un recurso que puede ser utilizado como Refuerzo Académico desde el hogar del estudiante. No se debe olvidar que el Refuerzo Académico no es opcional sino es obligatorio para los estudiantes que no han alcanzado a desarrollar las destrezas propuestas.

6.2. RECOMENDACIONES

- Que todos los docentes en formación y en ejercicio de la profesión reciban la capacitación pertinente para el uso adecuado de la armonía de los colores y de la composición visual color para realizar de manera adecuada los diferentes materiales didácticos que se elabora.
- Que las docentes que ejercen su labor en los primeros años escolares deben conocer sobre el Programa de Escuelas Lectoras y lo que implica; tanto sus fundamentos psicológicos, sociológicos, pedagógicos, la trascendencia de la cultura oral y la escritura, el desarrollo de la conciencia lingüística y otros temas que son indispensable para lograr desarrollar adecuadamente el proceso de adquisición del código alfabético que ofrece el Programa de Escuelas Lectoras que auspicia la Universidad Andina Simón Bolívar.
- Que todas las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas presentadas en el trabajo de investigación y las que se encuentran en la red para la lectura y escritura sean aplicadas desde el Segundo Quimestre del Segundo Año de Básica, después que los estudiantes hayan logrado trabajar la cultura oral.
- Que los docentes reciban el asesoramiento pertinente por las autoridades y vicerrectoras pedagógicas en referencia al conocimiento del uso adecuado de las Tics previamente a una evaluación y un análisis de los diferentes softwares educativos. El implementar tecnología se convierta en un complemento del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Que los docentes de los diferentes años de básica busquen ser autodidactas e investigadores del uso adecuado de las Tics, de los beneficios que ofrecen y como pueden ser un apoyo para cubrir las necesidades de su grupo de estudiantes como de aquellos estudiantes con y sin Nee asociadas o no a la discapacidad. Nadie mejor que el propio docente conoce las necesidades de su grupo.
- Que se debe incluir dentro de la malla curricular de Segundo y Tercer año de Básica de una a dos horas semanales el uso del aula de informática con el fin de poder aplicar las diferentes herramientas tecnológicas que ofrece la red así como las propuestas en la presente tesis. Con el objetivo de reforzar la conciencia lingüística.
- Una vez identificados los problemas de la falta de utilización de herramientas tecnológicas se debe considerar que los maestros deberían aprovechar los medios tecnológicos que se posee en la institución creando, diseñando o utilizando los programas que contengan actividades lúdicas que despierten el interés en los niños por aprender.

- Que el docente debe ser muy cuidadoso al momento de hacer uso de las actividades interactivas que ofrece la red, debe realizar una análisis para saber si su aplicación ayuda o no a potencializar la conciencia lingüística y en caso que el docente desee hacer uso de las mismas debe involucrarse en la aplicación, pues podrían convertirse en un problema más que en una ayuda.
- Que los docentes deben involucrarse en la Cultura digital por medio del diseño y rediseño de actividades lúdicas con la ayuda de softwares gratuitos como Jcllic, EdiLIM y Power Point así logrará garantizar recursos interactivos que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Que todas las actividades lúdicas sean utilizadas como parte del Refuerzo Académico que realizan los niños de bajo rendimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, E., Muñoz , J., Gallegos, N., & Pimienta , S. (13 de 02 de 2013). *Prezi*. Obtenido de <https://prezi.com/udhrexli8j3t/psicogenesis-de-la-lectura-y-la-escritura/>
- Bailini, S. (31 de 05 de 2016). *cvc.cervantes.es*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/19/19_0225.pdf
- Castilla, A. (s/f). *CULTURA ESCRITA, EDUCACIÓN Y NUEVAS TECOLOGÍAS*. Alcala: Universidad de Alcala. (2014). *Composición Visual y Diseño Editorial*.
- Constitucion del Ecuador. (2008). *Constitucion del Ecuador*. Quito: Registro Oficial 449 del 20 octubre del 2008.
- Cuetos, F. (2004). *Psicología de la escritura* . Madrid-España: CISSPRAXIS.
- Diaz, M., & Antonio Cabeza. (2012). Fases y evolución de la conciencia ortográfica infantil. *Docencia e Investigación, Año XXXVIII, ISSN: 1133-9926/e ISSN:2340-2725, Númeor 22 , 97-114.*
- Educación Plástica Visual*. (20 de 10 de 2016). Obtenido de http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/la_composicion.pdf
- Escuelas lectoras. (2012). *UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLIVAR*, 1-10.
- Ferreiro, E. (1991). *Los niños construyen su lectoescritura. Un enfoque piagetiano*. Buenos Aires: Works.
- Ferreiro, E. (2013). México: Siglo Veintiuno.
- Gaceta Universitaria. (23 de mayo de 2005). Entre la cultura oral y la escrita. *Pasaje Cultural*, pág. 22.
- García, M. Z. (2012). *Cómo enseñar a hablar y escuchar enn el salón de clases*. México D.F.: SECRETARIA DE SERVICIOS DE APOYO AL APRENDIZAJE COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES .
- González, E. (2014). *Manual de instrucciónde Microsoft Power Point 2013*. Puerto Rico: Universidad de Puerto RIco en Aguadilla.

- Guerrero, G. (2009). *Guía didáctica Teoría de la lectura*. Loja: UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA.
- Hill, K., & King, M. (1994). *LA ARMONIA EN EL COLOR NUEVAS TENDENCIAS "GUIA PARA LA COMBINACIÓN CREATIVA DE COLORES"*. Mexico: Editoria de arte y diseño gráfico.
- Kalman, J. (2003). CULTURA ESCRITA El aprendizaje de la lectura y la escritura para su uso en la vida cotidiana. *Saberes* , 3-9.
- Lomas, C. (2014 de marzo de 28). Enfoque comunicativo en la enseñanza del leguaje. (U. P. NACIONAL, Entrevistador)
- Macías, F. (31 de 10 de 2016). *LIM*. Obtenido de <http://www.educalim.com/cedilim.htm>
- Medina, J., Fuenmayor, G., & Camacho , H. (2009). Psicogénesis de la escritura: un acercamiento crítico. *Artes y Humanidades UNICA*, 71-98.
- Mena, S. (2013). *PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA ESCUELAS LECTORAS ENCUENTRO DE REFLEXIÓN SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y ESCRITURA*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Ong, W. (2006). *ORALIDAD Y ESCRITURA Tecnología de la palabra*. Buenos Aires: FONDO DE LA CULTURA ECONOMICA.
- Orellana, E. (31 de 05 de 2000). La enseñanza del lenguaje escrito en un modelo interactivo, pensamiento educativo. *Pensamiento Educativo Vol 27*, 15-34.
- Palma, L. (2012). *USO DE ESTRATEGÍAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA (ESCRITURA DE PALABRAS2 A PARTIR DE SITUAACIONES COMUNICTIVAS CONCRETAS, EN EL CUAARTO GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA DE APLICCIÓN MUSICAL DE SAN JUAN PEDRO SULA. SAN PEDRO SULA*.
- Pérez, J. (s/f). *LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LA EDUCACIÓN ESPECIAL*. España: IMPRESA.
- Rubio, E. (1994). *LENGUA Y LECTURA UNA REFLEXIÓN DESDE LA PRÁCTICA*. Madrid: Escuela Española.

Salgado, H. (2014). *LA ESCRITURA Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO*. Argentina:
Fondo de la Cultura Económica .

ANEXOS

ANEXO 1: Cuestionario aplicado a Docentes de Segundo Año de Básica

Cuestionario sobre las actitudes de los docentes hacia el uso actividades lúdicas con tecnología y/o software en la enseñanza de la lectura y escritura en niños de Segundo Año de Básica

Estimado docente, este es un cuestionario anónimo y su finalidad es obtener datos sobre las actitudes de los docentes de Segundo Año de Básica hacia el uso de actividades lúdicas con tecnología/software en la enseñanza de la Lectura y Escritura.

(1) Género: Hombre [] Mujer []

(2) Edad:

(3) Carrera:

(4) Tiene estudios superiores anteriores Si [] No []

Usted debe elegir una respuesta por pregunta escribiendo una X. Las abreviaturas en el cuestionario se corresponden así:

TD: Totalmente en desacuerdo

D: En desacuerdo

I: Indiferente

A: De acuerdo

TA: Totalmente de acuerdo

	TD	D	I	A	TA
(1) La aplicación de actividades lúdicas (sopa de letras, crucigramas, dominós) benefician la enseñanza-aprendizaje en la lectura y escritura.					
(2) La elaboración de actividades lúdicas demandan más tiempo del esperado.					
(3) Para la elaboración de actividades lúdicas utilizas material tradicional (marcadores, papelotes entre otros)					
(4) El material utilizado para las actividades lúdicas es reutilizable para futuras clases.					
(5) Las actividades lúdicas son aplicables con facilidad en grupos de 35 o más estudiantes.					
(6) Me gustaría trabajar con herramientas tecnológicas en la enseñanza de la lectura y escritura.					
(7) Consideras que las herramientas tecnológicas en la enseñanza de la lectura y escritura requiere altos costos económicos.					
(8) Tendría predisposición de aprender el funcionamiento de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la Lecto-escritura.					
(9) Conozco de software con actividades lúdicas de acuerdo al Programa de Escuelas Lectoras					
(10) La aplicación de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas será de utilidad para los estudiantes con problemas de aprendizaje.					
(11) Las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas pueden ser aplicados en estudiantes con Nee.					
(12) Considero que el uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas potencializará el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura.					

ANEXO 2: Guía de observación de los estudiantes de Segundo Año de Básica

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Identificar la actitud de los estudiantes de Segundo Año de Básica al utilizar actividades lúdicas con material tradicional (papelotes, marcadores y otros)

Escuela _____ Ciudad _____

Grupo Observado _____ Fecha _____

INDICADORES	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
SITUACIONES OBSERVADAS				
1.- El material utilizado para la actividades lúdicas es suficiente para los estudiantes				
2.- El material utilizado es elaborado por la docente.				
3.- El material es usado de forma adecuada por los estudiantes				
4.- Los estudiantes entienden las indicaciones para realizar las actividades lúdicas				
5.- Los estudiantes respetan los turnos al momento de trabajar en las actividades lúdicas				
6.- Los estudiantes con diferente ritmo de aprendizaje logran participar activamente en las actividades lúdicas				
7.- Es fácil evaluar el uso de las actividades lúdicas.				
8.- Los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad tienden a participar en la actividades lúdicas				

ANEXO 3: Prueba escrita para conocer el desarrollo de la conciencia lingüística

PRUEBA ESCRITA

COMPROBACIÓN DE LAS CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

Conciencia Semántica

Indicador: Identifica a qué grupo semántico pertenece la palabra

1.- Pinta la palabra que no pertenece al siguiente grupo de palabras

plátano

cebolla

manzana

piña

uvas

Indicador: Clasifica las palabras de acuerdo al grupo semántico que pertenece.

2.- Lee y une la característica con el animal que le corresponde.

Animales de cuatro patas y se alimentan de plantas

Animales que dos patas que se alimentan de insectos y vuelan por el cielo

Tigre

Conejo

Gallina

Vaca

Patos

Águila

Indicador: Utiliza las palabras de acuerdo al contexto

3.- Subraya la oración que corresponde de acuerdo al gráfico que se observa

Juan raya la pared

Juan ralla la pared

Juan racha la pared



Conciencia léxica y sintáctica

Indicador: Identifica las palabras que forman la oración.

4.- Completa la oración con la palabra que le corresponde

El niño juega con la _____.

(balón-pelota)

El jinete monta su _____.
(caballo-perro)

Samanta peina la _____.
(muñeca-muñeco)

Indicador: *Identifica el sin sentido de una frase, cambia el orden para formar una oración.*

5.- Lee las siguientes palabras, ordena las palabras y escribe la oración.

su a acaricia Pedro perro.

Conciencia fonológica

Indicador: *Identifica los sonidos que forman la palabra*

6.- Escucha las palabras que dice tu docente y escribe en cada cuadro

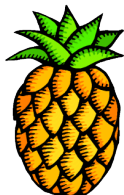
Indicador: *Asocia la imagen con el primer sonido*

7.- Observa la imagen y une con el primer sonido



d b p

n m u



d b p

ANEXO 4: Ficha descriptiva antes del uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

**FICHA DESCRIPTIVA
ACTIVIDADES PREVIAS AL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS**

FECHA: _____ **AÑO DE BÁSICA** _____

FICHA DE DESCRIPCIÓN			
PROPÓSITO DE LAS ACTIVIDADES PREVIAS (FASE 1)		Adquirir la destreza óculo-manual para el manejo adecuado del mouse y del teclado.	
ASPECTO A LOGRAR		<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la inducción el niño será capaz de: • Encender y apagar un computador. • Conocer los iconos básicos del escritorio. • Acceder al programa Paint. • Utilizar las herramientas básicas de Paint: lápiz, borrador, colores, figuras geométricas y otros. 	
PERFIL DEL PARTICIPANTE		- Estudiante capaz de hacer uso básico del programa Paint.	
TIEMPO RECOMENDADO		Tres clases de 40 minutos.	
ÁREA	UNIDAD	CONTENIDOS	COMPETENCIA
Lengua y Literatura Apoyo de las Tics.	No aplica	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes del computador - Iconos principales del escritorio - Acceso al programa Paint - Aplicación de herramientas de Paint. • Líneas horizontales y verticales. • Colores, figuras geométricas. - Elaboración de un paisaje con el uso de herramientas aprendidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accede con facilidad al programa Paint. - Identifica las herramientas de Paint. - Elabora mosaicos aplicando herramientas de Paint.

ANEXO 5: Fotografías que evidencia la aplicación de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas





ANEXO 6: Guía de observación aplicada durante el uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas en los estudiantes de Tercer Año de Básica

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Identificar la actitud de los estudiantes de Tercer Año de Básica al utilizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas

Escuela _____ Ciudad _____

Grupo Observado _____ Fecha _____

INDICADORES	SIEMPRE	FRECUE NTE	A VECES	NUNCA
SITUACIONES OBSERVADAS				
1.- El material utilizado para la actividades lúdicas es suficiente para los estudiantes				
2.- El material utilizado es elaborado por la docente.				
3.- El material interactivo es usado de forma adecuada por los estudiantes				
4.- Los estudiantes entienden las indicaciones para realizar las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.				
5.- Los estudiantes respetan los turnos al momento de trabajar en las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.				
6.- Los estudiantes con diferente ritmo de aprendizaje logran participar activamente en las actividades lúdicas elaboradas con herramientas tecnológicas.				
7.- Es fácil evaluar el uso de las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.				
8.- Los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad tienden a participar en las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.				

ANEXO 7: Cuestionario aplicado a docentes después de visualizar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

Cuestionario sobre las actitudes de los docentes después del uso actividades lúdicas con tecnología y/o software en la enseñanza de la lectura y escritura en niños de Segundo Año de Básica

Estimado docente, este es un cuestionario anónimo y su finalidad es obtener datos sobre las actitudes de los docentes de Segundo Año de Básica después del uso de actividades lúdicas con tecnología/software en la enseñanza de la Lectura y Escritura.

(1) Género: Hombre [] Mujer []

(2) Edad:

(3) Carrera:

(4) Tiene estudios superiores anteriores Si [] No []

Usted debe elegir una respuesta por pregunta escribiendo una X. Las abreviaturas en el cuestionario se corresponden así:

TD: Totalmente en desacuerdo

D: En desacuerdo

I: Indiferente

A: De acuerdo

TA: Totalmente de acuerdo

Por favor responder sólo a partir de la pregunta N.-4

	TD	D	I	A	TA
(1) El material utilizado para las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas es reutilizable para futuras clases.					
(2) Las actividades lúdicas con herramientas digitales son aplicables con facilidad en grupos de 35 o más estudiantes.					
(3) Me gusto trabajar con herramientas tecnológicas en la enseñanza de la lectura y escritura.					
(4) Consideras que las herramientas tecnológicas en la enseñanza de la lectura y escritura requiere altos costos económicos.					
(5) Tuve predisposición de aprender el funcionamiento de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la Lecto-escritura.					
(6) Conozco de software con actividades lúdicas de acuerdo al Programa de Escuelas Lectoras					
(7) La aplicación de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas es de utilidad para los estudiantes con problemas de aprendizaje.					
(8) Las actividades lúdicas con herramientas tecnológicas puede ser aplicado en estudiantes con Nee.					
(9) Considero que el uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas facilitó el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura.					

ANEXO 8: Aplicación de la prueba escrita a los estudiantes de Tercer Año de Básica después del uso de actividades lúdicas con herramientas tecnológicas.

PRUEBA ESCRITA

COMPROBACIÓN DE LAS CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

Conciencia Semántica

Indicador: Identifica a qué grupo semántico pertenece la palabra

1.- Pinta la palabra que no pertenece al siguiente grupo de palabras

mano

cuello

mora

pie

uvas

Indicador: Clasifica las palabras de acuerdo al grupo semántico que pertenece.

2.- Lee y une la característica con el animal que le corresponde.

Animales domésticos

Animales salvajes

Tigre

Conejo

Gallina

Vaca

Patos

Águila

Indicador: Utiliza las palabras de acuerdo al contexto

3.- Subraya la oración que corresponde de acuerdo al gráfico que se observa

Mariana acomoda la planta.

Mariana acomoda la planta del pie.

Mariana remueve la tierra de la planta



Conciencia léxica y sintáctica

Indicador: Identifica las palabras que forman la oración.

4.- Completa la oración con la palabra que le corresponde

Francisco utiliza la regla para la _____.
(tarea-deber)

El perro muerde a la niña en su _____.
(pierna- pielsa)

Susana alimenta a sus pollitos con el _____.
(balanceado-harina)

Indicador: Identifica el sin sentido de una frase, cambia el orden para formar una oración.

5.- Lee las siguientes palabras, ordena las palabras y escribe la oración.

Roberta cojidas. a juega las

Conciencia fonológica

Indicador: Identifica los sonidos que forman la palabra

6.- Escucha las palabras que dice tu docente y escribe en cada cuadro

Indicador: Asocia la imagen con el primer sonido

7.- Observa la imagen y pinta el primer sonido



g

j

h



ll y ch



p y ll