

## Introducción

En la actualidad la educación ha tenido muchos cambios, desde el nivel inicial como un proceso de desarrollo integral considerando los aspectos cognitivos, afectivo, psicomotriz, social, garantizando el respeto a los derechos y potenciando sus capacidades. Con esto como antecedente aparece la lúdica, término que representa un estímulo fundamental para el aprendizaje de los estudiantes, debido a que los seres humanos aprenden de diferentes formas sea experimentando, explorando y descubriendo el entorno que los rodea.

La educación en nuestro país sufre un cambio en su enfoque con nuevas tendencias en el Sistema Educativo Nacional promoviendo el desarrollo educativo para solventar nuevas necesidades de la sociedad, esta nueva tendencia de la educación se presta para que los docentes de cualquier asignatura, utilicen como apoyo didáctico los nuevos recursos que han surgido con el desarrollo de las nuevas Tecnologías y recursos multimedia, ofreciendo muchas y variadas actividades del que hacer educativo en los niveles pre-primario, primario, podrían apoyarse en ellos, para alcanzar sus objetivos educacionales con la Nueva Tecnología.

La tecnología es un campo de la enseñanza donde las computadoras tienen su mayor potencial, basta considerar para ello la gran cantidad de información, cursos, enciclopedias, etc., disponibles de forma libre o a precios al alcance de más personas, puede ser por software que funcionen en Host de la maquina o que necesiten el internet para su ejecución. De esta forma una computadora o un equipo de recepción de internet pueden convertirse en un aula virtual en la propia casa de cualquier persona, lo difícil no es ya el conseguir el software, sino saber utilizarlo y seleccionar el más relevante de una inmensa cantidad que se encuentra en la red de redes.

El presente proyecto está basado en el problema que tiene actualmente la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada en el aprendizaje de la lecto escritura, al no contar

con recursos multimedia en el proceso de inter-aprendizaje, problema que han merecido gran interés desde el punto de vista de la investigación como el aprendizaje de la aplicación práctica de los conocimientos, usando los software de enseñanza de como aprender a leer y escribir de manera divertida en la solución de los utilizan como requisito la lúdica.

Para los docentes es necesario contar con herramientas prácticas y efectivas como una forma de resolver oportunamente dificultades de aprendizaje, utilizando métodos en los que se pueda integrar líneas de reflexión, investigación criticidad, comprensión y desarrollar las destrezas que conduzcan a la aplicación de nuevas prácticas educativas, con el fin de ayudar a los estudiantes en su empeño de lograr los cambios que exige la educación para responder a las demandas de la sociedad ecuatoriana.

La propuesta pretende ser un software referente para los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas ya que en la investigación se ha demostrado un alto número de softwares lúdicos como estrategias utilizadas en la educación, debido a que presentan un desarrollo de destrezas muy importante en el ámbito pedagógico, colaborando de esta forma en la labor educativa del docente.

Es importante incluir en la planificación curricular las actividades lúdicas que se van a desarrollar en el período lectivo, considerando los intereses de los estudiantes que le permitirán obtener los objetivos planteados, sin ellos los efectos pueden ir aumentando y agravándose, un niño que no aprende a sumar en la básica elemental no podrá entender el álgebra en la básica superior.

El presente proyecto “Los softwares de actividades lúdicas como soporte motivacional en la enseñanza aprendizaje de la básica elemental, que tiene como propuesta Presentar una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto - escritura para los estudiantes de nivel básico

elemental” , será aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Emilio Estrada” ubicada en el cantón Playas y tiene como finalidad integrar el uso del avance tecnológico con los recursos de aprendizaje con el que cuenta la institución; para lograr objetivos, empleando algunos programas educativos como estrategia a seguir, para fortalecer conocimientos de lecto-escritura

La falta de recursos pedagógicos con la ayuda de la tecnología ha generado gran interés desde el punto de vista de la investigación como de la aplicación práctica de ese conocimiento en la solución de los mismos, debido a que se observa gran interés y motivación por parte de los estudiantes, lo que hace necesario que las instituciones escolares por gestión de sus autoridades, los docentes y los padres de familias busquen estrategias metodológicas que proporcionen este recurso. En el Ecuador no existe una estadística real de las instituciones educativas públicas que proporcionen a los estudiantes recursos pedagógicos lúdicos con el uso de software cuya falta hace que se reste oportunidad para que el estudiante obtenga un mejor aprendizaje.

La estructura del proyecto está desarrollado para presentar una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto - escritura para los estudiantes de nivel básico elemental de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas estructurado en varios capítulos que se detallan de la siguiente manera:

**Marco Teórico** que presenta la parte conceptual, legal, metodológica y empírica, comenzando por el diseño de la investigación, el planteamiento del problema, donde se hace un diagnóstico de problema a investigar, los objetivos del desarrollo de la investigación que será presentar la guía de manejo de software, en el marco teórico todas aquellas aportaciones científicas que se relacionan con el tema como los software multimedia, la lúdica y la lectura debidamente referenciadas y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje

**Metodología y análisis** de resultados que se presenta la ubicación en el tiempo y espacio, observando los resultados de los instrumentos utilizados, gráficos y cuadros debidamente tabulados, lo que hace necesario el uso de Microsoft Excel con lo que se demuestra la importancia del estudio y sirve de base para formular la propuesta, en este capítulo se tiene la metodología con el tipo de investigación, la población a investigar y la muestra a la que se le aplicó la encuesta

**Propuesta de creación** que es la presentación de la guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto - escritura para los estudiantes de nivel básico elemental de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas con la presentación y descripción de varios software.

## CAPÍTULO 1

### 1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Antecedentes de la Investigación

Este proyecto tiene la finalidad de mejorar la enseñanza de la lecto escritura de los niños de educación básica elemental, el mismo que brinda diferentes herramientas de softwares, algunos de ellos son libres, otros en versión demo que pueden ser utilizados en el proceso de la enseñanza, lo que permitirá mejorar notablemente el problema antes descrito debido a que esta herramienta da facilidad a los docentes y a los estudiantes aumentando con ello la motivación e interés de los niños.

El proyecto es realizado en la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del cantón playas en Educación Básica Elemental para mejorar la enseñanza en el área de lengua y literatura facilitando el aprendizaje mediante software lúdico. La metodología constituye la vía más rápida para comprender un hecho o fenómeno y resolver un problema se ocupa de la parte operatoria del proceso del conocimiento, pues le corresponde los métodos y técnicas que se van a utilizar en este proyecto, ya que en ella está inmersa la población, muestra y recolección de datos. Esto ayudará en observar todos los hechos y comportamientos que desarrollen los estudiantes universitarios en las relaciones interpersonales, esta investigación comprende en diagnosticar los recursos didácticos enseñanza de lecto escritura que se utiliza para el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica elemental creando una guía para que facilite el uso de software con juegos didácticos.

El problema de tipo descriptivo por lo cual se efectúa un tipo de investigación de carácter cualitativo y cuantitativo, y se transforma en proyecto factible con el apoyo de la investigación de campo realizada. Pacheco O (2001) dice lo que un proyecto es factible cuando: “abarca la elaboración y aplicación de una propuesta como modelo viable con

el fin de resolver los problemas dentro de una unidad educativa” (pág. 55). Se utiliza la investigación de campo va a permitir tener con más claridad los resultados de la investigación, cuenta con las características y objetivos descritos, lo cual permite llegar con claridad el objetivo que se plantea como es la elaboración de una guía de softwares lúdicos, este trabajo de investigación está de acuerdo con las características y objetivos descritos en el estudio, así mismo, está enmarcado como Proyecto factible.

Es importante resaltar que la investigación abarca un problema de tipo descriptivo por lo cual se efectúa el tipo de Investigación cuali-cuantitativa, y Proyecto Factible con el apoyo de la investigación de campo. Pacheco O. (2001). dice lo siguiente sobre proyecto factible: “Proyecto factible, abarca la elaboración y aplicación de una propuesta como un modelo viable con el fin de resolver los problemas, dentro de la comunidad educativa” (Pág. 55). De acuerdo a la investigación realizada es un proyecto factible debido a que se cuenta con el apoyo de la comunidad educativa como son: autoridades, docentes, padres y madres de familia y representantes legales de los estudiantes.

Para la realización de esta presente investigación se consideran algunos métodos de acuerdo a las características específicas el tema de estudio, de forma general se utiliza el método científico, que se entiende como unos procedimientos organizados y planificado, que sirve para descubrir la existencia de procesos y resultado de la investigación así como los métodos inductivos – didáctico y de la investigación.

## **1.2 Planteamiento de la situación problemática**

El problema se encuentra en la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada ubicada en el barrio San Martín de Porras en la Av. Pedro Menéndez Gilbert y Av. 12 de octubre en el cantón Playas, la población está conformada por el personal docente, administrativo y de servicio, con un número aproximado de 1500 estudiantes, debiendo funcionar en las jornadas matutina y vespertina, hasta primer año de BGU.

Después de realizar un estudio minucioso sobre la calidad de estudiantes con respecto a las exigencias de los nuevos currículos implantados se encuentran inconvenientes en la institución educativa específicamente en las asignaturas de Lengua y literatura del nivel básico elemental por la falta recursos motivadores con el uso de tecnología que permiten impartir clases interactivas para un mejor aprendizaje, es necesario indicar que la enseñanza en la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada está encaminada a mejorar el nivel de conocimientos de los estudiantes lo que es tarea permanente de los directivos y docentes del plantel, ya que cada año se entrega al país estudiantes del nivel primario capacitados de acuerdo a las exigencias del nivel académico, con esto se ha visto la necesidad de contar con nuevas herramientas motivadoras para que los estudiantes y docentes puedan desarrollar de forma armónica y productiva el procesos de enseñanza aprendizaje.

Se considera además, que en la educación en el nivel básico es fundamental el aprendizaje lengua y literatura, siendo un problema en el momento de diseñar y presentar recursos didácticos lo que implica esfuerzos importantes para tratar de identificar y evaluar si el estudiante está comprendiendo de manera correcta los temas, por esto se plantea el uso de recursos con el apoyo de la tecnología como los software lúdicos, para que de manera entretenida los estudiantes puedan aprender estos conocimientos.

En este nivel del proceso de enseñanza-aprendizaje es importante ya que se transfieran y compartan conocimientos a los diferentes ámbitos de la vida del estudiantado, además de aportar resultados positivos en el plano personal, genera cambios importantes en la sociedad, considerada la educación como el motor del desarrollo de un país, dentro de ésta, la educación básica es uno de los pilares más importantes ya que además de enfocarse en lo cognitivo, desarrolla destrezas importantes que se aplican día a día en todos los entornos, tales como el razonamiento, el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, la argumentación fundamentada y la resolución de problemas y la lecto escritura.

### 1.2.1 Planteamiento del problema

El Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada se fortalece con el desarrollo de este trabajo investigativo, debido a que las investigadoras pretende solucionar la problemática de aprendizaje de Lengua y literatura de forma interactiva, utilizando software lúdicos para la enseñanza de esta asignatura, es necesario potenciar el aprendizaje en los estudiantes para que con estos tengan un mejor desarrollo en este nivel escolar.

Después de realizar un análisis del entorno del plantel se destacan los siguientes aspectos relevantes que comprenden la situación problemática:

1. Los niños del segundo año básico presentan problema de aprendizaje de lengua y literatura
2. Se les dificulta la unión de silabas y fonemas
3. Tienen problemas con las palabras son onduladas, suben y bajan sin seguir una línea recta.

El uso de la tecnología facilitaría su aprendizaje, paren la que destaca el valor en cuanto al beneficio de utilizar recursos tecnológicos en determinadas áreas y su aporte para el aprendizaje y la construcción del conocimiento, la enseñanza debe ser dirigida de una forma que ayude al estudiante a desarrollar capacidades, a entender la realidad, esto se logra haciendo un replanteo en el uso de recursos y estrategias didácticas para el una desarrollo de las clases.

La investigación realizada es un proceso sistemático para obtener información que sirve a la institución en la toma de decisiones para señalar planes y objetivos, ya que su importancia radica fundamentalmente en ser una valiosa fuente de aprendizaje acerca del nivel educativo.

## **1.2.2 Formulación del problema de investigación**

¿Cómo incide la implementación de una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto escritura para los estudiantes del segundo año del nivel básico elemental de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio estrada del Cantón Playas?

## **1.2.3 Sistematización del problema**

¿Inciden los problemas de aprendizaje en las áreas de lecto-escritura en niñ@s de educación general básica de la primaria?

¿Se adapta el comportamiento de la lecto-escritura a los cambios de mallas curriculares?

¿Afecta la implementación de estrategias innovadoras con el uso de la tecnología?

¿Tienen las TIC en el proceso de la lecto escritura en los niños de segundo año básico un impacto?

## **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Promover el uso de los softwares lúdicos en la educación básica elemental mediante la implementación de una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades mejorando el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año del nivel básico elemental de la unidad educativa fiscal Víctor Emilio estrada del Cantón Playas

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Identificar las principales causas de los problemas de aprendizaje en niños y niñas de nivel básico en el de lecto-escritura
- Proponer un ambiente de aprendizaje innovador en el método de enseñanza con nuevos instrumentos que ayude al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aplicar nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje entre estudiantes y docente para que puedan interactuar y hacer suyo los conceptos estudiados en clase.
- Incentivar en el estudiante un espíritu competitivo en un mundo globalizado y tecnificado.
- Identificar las habilidades y nivel de los estudiantes para afrontar situaciones que requieran su empleo o que permitan desarrollar aspectos creativos, estéticos y desarrollo de destrezas

### **1.4. Justificación de la investigación**

Se justifica el desarrollo de este proyecto para mejorar la enseñanza en la institución educativa de nivel básico en segundo año de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada, problema que ha afectado principalmente a los estudiantes porque la enseñanza se vuelve monótona y estos pierden el interés por aprender, esto se da por la carencia de recursos prácticos provocando que en muchas ocasiones los estudiantes se aburran y no presten atención al desarrollo de contenidos en el aula de clases.

Se pretende que los estudiantes adquieran habilidades y destrezas para aprovechar esquemas de ideas, no solamente lógicos, sino también que sean creativos que permitan añadir y aplicar los nuevos conocimientos para enfrentar los nuevos retos y desafíos que encontrarán en su entorno. Se considera importante la aplicación del proyecto valorando la aplicación de la multimedia en el ámbito educativo a nivel básico.

En la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada es una institución preocupada por formación de todo ciudadano, considerando el aprendizaje de lengua y literatura un factor clave para incrementar la competitividad y calidad de vida de los estudiantes, siendo esto un desafío para autoridades y docentes.

En este proyecto se diseña el plan en función de las necesidades y recursos que tendrían que ser actualizados en el Plantel educativo Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada Primaria Armada Nacional en la materia de computación. La organización del trabajo permite realizar valoración permanente de la consecución de objetivos como los conceptos de software y hardware, etc. Permitiendo que estos lleguen al buen entendimiento de los estudiantes; a esto se llega con la correcta implementación de los recursos tecnológicos a disposición.

En este proyecto el papel de la tecnología es fundamental, ya que el objetivo del mismo es su integración en la clase del docente de nivel básico como soporte, herramienta y recurso educativo, los instrumentos tecnológicos se utilizan tanto desde el enfoque teórico, como práctico.

Este proyecto propone un cambio que mejore la educación en la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada, se justifica poniendo en consideración que la responsabilidad de las instituciones educativas y de los docentes que llevan la cátedra, propiciar cambios que se redunden en beneficio de la educación del país, las mismas que deben estar sustentadas en las modernas tecnologías. Tomando en cuenta que las asignaturas de nivel básico son importantes en el mundo en que se desarrolla el hombre, estas deben de ser motivadas por lo cual es necesario que profesionales competentes realicen la creación de nuevos recursos, métodos y técnicas para el aprendizaje. Cabe mencionar que los niños son el futuro de la sociedad, por ende siempre se deben buscar los mejores recursos y métodos para brindar facilidad de enseñanza aprendizaje al estudiantes desde el primer momento que estos ingresen a una unidad educativa, las falencias que existen

en el plantel, se ha encontrado una escasez de recursos pedagógicos que existe para los estudiantes del nivel inicial, de inmediato proponiendo una solución que sea la más factible y conveniente como otorgar la facilidad de enseñanza que posee estos recursos modernos.

## **1.5. Marco de referencia de la investigación**

### **1.2.1 Marco teórico**

#### **Lúdica**

Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los primitivos, por ejemplo, las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideraban como supervivencia, perdiendo muchas veces, el carácter limitado de diversión y placer natural. En los juegos, los niños participaban en empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era inminentemente coherente toda vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era la educación, y la educación representaba la supervivencia. (Biutrago, 1994)

El término *lúdica* es extenso y complejo, se refiere a la necesidad del ser humano por expresarse en diferentes formas, siendo estas: la comunicación el sentir de las realidades, las emociones, entretenimientos, disfrutar de diferentes juegos el juego y de diversión de un sano esparcimiento, que le permitan hacer brotar risas y llantos, esto es una presentación de las diferentes emociones del ser humano. Considerada la lúdica como un método en el ámbito educativo conlleva una serie de estrategias para ubicar al estudiante en un ambiente acogedor predispuesto al cambio a recibir en el proceso de enseñanza aprendizaje donde el juego será la parte principal en el aula.

Para la construcción del concepto de inteligencia lúdica, se requiere inicialmente comprender algunos procesos cognitivos que ocurren en el ambiente intrauterino y que constituyen los fundamentos psicológicos, biológicos y sociales de la personalidad y, por consiguiente, de la inteligencia humana. (Jiménez Vélez, 2005)

Lo que Jiménez nos quiere dar a entender es que la inteligencia lúdica no se da así porque sí, se demuestran en muchos estudios que a los niños menores de dos años se les hace difícil poder pensar claramente, puesto que aún no han desarrollado del todo su sentido común.

La utilización de este método no implica un juego de recreación, más por el contrario en este método lúdico se deben repasar cada estrategia, la forma como se desarrollará cada una de las actividades que logre en el estudiante un aprendizaje. Es importante considerar la edad del niño, debido a que los juegos deben estar seleccionados en cada etapa.

La educación lúdica está muy lejos de aquella concepción ingenua de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial. (Biutrago, 1994)

La educación lúdica constituye en sí, las acciones que tiene todo ser humano ya sea, niña, niño, adolescentes, joven o adulto, puesto que aparece con el adquirimiento de conocimiento de cada uno, esto define el pensamiento que uno tiene, este es diferentes y cambia constantemente y se asocia con el pensamiento de los demás.

### **Como se aplica la lúdica**

La lúdica se la puede aplicar en cada actividad que realice el niño en su convivir diario, las actividades lúdicas logran mantener el interés y la atención en los niños que la practican, se puede observar un trabajo cooperativo entre ellos.

**Ventajas de la lúdica:** La lúdica presenta muchas ventajas entre las que se puede indicar:

- Desarrollo de la creatividad del niño
- Fomenta la comunicación entre los participantes
- Permite la sociabilización entre los involucrados
- Ayuda a la búsqueda de soluciones a los problema
- Favorece el aprendizaje del pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad en los niños
- Motiva la comunicación y el vocabulario

### **La lúdica en los niños de 8 años de edad**

El niño de 8 años **y más** es muy activo a nivel social. Sus experiencias con la familia, amigos, colegio le sirven para construir su propio auto imagen. A esta edad, es importante fomentar en él una buena autoestima.

### **La Lectura**

La lectura implica en el estudiante en las diferentes edades una dificultad, esto se acentúa en los niños y niñas pequeños, lo que causa frustración en alguno de ellos por lo complejo de su aprendizaje, la repetición de palabras y silabas como elementos aislados no es suficiente, este caso tiene que ver con otras capacidades que a continuación mencionan los autores:

K. Goodman (1992) dice: La lectura sería un juego de adivinanzas psicolingüísticas que involucran una interacción entre el pensamiento y el lenguaje. Son procesos sociales, porque son utilizados por las personas para comunicarse. La lectura como el habla son formas alternativas de comunicación y aprendizaje humano. Se lee para comunicarse e informarse. (Pág. 82)

Leer no es, pues, un acto rutinario, que se toma o se deja, que se hace o no se hace. No es una dimensión corriente o cualquiera. Leer es mucho más que eso, es una de las grandes posibilidades que tiene el hombre de hacer frente a su destino, de construir reinos y erigir catedrales (...) (Sastrías, 2008)

La lectura no es solo saber sonidos palabras oraciones y partes abstractas de lenguaje. La lectura consiste en construir significados (el que lee tiene experiencia, conocimiento sobre el tema a tratarse, por lo cual puede entender relativamente rápido el mensaje. Cuando es un tema totalmente nuevo exige un mayor esfuerzo para comprender el texto.

F. SMIT (2003) al referirse a la lectura comenta: La lectura no es cuestión de identificar letras para conocer palabras. La lectura es mucho más que eso. La identificación del mensaje no requiere la identificación de palabras individuales. El identificar palabra por palabra sin valerse del sentido global, muestra una falta de comprensión. (Pág. 13). Considerada la lectura como la reconstrucción de una realidad lingüística a partir de los elementos provistos por la representación, esta reconstrucción no es el doble de lo real, y por lo tanto solo retiene algunos elementos, propiedades y relaciones de lo real representado..

Toda lectura debe tener un grado de importancia, para lo cual se debe tener un conocimiento previo y experiencia la misma que debe ser interesante y motivadora, como también acompañamiento en toda su comprensión. Con esto se deduce que el proceso de lectura es complejo, en este proceso participan muchos componentes psíquicos, el sistema nervioso, los órganos visuales y auditivos. En la lectura hay que desarrollar además del análisis y síntesis, la percepción, la memoria, la imaginación, la captación, los órganos que se emplean en la pronunciación y aquellos órganos del sistema nervioso que participan en la acción de leer, los mismos que se articulan en este proceso para un mejor desarrollo de lectura.

En el medio socio-educativo en el cual se desarrolla este programa se observa que entre los cinco años y medio y los seis años, aparece en los niños el interés por la lectura de imágenes asociadas con palabras, estas imágenes son significativas motivarán al niño a aprender a leer como a escribir.

Se reconoce asimismo que el interés óptimo para la adquisición de la lectura se sitúa entre los seis y siete años, de tal manera que en esos años la lectura supera todas las otras preocupaciones escolares. Si pasados los ocho años recién aprende el niño a leer, pueden surgir conflictos con otros intereses, quedando la lectura relegada a un plano inferior. El niño tendrá más dificultades para su aprendizaje que viene condicionado ya que tendría que realizar el trabajo que corresponde a los intereses de los niños de ocho años.

Leer de manera comprensiva es una actividad tremendamente compleja (...) Otra situación en la que se descubre la complejidad dada de la misma lectura nos la muestran las personas que leían normalmente, e incluso disfrutaban leyendo y que ahora no lo hacen. (Fernando, 2008)

### **Lecto – Escritura**

En el programa de reeducación para niños se indica que la lecto-escritura es una herramienta tecnológica social de transcripción o reproducción del lenguaje oral, que se interioriza y construye como un nuevo sistema de representación en cada sujeto, sistema que a su vez sirve de soporte para la formación de las habilidades de los niños que deben desplegarse en una actuación eficaz de leer y escribir para su crecimiento cognitivo.

Cuanto tiempo hemos perdido desde entonces por no haber distinguido entre reconocer palabras y entender significados, y no haber practicado el arte de convertir en frases las ideas pensadas. En otras palabras: una cosa es poder leer y escribir, y otra muy diferente

es saber leer y escribir de manera eficiente. La lectoescritura nos permitirá reencaucharnos en estos saberes elementales y fundamentales. (Luis E., 2007)

Bruner y Hunt sustentan que: A pesar de que en los últimos años se ha argumentado que el aprendizaje precoz de la lecto-escritura podría ocasionar daños en el Sistema Nervioso del niño/a actualmente se ha demostrado que esto no es así y que se puede enseñar de forma adecuada a cualquier niño y en cualquier etapa. (Pág. 19). Lo que realmente es interesante para dicho aprendizaje, más que la edad cronológica del sujeto, son las características que se deben poseer para llevar a cabo tal aprendizaje.

Se puede citar algunas características o condiciones previas para el aprendizaje de la lecto-escritura como son:

- **Neuro-fisiológicas:** como pueden ser el carecer de dificultades sensoriales que impidan dicho aprendizaje, contar con el suficiente desarrollo muscular sin trastornos motrices, poseer la capacidad para el manejo de instrumentos, tener estructurada la imagen corporal y dominar la coordinación digito-manual entre otras.
- **Cognitivas:** como pueden ser carecer de trastornos severos en el funcionamiento de los procesos cognitivos y haber logrado un buen desarrollo perceptivo.
- **Socios emocionales:** dentro de las que estarían la confianza en sí mismo y la madurez emocional.

Es importante que el proceso de desarrollo de lectura debe darse en ambientes favorecedores de la comunicación y potenciando siempre la autoestima del estudiante. Además la enseñanza debe ser lo más funcional posible y haciendo uso de materiales adecuados.

Sera necesario presentar alguna ayuda principalmente a aquel niño que presenta una actitud emocional negativa, tímida o inhibida frente a la lecto - escritura y cálculo, la

misma que la ha obtenido por diferentes razones, la misma que será como un proceso correctivo obtenida como experiencias previas frente a esta problemática.

Las nuevas tecnologías de informática y computación ofrecen muchos beneficios que aportan al desarrollo cognitivo de los niños con necesidades educativas especiales, entre otros serían:

- Despierta su interés y motivación por aprender.
- Desarrolla su concentración, observación y creatividad.
- Aumenta su autoestima y seguridad personal.
- Aumenta su capacidad para identificar y autocorregir sus errores.
- Desarrolla su razonamiento lógico.

Este uso transforma la máquina computadora en una herramienta que colaboradora en la acción pedagógica del docente para que el niño aprenda, transformándose en un guía de aprendizaje, facilitando la superación de sus dificultades.

Es evidente que las aulas se caracterizan por contener un grupo heterogéneo de niños y niñas, entre sí difieren en capacidades personales, ritmos de trabajo, motivaciones, estilos de aprendizaje, intereses, personalidad, adaptación social, historia familiar, carácter, sensibilidad, entre otras diferencias. Siendo esto un desafío que enfrentan los profesores en su práctica cotidiana tener que ver con descubrir los modos de enseñanza y estrategias que aseguren el éxito del aprendizaje de todos los estudiantes.

### **Aprender y jugar**

Juego y simulación son metodologías formativas. Cada uno de los juegos que se proponen en la colección vive, por consiguiente, una propia colocación adecuada en el interior de una estrategia educativo- formativa más amplia, como por ejemplo un año

escolar o un curso de formación, ya sea breve o ya sea largo. (Marcato, Del Guasta, & Bernacchia, 2007)

Una definición de aprendizaje que debería llevar a la conclusión de que toda nuestra vida es un acto constante de aprendizaje. Toda interacción con el mundo, y con nosotros mismos como parte de ese mismo mundo, llevando a modificar nuestro conocimiento, o lo que es lo mismo, representación mental de lo que rodea y sus relaciones con nosotros. Como resultado, se debe lograr una visión más ajustada de ese mundo y de nuestra capacidad de actuación.

A. Rahman Zamani, comenta que: La mente de un niño no es una página en blanco, detrás de su aparente calma se esconde un torbellino de actividad neuronal dispuesto a absorber cada nueva experiencia con un solo fin el aprendizaje desde su nacimiento e incluso ante todo lo que el niño ve, oye, huele, toca y siente, sería una huella imborrable que marcara el camino de su perfil intelectual y emocional. (Pág. 28)

Hay aprendizajes concretos a los que se puede llegar de una manera intencionada y más o menos formal. Por ejemplo, cuando se adquiere una información sobre un determinado asunto, como cuáles serían los autores más representativos de la Literatura Romántica española.

¿A que nos referimos cuando decimos “juego” y cuando le proponemos a alguien a jugar? El concepto de juego aparece asociarse en nuestros discursos cotidianos a variadas situaciones y sentidos. Todos parecemos comprender, sin grandes replanteos, algunas frases como “es solo un juego de palabras”, “no es en serio, es un juego”, “su honestidad está en juego”, “se juega el todo por el todo”, “es divertido porque es un juego”. Quienes integran espacios educativos nos encontramos con afirmaciones habituales como “priorizamos el juego y la creatividad como formas de aprendizaje”, “aprendemos jugando”, “todas sus capacidades y habilidades se ponen en juego”. El concepto de “juego” ¿guarda en todos estos casos el mismo significado? (Aizencang, 2005)

Sin embargo, una gran mayoría de nuestros aprendizajes son no intencionados e informales, en muchos casos, las consecuencias de afrontar ciertas situaciones contribuyen no tanto a crear nuevas capacidades, habilidades o conocimientos, como a desarrollar y consolidar los existentes.

De forma innata serán capaces de hacer una orientación hacia los nuevos estímulos, es decir, se es capaz de focalizar nuestra atención en elementos del entorno detectados en nuestro campo sensorial. Pese a ello, cuando los estímulos no se destacan suficientemente del fondo, puede resultar difícil lograr esa detección. Por otro lado, es posible mejorar esa capacidad mediante una práctica que entrene nuestros sentidos para discriminar de manera más fina entre los distintos estímulos presentes en un momento dado.

### **¿Qué aprenden los niños y niñas cuando juegan?**

Durante cualquier juego espontáneo, niños y niñas están aprendiendo todo un abanico de habilidades. En el popular “polis y cacos”, por ejemplo, aprenden, entre otras cosas:

- **Normas y socialización:** la necesidad de establecer normas para el buen desarrollo del juego, la necesidad de acordar ciertos límites para cada juego en particular con el fin de adaptar las normas a las posibilidades de las personas y el entorno donde están jugando, trabajar en equipo para ser más eficaces, desarrollo de estrategias para lograr objetivos específicos...
- **Motricidad:** carrera, control de la dirección en carrera, coordinación visomotora, cálculo de distancias y velocidades de objetos móviles, equilibrio en carrera...

### **Juegos de Ordenador y Aprendizaje**

Al enlazar lo anterior con los juegos de ordenador, se abre un interesante abanico de posibilidades, comenzando por la más sencilla, se puede utilizar juegos de ordenador

para trabajar aquellas habilidades cuyo desarrollo requiere práctica repetitiva, en especial, los aprendizajes de tipo asociativo-memorístico, como podrían ser las tablas de cálculo, el aprendizaje de vocabulario de un idioma, etc. El ordenador permitiría plantear estas actividades como juegos en los que lograr puntos superando los diferentes ejercicios sin cometer errores, con esto se puede lograr la motivación fomentando un cierto grado de competitividad, bien contra uno mismo o contra otros, un enfoque algo más profundo y valioso consistiría en utilizar juegos en los que se necesite utilizar las habilidades o capacidades que se quieren desarrollar para lograr el objetivo del mismo.

Según Tavernier (1998) indica que: “Nunca es demasiado pronto para aprender a pensar y bajo formas y con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones, la informática puede y debe encontrar su lugar a todos los niveles de la enseñanza, desde la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada infantil.” (Pág. 54). En una investigación realizada por Kelly, K. (2001) con niños de 4 y 5 años, en la cual se buscaba comparar el lenguaje expresivo de los niños mientras utilizaban el área de computación y mientras se encontraban en el período de juego libre dentro de aulas preescolares evidenció que no se encontraban diferencias en la cantidad de lenguaje (MLU) utilizado por los niños en ambas situaciones. Por ende los resultados indican que el uso de las computadoras como una actividad auto-seleccionada por los niños, puede ser tan enriquecedora del lenguaje como otros centros tradicionales de aprendizaje dentro de las aulas preescolares.

La incorporación de la tecnología en las aulas preescolares debe realizarse con prácticas apropiadas donde el computador sea un componente integral e inevitable del currículo. El múltiple desarrollo de software educativo ha sido de gran apoyo para la introducción de las nuevas tecnologías a la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada y particularmente a la educación de nivel básico, diferentes instrumentos como: Cds recreativos; Cds Informativos, software en la red, es por ello que el uso de las TICS en educación demanda de los docentes, el conocimiento, evaluación y el uso creativo de los mismos para su integración al currículo.

Para Marqués, 2005 considera que: “Cuando los profesores CONOZCAN eficaces modelos de utilización didáctica de las TIC que PUEDAN reproducir sin dificultad en su contexto y les ayuden realmente en su labor docente..., seguro que TODOS van a QUERER utilizarlas. ¿Por qué no?” (Pág. 36). En la educación se percibe el avance y el desarrollo de nuevos modelos, nuevas técnicas y nuevas metodologías que hacen que el saber enseñar y el aprender repercutan directamente en nuevos procesos que redunden en beneficios de los nuevos actores de la educación; se percibe el papel que las TICs juegan en el proceso de transformación de nuevos procedimientos de encaminar la educación a otros modelos y técnicas para que los estudiantes desarrollen su proceso de autoformación

### **TIC's en Educación Infantil**

Las las Tecnologías de la Información y la Comunicación constituyen una posibilidad fundamental de acceso a la información en diferentes áreas, siendo la educación gran beneficiada de este recurso, como son los docentes y estudiantes, considerando que las TICs son un instrumento que potencian, favorecen y desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje logrando con ello estudiantes dinámicos y creativos, pueden ofrecer interesantes oportunidades para apoyar el aprendizaje de los niños en edad infantil, tanto en el ámbito cognitivo como social. Así, en la interacción con el ordenador el niño puede resolver problemas, tomar decisiones, consolidar las competencias adquiridas en otras áreas y adquirir nuevas habilidades en colaboración con otros niños. Es necesario que en su aplicación realizar trabajos de experiencias que permitan planificar modelos de integración de estos materiales en los procesos didácticos que se desarrollan en Educación.

### **Multimedia educativo**

Los materiales multimedia son varios elementos que se integran como son: Textuales son los secuenciales e hiper textuales y audiovisuales que intervienen los gráficos,

sonidos, vídeo y animaciones. Con todos estos elementos se crean los materiales multimedia educativos cuyo objetivo es la utilización en el ámbito educativo.

**Funciones de los materiales multimedia educativos:** Los recursos educativos didácticos pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula de clase. Son múltiples las funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

### **Clasificación de los materiales didácticos multimedia**

Los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta..., presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

#### **Materiales formativos directivos.**

En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

#### **Programas de ejercitación.**

Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas. Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la

que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

### **Programas tutoriales.**

Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la autorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.

### **Bases de datos.**

Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?

### **Programas tipo libro o cuento.**

Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

- **Bases de datos convencionales.** Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

- **Bases de datos expertas.** Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

### **Simuladores.**

Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, VIAJAR POR LA Historia A través del tiempo...). Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?

### **Modelos físico-matemáticos.**

Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

### **Entornos sociales.**

Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura.

### **Constructores o talleres creativos.**

Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador. Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué sucede si añado o elimino el elemento X? De acuerdo a los constructivistas, con esto se facilitan aprendizajes heurísticos, siendo los estudiantes en dominadores del computador

### **Constructores específicos.**

Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.

### **Lenguajes de programación.**

Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos. Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.

### **Programas herramienta.**

Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.

### **Programas de uso general.**

Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

**Lenguajes y sistemas de autor.** Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

## Competencias de la Educación general básica en el Ecuador

La Educación General Básica en el Ecuador abarca diez niveles de estudio, desde primero de básica hasta completar el décimo año. Los jóvenes están preparados, entonces, para continuar los estudios de Bachillerato y para participar en la vida política y social, conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos. Este nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, para interpretar y resolver problemas, y para comprender la vida natural y social. **(Educaión, 2010)**

Los jóvenes que concluyen los estudios de la Educación General Básica serán ciudadanos capaces de:

- Convivir y participar activamente en una sociedad intercultural y plurinacional.
- Sentirse orgullosos de ser ecuatorianos, valorar la identidad cultural nacional, los símbolos y valores que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.
- Disfrutar de la lectura y leer de una manera crítica y creativa.
- Demostrar un pensamiento lógico, crítico y creativo en el análisis y resolución eficaz de problemas de la realidad cotidiana.
- Valorar y proteger la salud humana en sus aspectos físicos, psicológicos y sexuales.
- Preservar la naturaleza y contribuir a su cuidado y conservación.
- Solucionar problemas de la vida cotidiana a partir de la aplicación de lo comprendido en las disciplinas del currículo.
- Producir textos que reflejen su comprensión del Ecuador y el mundo contemporáneo a través de su conocimiento de las disciplinas del currículo.
- Aplicar las tecnologías en la comunicación, en la solución de problemas prácticos, en la investigación, en el ejercicio de actividades académicas, etc.

- Interpretar y aplicar a un nivel básico un idioma extranjero en situaciones comunes de comunicación.
- Hacer buen uso del tiempo libre en actividades culturales, deportivas, artísticas y recreativas que los lleven a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.
- Demostrar sensibilidad y comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas, potenciando el gusto estético.

## **Enseñanza**

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien, esto implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber, como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza. Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet.

## **El acto didáctico-comunicativo.**

El acto didáctico define a la forma de actuar del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa, lo importante es la relación que el alumno establece con el conocimiento; el profesor es el que ayuda a conseguir que se de esta relación agradable y fructífera. Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza. La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales...), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden. Los estudiantes, que pretenden realizar determinados aprendizajes a partir de las indicaciones del profesor mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance.

## **Los objetivos educativos**

Que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:

### **Herramientas esenciales para el aprendizaje:**

Lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo. Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesaria para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.

### **Valores y actitudes:**

Actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsables, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

### **El contexto en el que se realiza el acto didáctico.**

Según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio...), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

La estrategia didáctica con la que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos.

## **Las funciones de la enseñanza.**

Según Gagné para que pueda tener lugar el aprendizaje, la enseñanza debe realizar 10 funciones:

- Estimular la atención y motivar
- Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje.
- Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes.
- Relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar (organizadores previos).
- Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje (preparar el contexto, organizarlo).
- Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes.
- Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con el material, con los compañeros.
- Tutorizar, proporcionar feed-back a sus respuestas.
- Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes.

## **El Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal, debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental han sido objeto de diversos estudio empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre.

## **Tipos de Aprendizaje**

### **Aprendizaje significativo**

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

### **Aprendizaje De Representaciones**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan, (AUSUBEL;1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

## **Aprendizaje De Conceptos**

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello se puede afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones, estos conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación.

En la **formación de conceptos**, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior se puede decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes.

De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de **conceptos por asimilación** se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento. El mundo está construido por conceptos, existen todo tipos de conceptos y algunos mas significativos que otros, sobretodo cuando uno aprende cosas nuevas aumenta su banco conceptual.

## **Aprendizaje de Proposiciones.**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas

expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

### **Aprendizaje Visual**

Aprender a pensar. Aprender a aprender. Éstas son las habilidades esenciales para el éxito de los estudiantes. La investigación tanto en la psicología cognoscitiva como la teoría educativa indica que el aprendizaje visual es, entre muchos, el mejor método para enseñar a los estudiantes de todas las edades a pensar y la manera de aprender.

Las técnicas de aprendizaje visual, maneras gráficas de trabajar con ideas y presentar información, enseñan a los estudiantes a ampliar sus pensamientos y a procesar, organizar y dar prioridad a la nueva información. Los diagramas visuales revelan patrones, interrelaciones e interdependencias. También estimulan el pensamiento creativo.

### **Marco Legal**

En este proyecto educativo, se basa en constitución de la república, la ley y reglamento de educación superior vigente en el Ecuador.

## CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA.

### TÍTULO VII. RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

#### **Capítulo primero. Inclusión y equidad**

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

#### **Sección octava**

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.-- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a realización del buen vivir.

Art. 386.- El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de

investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

- 2 Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzarlos objetivos del régimen de desarrollo.
- 3 Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kausay.
- 4 Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
- 5 Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
- 6 Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

### **1.5. Marco conceptual**

**Actitud:** Manera de comportarse u obrar una persona ante cierto hecho o situación

**Afectivo:** Relativo al afecto. Que es seguidor o partidario de una persona o cosa

**Aprendizaje:** Durante el proceso de aprendizaje se pueden usar diversas técnicas y métodos de enseñanza. Ocurre que muchas veces estos métodos son usados de una forma empírica sin una mayor profundización y usándose en ocasiones de modo incompleto.

**Atención:** Aplicación intensa de los sentidos a un asunto. Demostración de respeto, cortesía o afecto

**Auditivo y verbal:** El niño presenta apatía, resfriado, alergia y/o asma con frecuencia; pronuncia mal las palabras; respira por la boca; se queja de problemas del oído; se siente mareado; se queda en blanco cuando se le habla; habla alto; depende de otros visualmente y observa el maestro de cerca; no puede seguir más de una instrucción a la vez; pone la tele y la radio con volumen muy alto, etc.

**Cognitivo:** Relativo a la cognición o conocimiento. Relativo al conocimiento o a la inteligencia

**Colaborativo:** Trabajar con alguien en una tarea común, en especial cuando se hace como ayuda o de forma desinteresada

**Didáctica:** Parte de la pedagogía que se ocupa de los métodos y técnicas de la enseñanza. Arte de enseñar, modernamente relegado al aspecto práctico o de aplicación de la pedagogía y la metodología pedagógica

**Estrategia:** Modo o sistema de dirigir un asunto para lograr un fin. Traza para dirigir un asunto. Serie de acciones encaminadas hacia un fin político o económico

**Escritura:** El estudiante invierte y varía el alto de las letras; no deja espacio entre palabras y no escribe encima de las líneas; Coge el lápiz con torpeza y no tiene definido si es diestro o zurdo; mueve y coloca el papel de manera incorrecta; trata de escribir con el dedo; tiene pensamiento poco organizado y una postura pobre, etc.

**Interactividad:** La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

**Hipermedia:** Es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales

como: texto, imagen, video, audio, mapas, de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

**Juego:** El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

**Lectura (visión):** El niño acerca mucho al libro; dice palabras en voz alta; señala, sustituye, omite e invierte las palabras; Ve doble, salta y lee la misma línea dos veces; no lee con fluidez; tiene poca comprensión en la lectura oral; omite consonantes finales en lectura oral; pestañea en exceso; se pone bizco al leer. Tiende a frotarse los ojos y quejarse de que le pican; presenta problemas de limitación visual, deletreo pobre, entre otras.

**Lúdico:** A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

**Memoria:** La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y evocar la información del pasado

**Metodología:** Conjunto de métodos que se siguen en una disciplina científica, en un estudio o en una exposición doctrinal.

**Métodos:** Es el procedimiento utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar. Las investigaciones científicas se rigen por el llamado método científico, basado en la observación y la experimentación, la recopilación de datos, la comprobación de las hipótesis de partida

**Motivación:** La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad,

creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo. La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta

**Rendimiento:** Producto o utilidad que da una persona o cosa. Sumisión o amabilidad excesiva con que trata una persona a otra para servirla o complacerla

**Técnicas:** Es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad

**Técnicas de Aprendizaje:** Las técnicas de aprendizaje son distintas perspectivas aplicadas al estudio. Generalmente son críticas para alcanzar el éxito en la escuela.

## **1.6. Formulación de las hipótesis y variables**

### **1.6.1. Hipótesis general**

Si se establece el uso de software lúdico como herramienta didáctica de aprendizaje en la educación básica elemental se fortalecerá la creatividad, el desarrollo de destrezas en los estudiantes de segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa **Fiscal** Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas.

### **1.6.2. Hipótesis particulares**

- Se podrá identificar las principales causas de los problemas de aprendizaje de lecto-escritura, con el uso de software lúdico, aumentando el interés de los niños y niñas con el aprendizaje interactivo, práctico y técnico
- Si se utilizan nuevos instrumentos de enseñanza como guía que ayude al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, se lograra tener un ambiente de aprendizaje innovador en el método de enseñanza

- Podrán los estudiantes interactuar con nuevos materiales pedagógicos aplicando nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Se contará con estudiantes competitivos para afrontar situaciones que le permitan el desarrollo de destrezas

### **1.6.3 Variables**

Las variables se utilizan para designar cualquier característica o cualidad de la unidad de observación. Dichas características pueden mostrar diferentes valores de una unidad de observación a otra o variar con el tiempo en una misma unidad de observación. (Lerma, 2004).

Las variables en este proyecto se las considera de la siguiente forma:

#### **Variable Independiente:**

Los softwares de actividades lúdicas como soporte motivacional en la enseñanza aprendizaje de la básica elemental.

La tecnología de la información y comunicación

Lecto –Escritura, Lectura, Enseñanza Aprendizaje, Aprender Jugando

#### **Variable dependiente:**

Presentar una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto - escritura para los estudiantes de nivel básico elemental de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas.

La descripción del desarrollo de propuesta esta dado por tres software: dos de ellos se los obtiene de manera gratuita vía internet y el software Pipo que se lo obtiene en forma de demo para ejecutarlo.

## Aspectos metodológicos de la investigación

### 1.7.1 Tipos de Estudio

La investigación en el desarrollo de este será de tipo bibliográfico-documental y de campo.

**Investigación documental:** Esta investigación está apoyada en fuentes de carácter documental, es decir en información relacionada con el tema a tratar, esta investigación es necesario hacer explícito aquello que se propone conocer, está apoyada en fuentes de carácter documental por eso es imprescindible definir el problema que se va a investigar.

**Documentación Bibliográfica:** Se basa en la consulta de libros, folletos y apuntes ya que son necesarios con el fin de coleccionar información necesaria. Consiste en recolectar datos con el manejo adecuado de libros, revistas, resultados de otras investigaciones relacionadas con el tema.

Andino, Patricio y Yepéz, Édison ( 2004), al referirse a la investigación Bibliográfica señalan: Constituye la investigación de problemas determinados con el propósito de ampliar, profundizar y analizar su conocimiento, producido éste por la utilización de fuentes primarias en el caso de documentos y secundarias en el caso de libros, revistas, periódicos y otras publicaciones. Este tipo de investigación tiene un ámbito determinado, su originalidad se refleja en el manejo de documentos y libros, que permita conocer, comparar y deducir los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, análisis, conclusiones, recomendaciones de los diversos autores e instituciones estudiadas, con el propósito de ampliar el conocimiento y producir nuevas propuestas, en el trabajo de tesis. De acuerdo a los objetivos del problema propuesto, esta modalidad de investigación tiene mayor incidencia en la formulación, a partir de la confrontación de las teorías existentes con los datos empíricos de la realidad. Su aplicación se opera en

estudios de educación comparada cuando se procede al análisis de diferentes modelos o tendencias de realidades socioculturales diversas. En estudios geográficos, históricos, geopolíticos, literarios entre otros. (Pág. 123.)

Esta investigación se basa en consultar folletos, Apuntes, libros, revistas son necesarios con el propósito de recolectar información, consiste en recolectar datos con el manejo adecuado de libros, folletos, resultados relacionados al tema para una mejor presentación del proyecto, es aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema. ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo? La investigación científica empírica tiene básicamente cinco etapas.

- **Primero**, se definen algunas cuestiones generales como el tema, el problema.
- **Segundo**, se procede a hacer una investigación bibliográfica, básicamente para ver qué se ha escrito sobre la cuestión.
- **Tercero**, se traza un proyecto.
- **Cuarto**, se ejecuta lo proyectado.
- **Quinto**, se exponen los resultados, usualmente por escrito.

Carlos Sabino,(2000) documentación bibliográfica pueden considerarse en un sentido estricto como verdaderas investigaciones; se aduce que al faltar el contacto directo entre el estudioso y su mundo empírico, lo único que podrá éste hacer es reelaborar conocimientos ya obtenidos, sin aportar mayormente al respecto. ésa es una visión muy estrecha de las posibilidades que ofrece el trabajo bibliográfico, pues el investigador que desarrolla este modelo puede realmente concebir y resolver problemas nuevos (Pág.97). Para Carlos Sabino que es muy importante recurrir a los conocimientos plasmados que tienen en su interior los libros, cuyo enunciados otorga la base científica para el desarrollo de nuestro proyecto.

**Investigación de Campo.-** Está basada en experiencias vivenciales durante la realización de la investigación. Comprende la investigación que se realiza en el mismo lugar en que se observan los acontecimientos, en contacto con quién o quiénes son los gestores del problema que se investiga. Dicha investigación se la realizó en la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas

Este tipo de investigación se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones, la investigación está basada en la realización de preguntas a docentes, padres de familia, y a los estudiante de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada, por medio de esta investigación se ha creado conciencia en la enseñanza dirigida a los mismos.

- **Por el Lugar.-** Investigación de campo porque se la realiza en el lugar donde se genera el problema que es la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada
- **Por la Naturaleza.-** Permite toma de decisiones por la falta de horas clases en el área de computación de los alumnos de 7mo año de Educación Básica.
- **Por el Alcance.-** Es descriptivo porque está dirigido a un sector educativo.
- **Por la Factibilidad.-** Este trabajo es factible pues permitirá determinar un nuevo perfil de los estudiantes más capaz y competitivo.

### 1.7.2 Métodos de investigación

La investigación es esencial en el proceso de conocimientos porque no basta por percibir, es necesario comprender y explicar, para poder predecir, para tener el concomimiento. Este proyecto se utilizara la investigación de campo debido a que con este tipo se realizó en el lugar donde se genera o desarrollan los acontecimientos, en contacto con quien o quienes son los gestores del problema que se desea solucionar.

(Chuchuca, 2005) define: “El método de investigación se dirige al esclarecimiento y rescate de hechos y manifestaciones que tienden a desaparecer o que son desconocidas, como también permite enriquecer y profundizar conocimientos que solucionen problemas y necesidades concretas” (pág. 201). Es necesario según el autor el uso del método de investigación para tener conocimientos sólidos para resolver los problemas a las necesidades presentadas

### **Método inductivo**

Proceso analítico - sintético que parte de hechos o fenómenos particulares para llegar de un principio a la ley general mediante las técnicas de la observación, experimentación, comparación.

### **Método deductivo**

Proceso que permite la presentación de principios, conceptos, reglas generales, a partir de las cuales se analiza para llegar a lo particular mediante la aplicación, comprensión y demostración.

## **1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información**

### **Población y muestra**

La población que se investigó se encuentra estratificada en estudiantes, docentes y padres de familias de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas. Es necesario presentar la siguiente cita acerca de población como “el conjunto de mediciones que se pueden efectuar sobre una característica común de un grupo de seres u objetos. En esta cita se puede indicar que la población es el total de elementos a investigar para luego viabilizar o direccionar hacia los involucrados y beneficiarios directos”. (Moguel, 2005). La población total de la básica elemental 12 docentes, 205 estudiantes y 198 representantes legales,

## Cuadro # 1

### Población

No.	Detalle	No.	%
1	Director y profesores	12	3
3	Estudiantes	205	50
4	Representantes legales	198	48
	<b>TOTAL</b>	415	100

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada Particular  
**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Muestra** es un subconjunto, extraído de la población (mediante técnicas de muestreo), cuyo estudio sirve para inferir características de toda la población. Las muestras se obtienen con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población, para lo cual deben ser representativas de la misma.

(Ponce, 2004), considera el siguiente concepto de muestra “una muestra es la unidad de análisis o subconjunto representativo y suficiente de la población q será objeto de las observaciones entrevistas aplicación de encuestas, experimentación que se llevaran a cabo lo que depende del problema, el método y la finalidad de la investigación”, (Pág.139). Teniendo en cuenta que los estudiantes del nivel inicial no forman parte del entorno del establecimiento se considera que la encuesta solo se deba realizar a los docentes que les dan clase al nivel inicial, autoridades y padres de familia.

**La fórmula que se aplica es:**

Cuando se conoce el tamaño de la población, la muestra necesaria es más pequeña y su tamaño se determina mediante la fórmula:

$$N = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \frac{E^2 + PQ}{K^2}}$$

Dónde:

n	=	Tamaño de la muestra	→ Variable
PQ	=	Constante de varianza poblacional	→ 0.25
N	=	Tamaño de la población	→ 415
E	=	Error máximo admisible	→ 0.1
K	=	Coefficiente de corrección de error	→ 2

Desarrollo:

$$N = \frac{25 \cdot 415}{\frac{(415-1)(0.1)^2 + PQ}{2^2}}$$

$$N = \frac{103.75}{1.29}$$

$$N = \frac{103.75}{(414)(0.01) + 0.25}$$

$$N = \frac{103.75}{4}$$

$$N = 80$$

Es necesario encuestar a todos los docentes para una mayor credibilidad a los resultados, se toma en forma aleatoria 50 estudiantes y 10 padres de familia, al director y a los docentes, lo que suma 80, que es el número resultante luego de aplicar la fórmula de la muestra

### Cuadro # 2

#### Muestra

No.	Detalle	No.	%
1	Director y profesores	11	14
3	Estudiantes	50	63
4	Representantes legales	19	24
	<b>TOTAL</b>	80	100

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada Particular

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Instrumentos de recolección de datos:** El instrumento de la presente investigación es la observación de entrevista y encuesta.

**Observación:** Es una técnica en que consiste en observar atentamente el fenómeno hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, considerada como un elemento fundamental de todo procesos de investigación en ella se apoya el investigador para obtener el numero mayor de datos. **La entrevista: Es** una observación seria que tiene como propósito extraer información sobre un tema determinado, es necesario antes de entrevistar a alguien conocer las características y la manera en que afectarían sus persecuciones.

## **Recolección de la información**

La recolección de datos se refiere al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas de información los cuales pueden ser la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos.

**Recolección de datos** Para realizar la investigación del presente proyecto de manera científica ordenada y veraz se utilizaron instrumentos capaces de obtener información que permitan descubrir las inquietudes de las personas que van a participar en la investigación.

Para obtener los datos se utilizó la observación directa a la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada y luego se procedió a la encuesta realizada a profesores y directores. Una vez obtenida la información se procesaron los datos manualmente y luego se utilizó el utilitario de Excel para procesar y analizar los resultados.

Para la recolección de la información se solicitó la autorización a la autoridad de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio. Para la aplicación de la encuesta se tomará datos de información al personal docente y estudiantes.

Se utiliza la tabulación de resultados en una hoja de Excel obteniendo cuadros y gráficos de la información proporcionada por la persona encuestada.

### **1.7.4 Tratamiento de la información**

Para el tratamiento de la información se utilizan las técnicas de medición de la investigación. En los instrumentos de investigación hay técnicas primarias y secundarias.

- Técnicas primarias.- Observación y encuesta.
- Técnicas secundarias.- Videos, CD, documentación bibliográfica.

Para realizar la presente investigación, se utilizará técnicas primarias como la observación y encuesta.

## **Observación**

Wilson P. (2000)

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación (Pág. 47).

Por lo anteriormente expuesto, la observación al ser una medida del habitar del hombre, es una formulación precisa y taxativa jamás puede ser algo indeciso, vacilante, que enunciara opiniones pareceres.

**Encuesta:** Es un método de la investigación que sirve para obtener información específica de una muestra de la población mediante el uso de cuestionarios estructurados que se utilizan para obtener datos precisos de las personas encuestadas.

Wilson P. (2000) : La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito (Pag.50). En la actualidad, existen al menos cuatro tipos de encuestas que permiten obtener información primaria, por lo que es imprescindible que los investigadores conozcan cuáles son y en qué consiste cada una de ellas.

- Las encuestas por correo, encuestas telefónicas y encuestas por entrevista.

En definitiva, hoy en día la palabra encuesta se usa más frecuentemente para describir un método de obtener información de una muestra de individuos. Esta muestra es usualmente sólo una fracción de la población bajo estudio.

### **1.8. Resultados e impactos esperados**

Después de recolectar la información se procedió analizarlos y organizarlos para matemáticamente cuantificarlos y obtener conclusiones que sustenten la propuesta plateada. La recolección de información consiste en recopilar los datos pertinentes para el logro de los objetivos de la investigación y la confirmación de necesidad de la propuesta que se presenta para solucionar el problema sobre como motivar el estado de ánimo de los niños para mejorar su rendimiento de lecto-escritura. El análisis de los datos corresponde a la etapa de la investigación en la cual la propuesta es aceptada o refutada; se hacen interpretaciones de los resultados, de las preguntas y se llegan a conclusiones. El procedimiento para el análisis de datos cuantitativos es distinto, de cuando los datos son cualitativos, incluso no es infrecuente que un estudio se componga de variables cuantitativas y variables cualitativas.

Para efectuar este análisis de datos es necesario: Clasificarlos de acuerdo a una teoría, Ordenarlos, correlacionarlos estadísticamente e interpretarlos. Se aplicó una encuesta a la muestra conformada por 50 estudiantes legalmente matriculados en cuarto año de educación básica, 19 Representantes, 10 docentes y 1 directivo, para lo cual se elaboraron dos modelos diferentes de encuestas bien elaboradas con las instrucciones respectivas para su fácil comprensión y que expresen satisfactoriamente lo que ellos consideran necesario responder con el objetivo de hacer una caracterización general de los encuestados y conocer sus opiniones y principales impresiones acerca del uso de la multimedia en la programación estructurada. Para el análisis e interpretación de los resultados se utiliza una hoja de cálculo utilizado para tabular de manera electrónica.

## CAPÍTULO 2

### ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

#### 2.1. Análisis de la situación actual

Los niños aprenden de diferentes maneras de acuerdo al contexto social en el que viven. Sin embargo en este aprendizaje el patrón denominador es llegar a ellos mediante el uso de técnicas interactivas que conlleven actividades que les permita lograr mejores rendimientos académicos a través de juegos y otras actividades lúdicas. En los centros educativos, la enseñanza de los diferentes contenidos académicos debe exigir una mayor atención por parte de las autoridades en una institución educativa.

El Gobierno Nacional a través de la cartera de Estado encargada de la Educación como es el Ministerio de Educación y sus dependencias educativas, Subsecretaría de Educación y los diferentes Distritos educativos, entrega gratuitamente en la educación básica textos escolares de las asignaturas básicas como son Lenguaje, Ciencias, Sociales y Matemáticas; pero no cuentan con un material metodológico para la enseñanza de la Lecto – escritura para los niños de Segundo año de educación básica.

La causa mencionada en el párrafo anterior es la razón por la cual los Docentes en su mayoría usan métodos arcaicos de enseñanza, esto entra en conflicto ya que gran parte de los hogares cuentan con acceso a la tecnología. Al no contar con recursos libres que les permitan enseñar las técnicas de leer y escribir, los Docentes recurren a materiales bajados de sitios internet, materiales didácticos empleados en la enseñanza que traen juegos e imágenes recreativas.

Justamente el factor económico es el que impide que el Docente pueda reproducir para todos sus estudiantes, materiales con imágenes ilustradas a color y deba usar en su lugar copias.

Otro factor que impide un mejor acercamiento cognitivo del estudiante, es que las Instituciones educativas no cuentan con una adecuada infraestructura tecnológica; y, las que las poseen no realizan el mantenimiento idóneo de la misma.

Una de las ventajas que se debe aprovechar es la edad en la que se encuentran los niños. La característica principal que tienen ellos son las series de preguntas que realizan. Este factor es determinante para incentivar en ellos el espíritu investigativo y motivarlos a busquen la información necesaria para suplir la interrogante.

Actualmente los niños entran a sitios web a jugar on line, a chatear sin que éstos le otorguen un campo de enseñanza que le complemente en la educación que recibe. Si al niño se le forja a ser un investigador, se logrará un gran avance en la parte cognitiva de ellos; y además aprenderán a emplear en buena manera los recursos tecnológicos.

El correcto uso de la tecnología inculcada desde temprana edad ayudará en las siguientes etapas de formación educativa; es decir la secundaria en incluso en la Universidad.

El desarrollo de la investigación es de manera afectiva y educativa, enfocado en los softwares de enseñanza a través de la lúdica como recurso didáctico para el aprendizaje de la educación básica elemental, direccionado a segundo año, promete este desarrollo ser una herramienta fundamental para los docentes en el desarrollo de clases y para el aprendizaje de los estudiantes.

Los niños son muy dinámicos, activos y aprenden indirectamente de cada actividad vivida. De allí que el aprendizaje debe ser monitoreado para poder asegurar el aprendizaje efectivo de los niños. Las actividades lúdicas contienen juegos y dinámicas que permiten la interacción de los niños en la sociedad. El niño participa activamente en el salón de clases con sus compañeros, con su maestro y con toda la comunidad educativa.

El trabajo en grupo favorece la realización de las actividades lúdicas, en donde las órdenes con impartidas y las tareas se realizan con resultados inherente al trabajo de todos los integrantes del grupo.

Para el desarrollo de la investigación se utilizará una investigación de campo, encuestas que serán analizadas y presentadas por medio de cuadros estadísticos.

La observación de una clase da la pauta para encontrar el origen de las hipótesis de un problema planteado. Sólo en el desarrollo de una clase pueden ser revisados los diferentes factores que motivan una problemática.

En la mayoría de los centros educativos, los Docentes enseñan con la ayuda de hojas la dirección de las letras y números y durante el desarrollo de estas actividades hay niños que debido a factores individuales intrínsecos no llegan a la concentración deseada.

Es necesario cambiar los paradigmas de enseñanza; crear técnicas y métodos que propicien un aprendizaje constructivista y significativo en ellos. La educación es un proceso social que amerita la atención y preocupación de todos en bien de la educación de la niñez.

## **2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.**

El aprendizaje de los niños difiere de la enseñanza impartida hace 10 años, incluso hace 5. Las tendencias de sociedad variante, el avance de la tecnología influye en las necesidades de los estudiantes.

Anteriormente en un hogar sólo el Jefe de familia laboraba, hoy en día ambos padres trabajan y los niños quedan a cargo de familiares como los abuelitos, tíos; con vecinos e incluso algunos llegan a casa sin que los reciba alguien. Al no tener un control directo y autoridad de los padres en casa, en algunos casos ocasiona que los niños se dediquen a explorar en internet actividades no necesarias en su educación; y existen casos en los

que las autoridades fiscales han recibido denuncias de soborno por parte de desconocidos con los cuales los niños entran en contacto. A través del juego el niño recibe los conocimientos de manera indirecta, las actividades aplicadas conllevan un grado simple de realización hasta llegar a un grado complejo de dificultad. En el siguiente cuadro se realiza el análisis comparativo del proceso de enseñanza – aprendizaje a niños en los años 90 con referencia a la década actual.

### Cuadro No. 3

#### Análisis de tendencias del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños

1996 - 2005	2006 - 2015
Jefe de hogar trabaja, los niños quedan al cuidado de su progenitora	Ambos padres laboran, los niños quedan al cuidado de terceros
Niños desconocen el uso de la tecnología	Niños usan la tecnología en el desarrollo de sus actividades
Docentes usan métodos poco atractivos para la enseñanza de los contenidos.	Docentes usan recursos obtenidos y software libres para la enseñanza.
Pocos estudiantes en clases, los contenidos llegaban de mejor manera a los estudiantes.	Demasiados estudiantes en clase, hace dificultosa la asimilación de los contenidos.
Docentes no se direccionan a la enseñanza de la lecto - escritura	Docentes consideran primordial el desarrollo de la lecto- escritura.

**Fuente:** Investigación del marco teórico

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Otro factor predominante son las tendencias del mundo actual en todos los tópicos. Lo que cada niño vive de acuerdo a su entorno natural y lo va a socializar en clases. Las costumbres y vivencias de un hogar varían de otro de acuerdo a la proyección de la sociedad en proporción al tiempo en que se desarrolla. Frases encontradas en internet como Aprende jugando, Juega, aprende y diviértete y otras más que se encuentran en

los buscadores cuando se buscan actividades lúdicas para trabajar la enseñanza de contenidos específicos, incentivan tanto a los Docentes como a los niños a entrar en estos portales.

En la actualidad, en la práctica educativa es crear nuevas herramientas didácticas pedagógicas, que le permitan al estudiante evidenciar un aprendizaje significativo en el área que se le asigne, la responsabilidad recae en el docente que es quien debe ser recíproco en esta actividad.

Estos materiales son cada vez más eficaces permitiendo ser partícipes directos de un aprendizaje significativo, mediante la práctica activa y de talleres grupales, el desarrollo presenta estrategias lúdicas innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje, por este medio los estudiantes interactúan con su entorno.

### **Perspectivas de la enseñanza de la Lecto – escritura.**

Es relevante la enseñanza de la escritura y la lectura en los niños. Crear en ellos el interés por escribir en forma debida, haciendo un buen uso del lenguaje en cumplimiento de las reglas y normas que lo rigen. Los Docentes deben aplicar la tecnología como complemento del proceso de enseñanza. El uso de la conciencia tecnológica es comprender que en la actualidad la educación debe ser impartida con la ayuda de los recursos tecnológicos.

A los niños les llama la atención los juegos, las historias de personajes heroicos y fantasiosos; esto sumado a las imágenes y sonidos emotivos que hacen que el niño se sienta atraído a realizar determinada actividad en un ordenador.

Se espera que los autores de software que permiten la práctica de la Lecto escritura y de otros contenidos básicos utilizados en la enseñanza de los niños, continúen colocando a disposición de la comunidad el ingreso libre a la plataforma

## 2.3 Presentación de resultados y diagnóstico

### Encuesta dirigida a los Estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

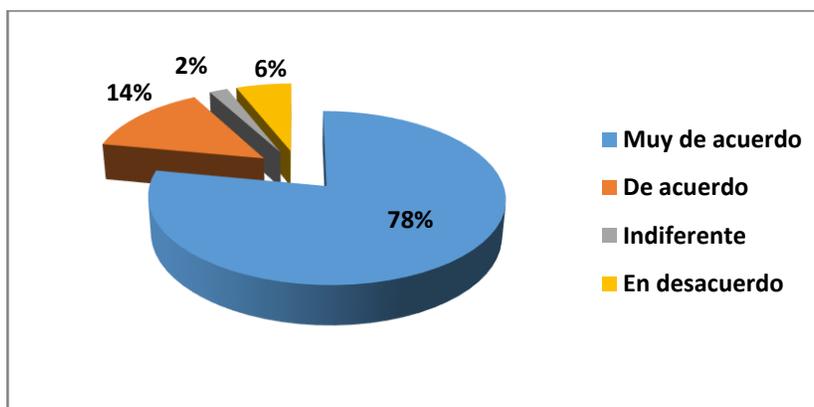
1.- ¿Sabes lo que es la Lúdica?

**Cuadro No 4.** Software lúdico

No.	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Muy de acuerdo	39	78%
2	De acuerdo	7	14%
3	Indiferente	1	2%
4	En desacuerdo	3	6%
	<b>TOTAL=</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada  
**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico N<sup>a</sup> 1. Software lúdico



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada  
**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 78% de los estudiantes encuestados indicaron que están muy de acuerdo que si saben lo que es la lúdica, también existe un 14% que estuvo de acuerdo; Sin embargo, hubo un 2% que se mantuvo indiferente y un 6% que está en desacuerdo.

2.- ¿Conoces cómo se usa un computador?

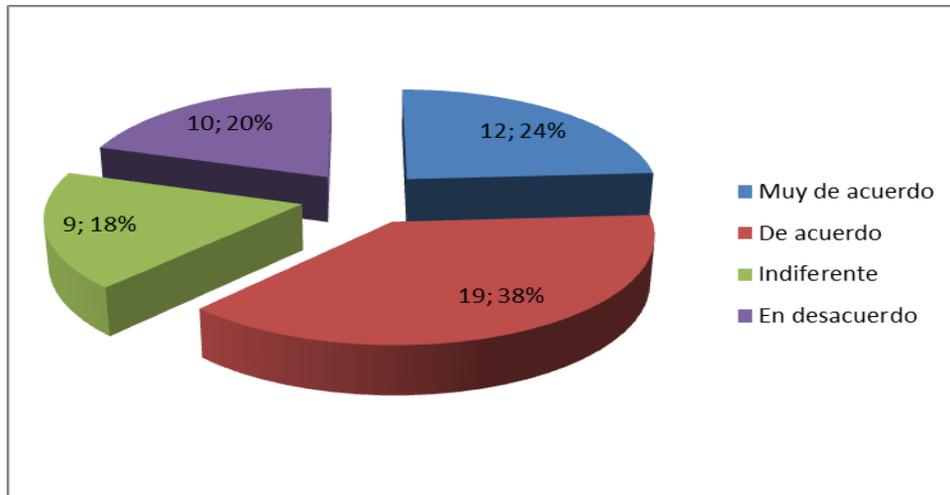
**Cuadro No.5.** Uso del Computador

No.	Alternativas	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	12	24
2	De Acuerdo	19	38
3	Indiferente	9	18
4	En desacuerdo	10	20
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,2. Uso del Computador



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 24% de los niños están muy de acuerdo en conocer lo que es un computador, el 38% está de acuerdo, el 18% es indiferente y el 20% está en desacuerdo, no sabe cómo se utiliza el computador

3.- ¿Crees que tus profesores deben utilizar la computadora para dar clases de lengua?

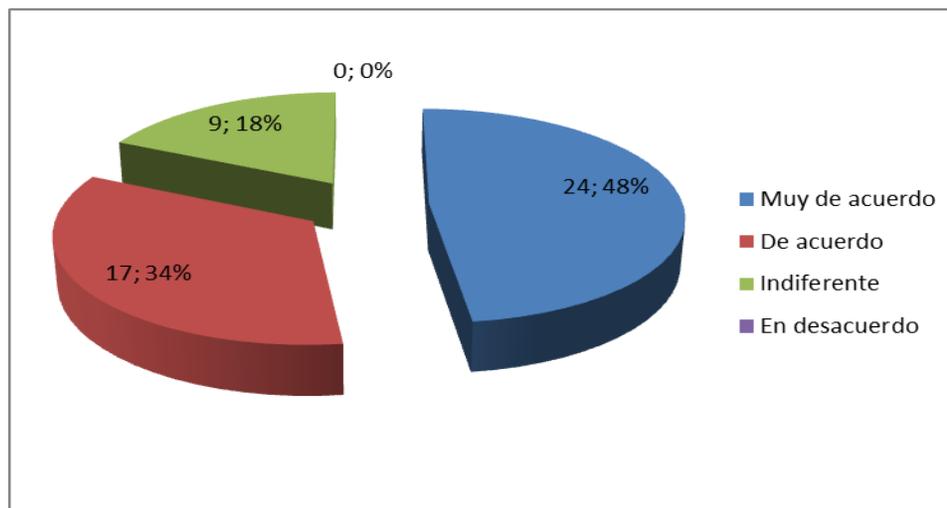
**Cuadro No.6.** Computadora para clases

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	24	48
3	De Acuerdo	17	34
2	Indiferente	9	18
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No, 3. . Computadora para clases



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Los niños en un 48% están Muy de acuerdo que los docentes utilicen la computadora para el desarrollo de clases de lengua, el 34% están de acuerdo y el 18% es indiferente.

4.- ¿Te agrada ver imágenes, colores, gráficos y escuchar sonidos para aprender mejor?

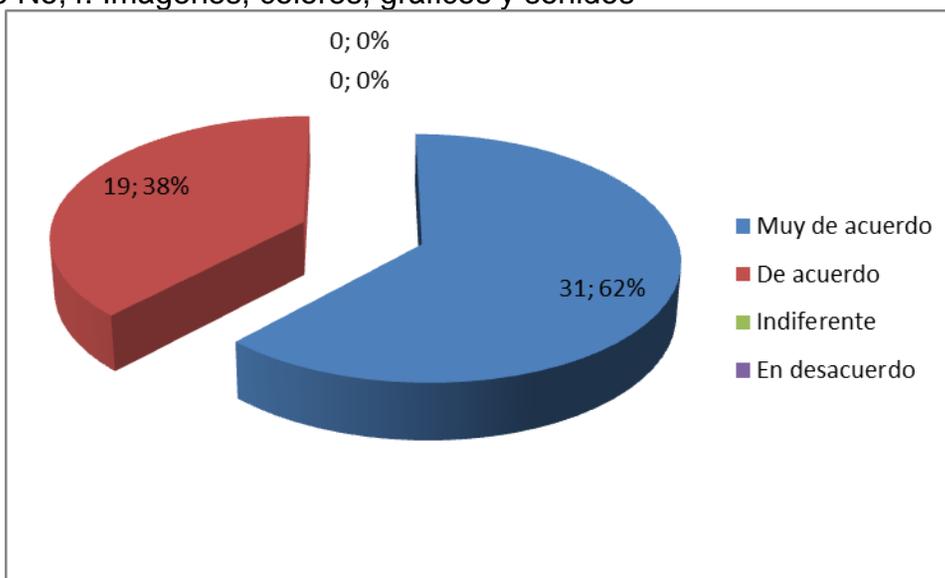
Cuadro No.7. Imágenes, colores, gráficos y sonidos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	31	62
3	De Acuerdo	19	38
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>T O T A L</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No.4. Imágenes, colores, gráficos y sonidos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 62% de los niños están muy de acuerdo, el 38% están de acuerdo en ver imágenes, colores, gráficos y escuchar sonidos para aprender mejor

5.- ¿Te gustaría aprender en forma interactiva y dinámica con el computador?

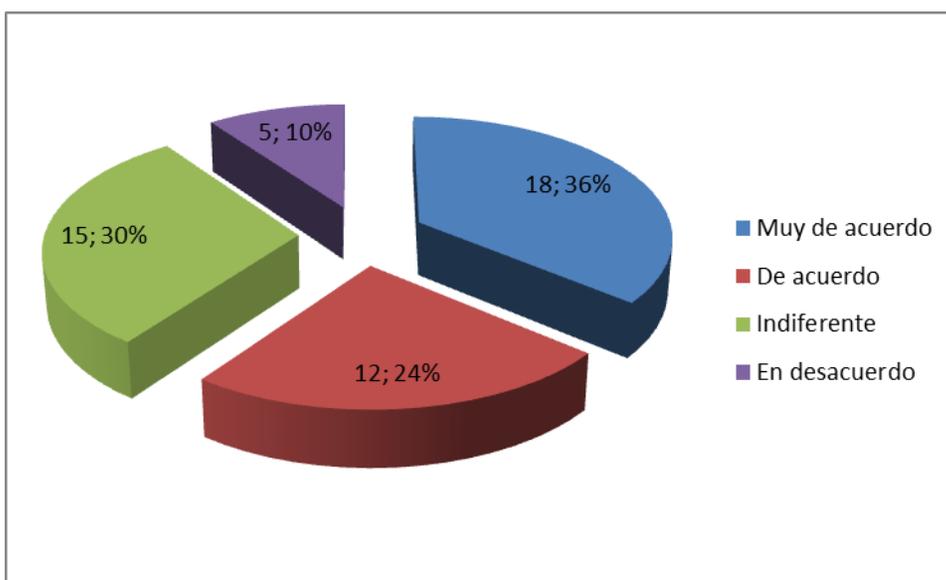
Cuadro No.8. Aprendizaje interactivo

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	18	36
3	De Acuerdo	12	24
2	Indiferente	15	30
1	En desacuerdo	5	10
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No.5. Aprendizaje interactivo



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 36% de los niños están muy de acuerdo, el 24% está de acuerdo, el 30% es indiferente y el 10% está en desacuerdo al preguntar si le gustaría aprender de manera dinámica utilizando el computador

6.- ¿Crees que mejorarías tu rendimiento en lengua si aprendes con un programa en el computador?

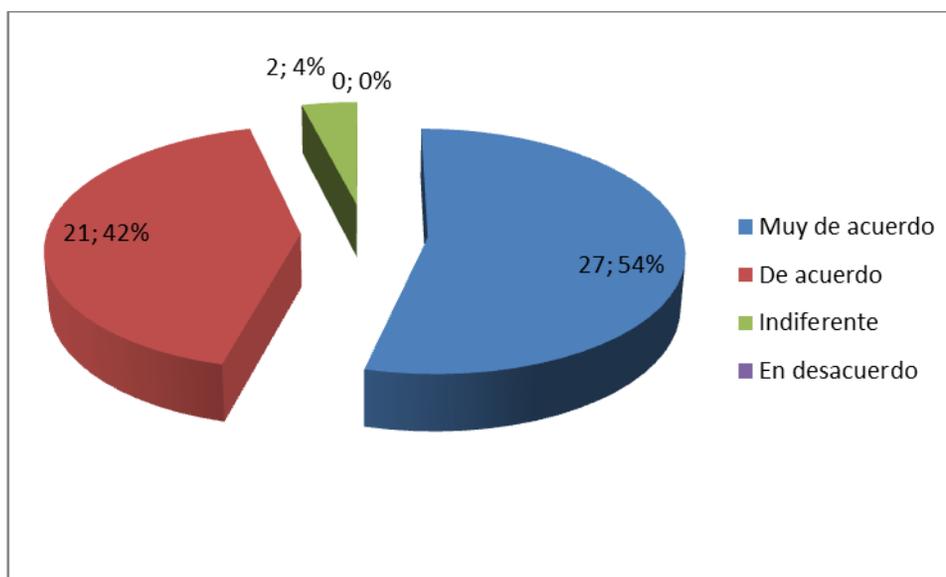
Cuadro No. 9. Mejorar el rendimiento

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	27	54
3	De Acuerdo	21	42
2	Indiferente	2	4
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,6. Mejorar el rendimiento



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 54% de los niños están muy de acuerdo en que mejorarían el rendimiento si utilizarán el computador en las clases, el 42% está de acuerdo, y el 4% es indiferente.

7.- ¿Te sentirías motivado si compartes un programa del computador con tus compañeros donde aprenderás silabas, números y palabras?

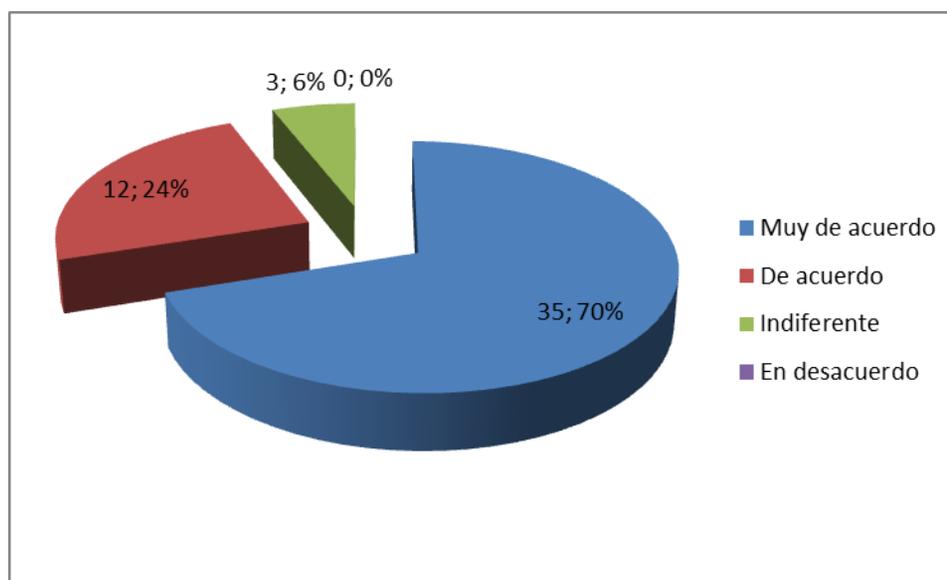
Cuadro No. 10. Programa de aprendizaje

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	35	70
3	De Acuerdo	12	24
2	Indiferente	3	6
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No, 7. Programa de aprendizaje



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Al preguntarle si se sentirá motivado al compartir un programa del computador con sus compañeros para aprender silabas, palabras y números. El 70% contestó estar Muy de acuerdo, el 24% de acuerdo y el 6% indiferente

8.- ¿Te gustaría que tu profesor utilice un programa que te motive al aprendizaje de lengua y literatura?

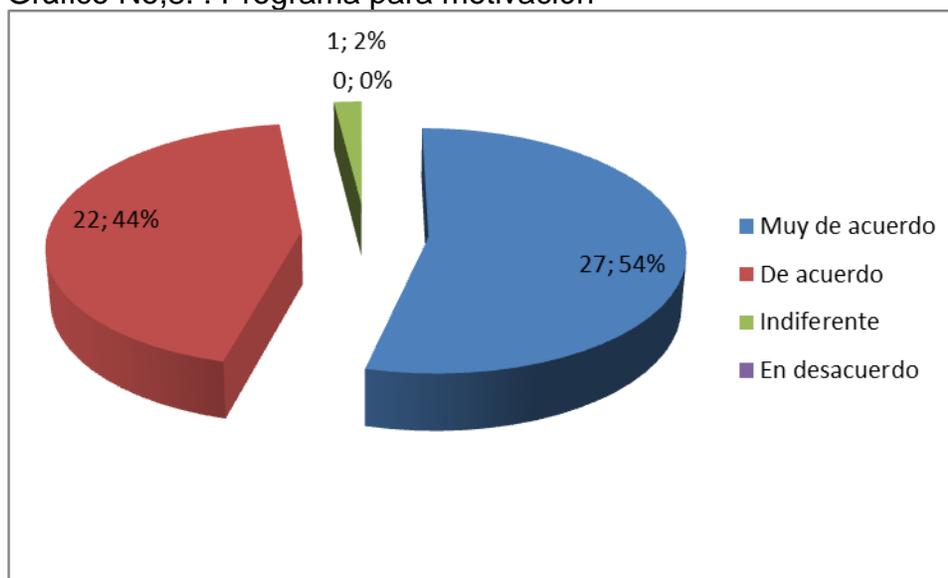
Cuadro No.11. Programa para motivación

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	27	54
3	De Acuerdo	22	44
2	Indiferente	1	2
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No.8. . Programa para motivación



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 54% de los estudiantes está Muy de acuerdo, el 44% está de acuerdo en que el profesor utilice un programa para motivarlo a escuchar las clases de lengua y literatura y el 2% es indiferente

9.- ¿Crees que aprenderás mejor si se utilizara el computador con programas y juegos en el desarrollo de las clases?

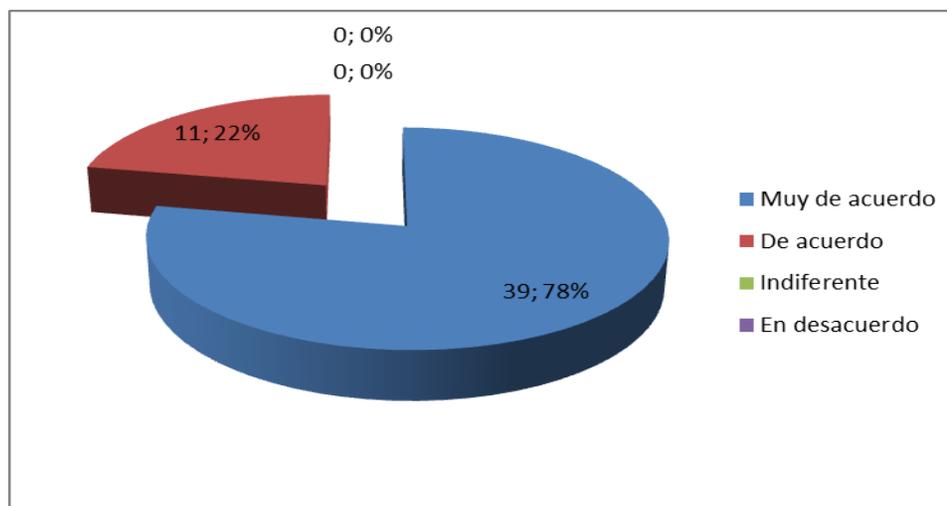
Cuadro No.12. Computador con juegos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	39	78
3	De Acuerdo	11	22
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,9. Computador con juegos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 78 % está muy de acuerdo que aprenderá mejor si se utilizara el computador con programas y juegos en el desarrollo de las clases, 22% está de acuerdo.

10.- ¿Te gustaría que se implemente en tu escuela para que recibas las clases de lengua y literatura un programa con juegos para que lo utilices y aprendas de manera divertida?

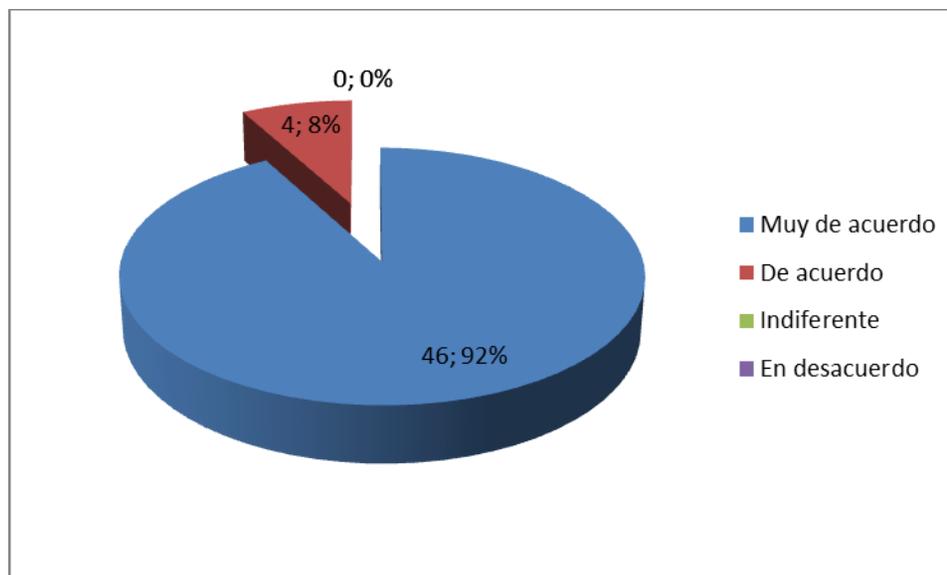
Cuadro No.13. Aprendizaje divertido

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	46	92
3	De Acuerdo	4	8
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,10 Aprendizaje divertido



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 96% de los encuestados, le gustaría que se implemente en su escuela un programa con juegos y videos para ser utilizado en la escuela.

**Encuesta dirigida a los Docentes y autoridades de la Unidad Educativa Fiscal  
V́ctor Emilio Estrada**

1.- ¿Sabe usted el beneficio de la Lúdica para el desarrollo de clases?

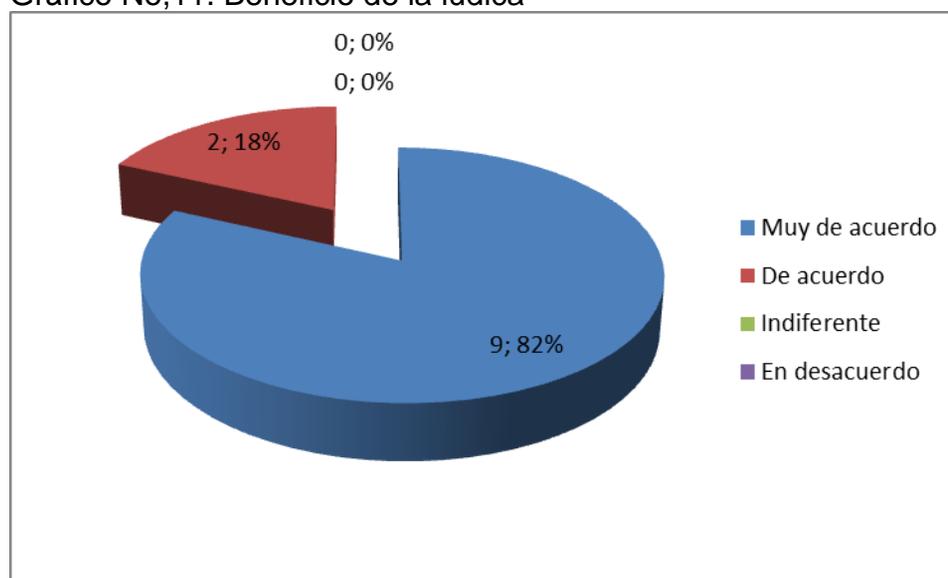
Cuadro No.14. Beneficio de la lúdica

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	9	82
3	De Acuerdo	2	18
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>T O T A L</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal V́ctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,11. Beneficio de la lúdica



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal V́ctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Al preguntar a los docentes si conocen el beneficio de la lúdica, el 82% está muy de acuerdo, el 18% está de acuerdo

2.- ¿Cómo docente, conoce algún software para dar clases?

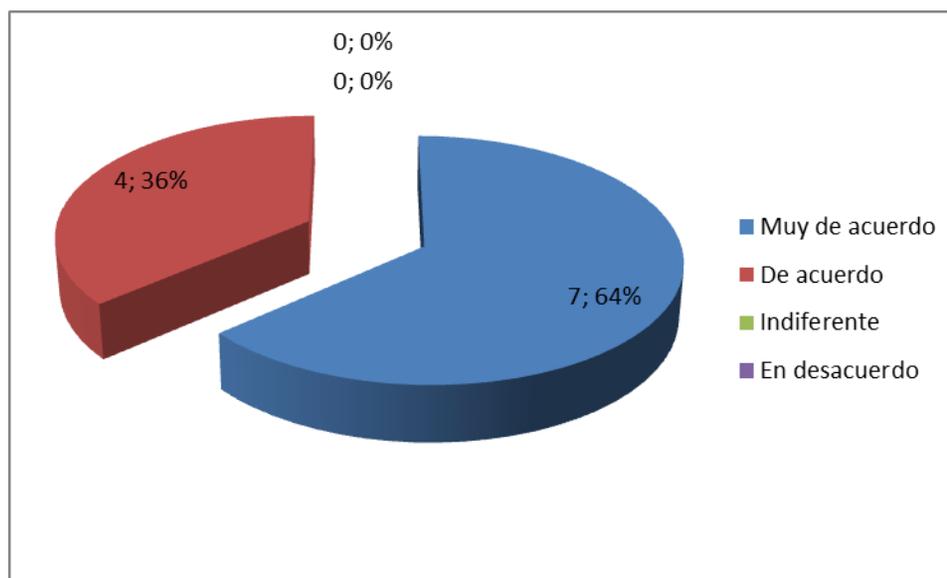
Cuadro No.15. Software para dar clases

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	7	64
3	De Acuerdo	4	36
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,12. Software para dar clases



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 64% de los docentes están muy de acuerdo en que si conocen algún software para dar clases, el 36% está de acuerdo.

3.- ¿Está de acuerdo que se debe utilizar la computadora para dar clases de lengua y literatura?

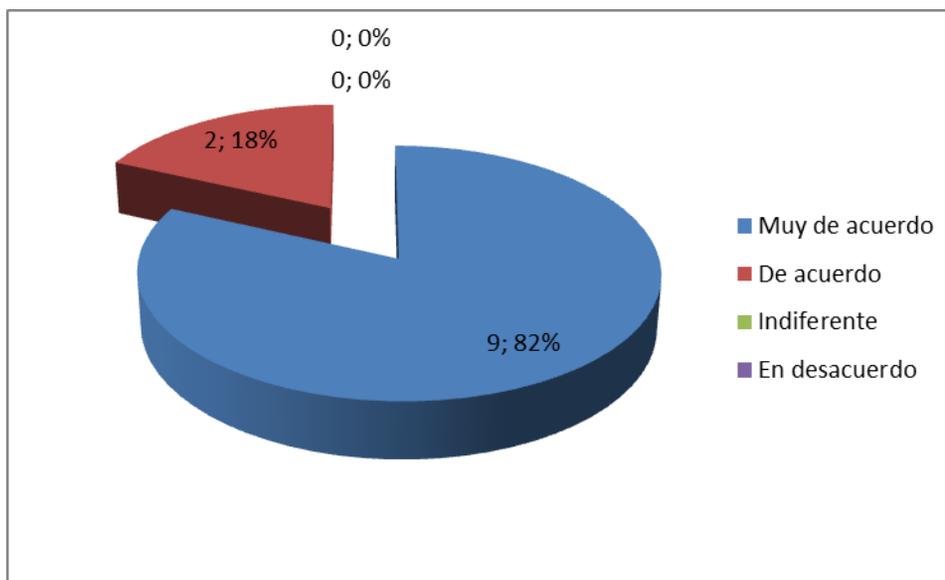
Cuadro No.16. Computadora para dar clases

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	9	82
3	De Acuerdo	2	18
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No, 13, . Computadora para dar clases



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Los docentes en un 82% están Muy de acuerdo que los docentes utilicen la computadora para el desarrollo de clases de lengua y literatura, el 18% están de acuerdo.

4.- ¿Está de acuerdo que los estudiantes les agradan ver imágenes, colores, gráficos y escuchar sonidos para aprender mejor?

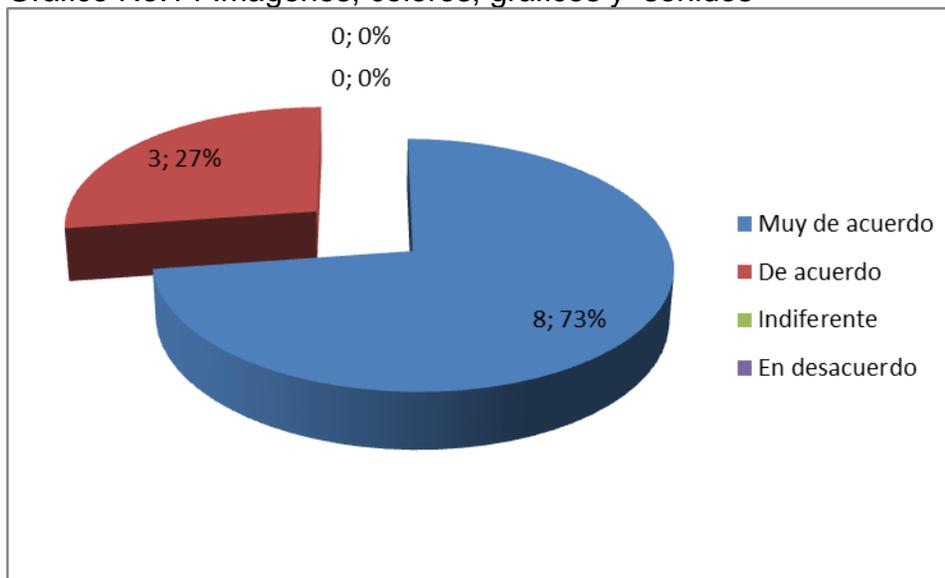
Cuadro No.17. Imágenes, colores, gráficos y sonidos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	8	73
3	De Acuerdo	3	27
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No.14 Imágenes, colores, gráficos y sonidos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 73% de los docentes están muy de acuerdo, el 27% están de acuerdo en ver imágenes, colores, gráficos y escuchar sonidos para aprender mejor, de esta forma tendrá motivación por el desarrollo de contenidos

5.- ¿Cree usted que los niños les gustarían aprender en forma interactiva y dinámica usando computador?

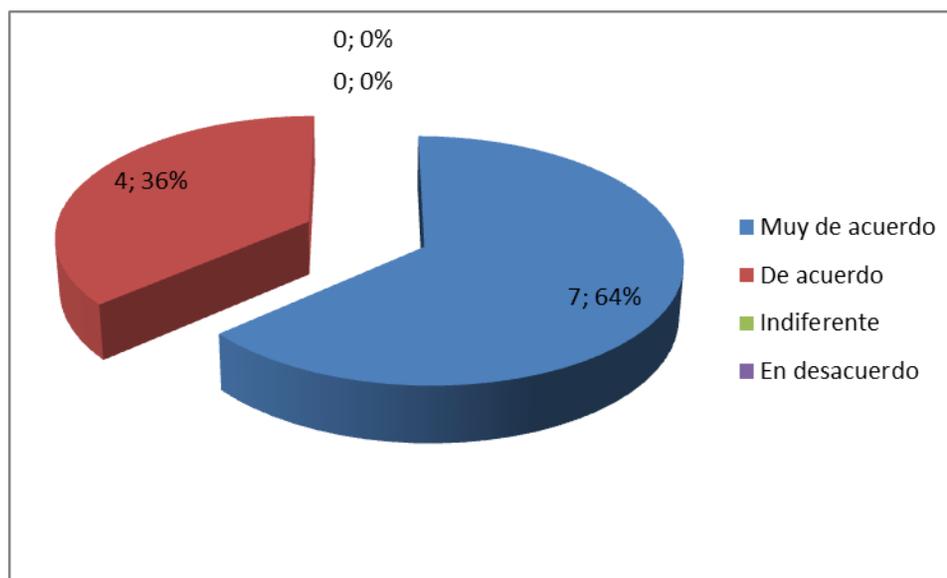
Cuadro No.18. Sistema de aprendizaje

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	7	64
3	De Acuerdo	4	36
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,15. Sistema de aprendizaje



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 64% de los docentes están muy de acuerdo, el 36% está de acuerdo al preguntar sobre creen que a los niños les gustarían aprender en forma interactiva y dinámica usando computador

6.- ¿Cómo docente está de acuerdo que los estudiantes mejoraran su rendimiento en lengua si utilizan un programa en el computador?

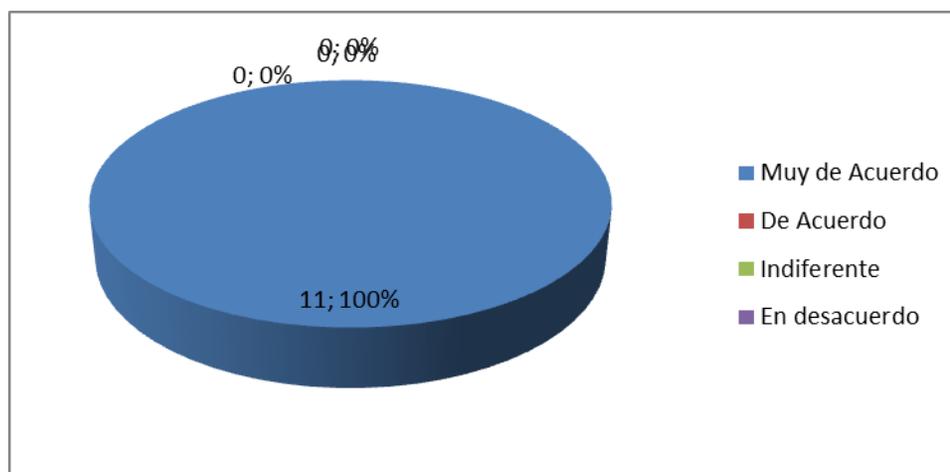
Cuadro No.19. Mejorar el rendimiento

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	11	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No.16. Mejorar el rendimiento



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100% de los docentes están muy de acuerdo que los estudiantes mejoraran su rendimiento en lengua si utilizan un programa en el computador

7.- ¿Considera que los estudiantes aprenderán silabas, números y palabras, si lo hacen con sus compañeros en un programa usando el computador?

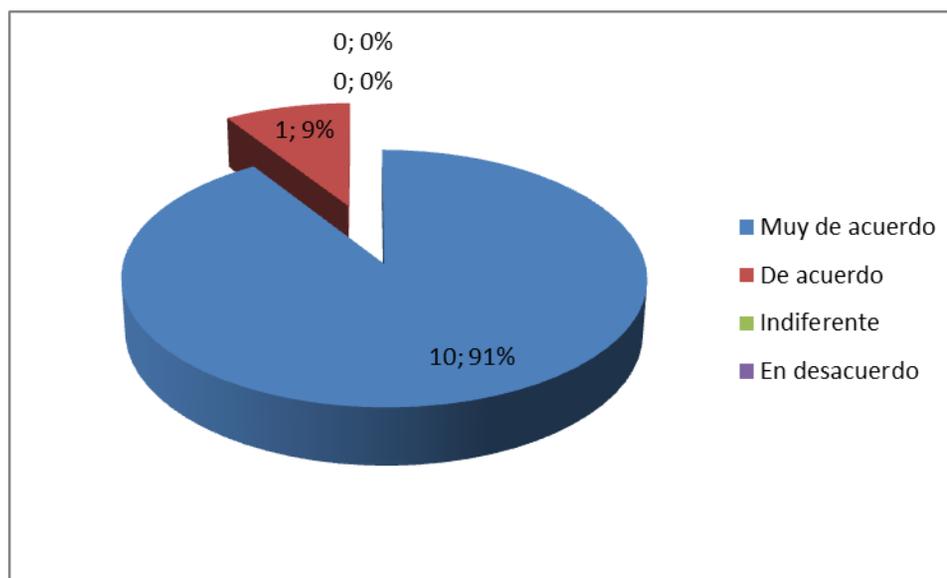
Cuadro No.20. Aprendizaje de silabas, números y palabras

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	10	91
3	De Acuerdo	1	9
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,17. Aprendizaje de silabas, números y palabras



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Al preguntarle si considera que los estudiantes aprenderán silabas, números y palabras, si lo hacen con sus compañeros en un programa usando el el 91% contesto estar Muy de acuerdo, el 9% de acuerdo.

8.- ¿Utilizaría un programa que motive a los estudiantes al aprendizaje de lengua y literatura?

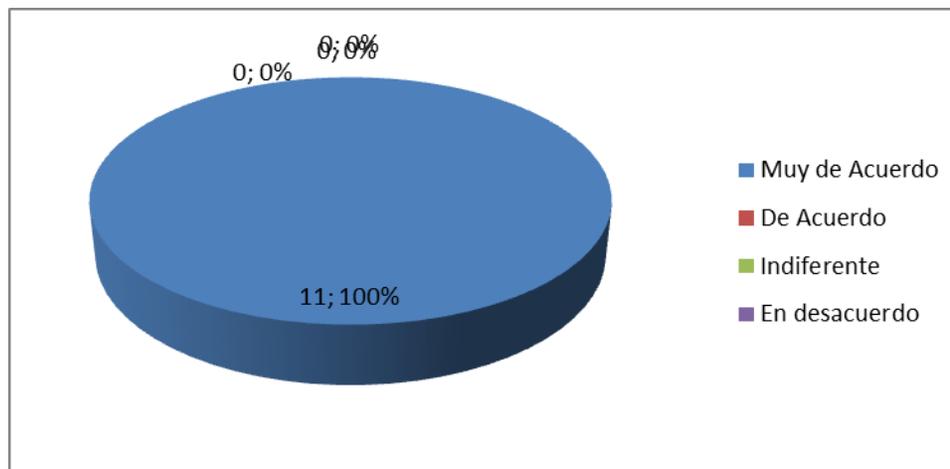
Cuadro No.21. Programa de motivación

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	11	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,18. Programa de motivación



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100% de los docentes están Muy de acuerdo en utilizar un programa que motive a los estudiantes al aprendizaje de lengua y literatura

9.- ¿Considera que los estudiantes aprenderán mejor si se utilizara el computador con programas lúdicos en el desarrollo de las clases?

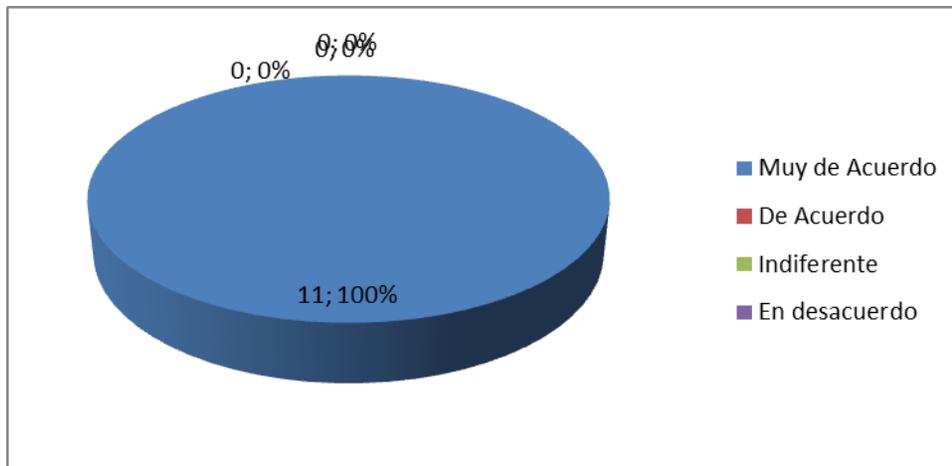
Cuadro No.22. Programas lúdicos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	11	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No, 19. Programas lúdicos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100 % está muy de acuerdo que aprenderán mejor si se utilizara el computador con programas lúdicos en el desarrollo de las clases

10.- ¿Le gustaría que en escuela se implemente un software lúdico para que enseñar las clases de lengua y literatura de manera divertida?

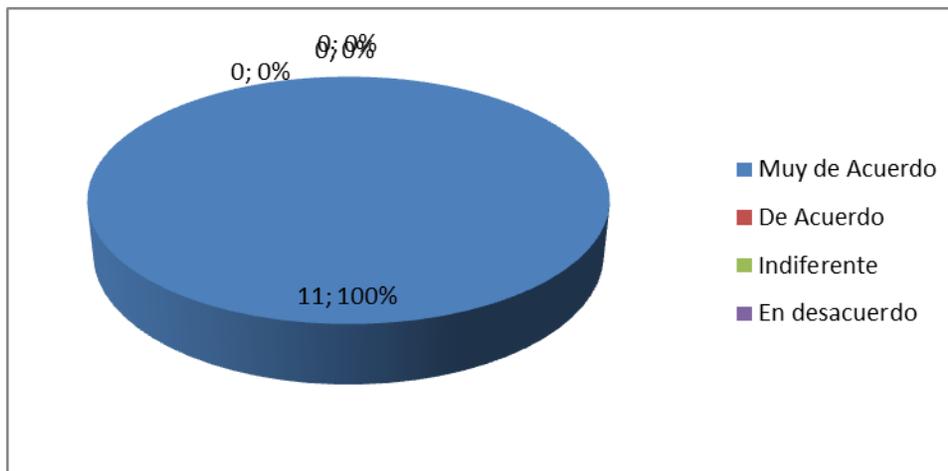
Cuadro No.23. Software lúdico para dar clases

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	11	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No. 20. Software lúdico para dar clases



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100% de los encuestados, les gustaría que en escuela se implemente un software lúdico para que enseñar las clases de lengua y literatura de manera divertida

**Encuesta dirigida a los padres de familia de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada**

1.- ¿Sabe usted que es la Lúdica y que beneficios tiene en el desarrollo de clases?

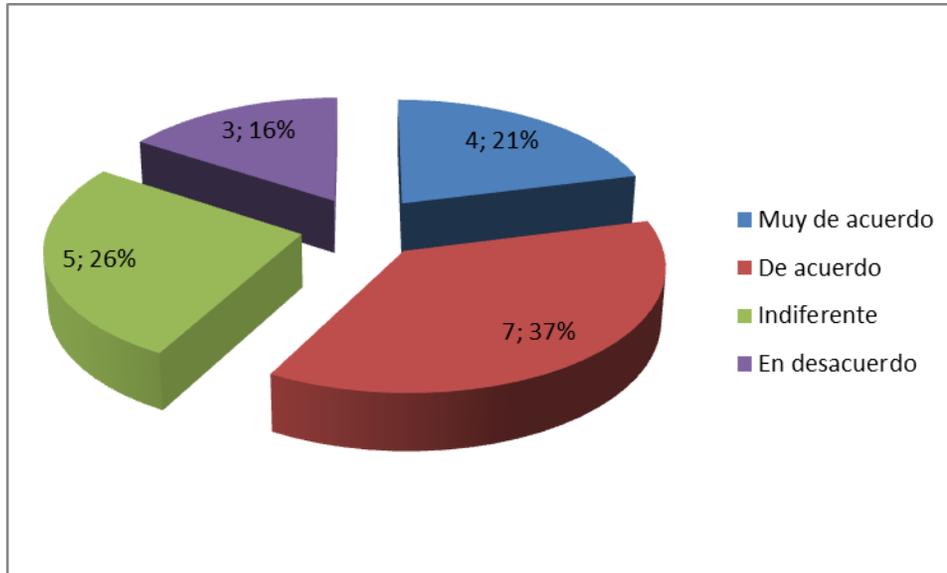
Cuadro No.24. Beneficios de la lúdica

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	4	21
3	De Acuerdo	7	37
2	Indiferente	5	26
1	En desacuerdo	3	16
	<b>T O T A L</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,21. . Beneficios de la lúdica



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Al preguntar a los representantes si conocen la Lúdica y que beneficios tiene en el desarrollo de clases, el 21% está muy de acuerdo, el 37% está de acuerdo, el 26% es indiferente y el 16% está en desacuerdo

2.- ¿Cómo si el profesor utiliza algún software para dar clases?

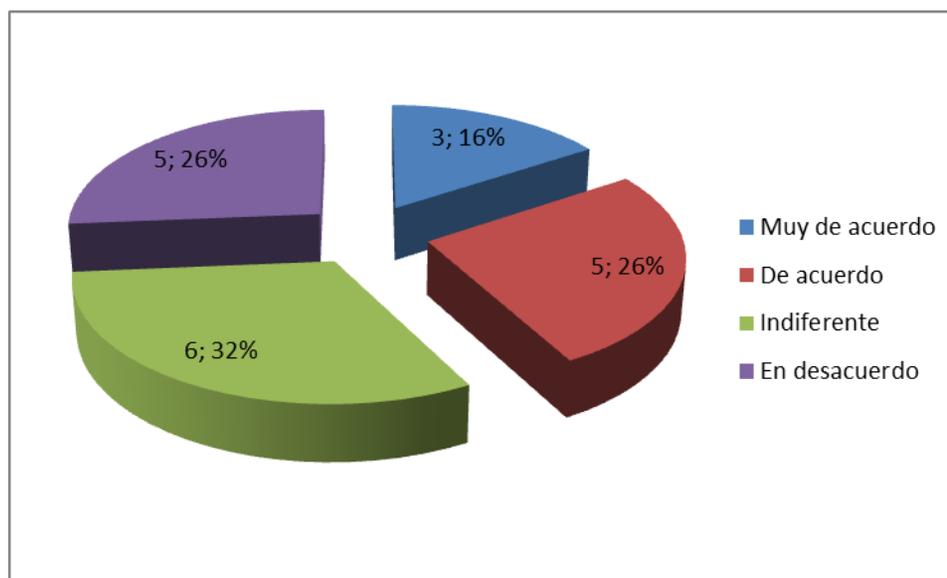
Cuadro No.25. Software para clases

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	3	16
3	De Acuerdo	5	26
2	Indiferente	6	32
1	En desacuerdo	5	26
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,22. Sistema interactivo



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 16% de los representantes están muy de acuerdo en que el profesor utiliza algún software para dar clases, el 26% está de acuerdo, el 32% es indiferente y el 26% está en desacuerdo.

3.- ¿Está de acuerdo que en la escuela se utilice la computadora para dar clases de lengua y literatura?

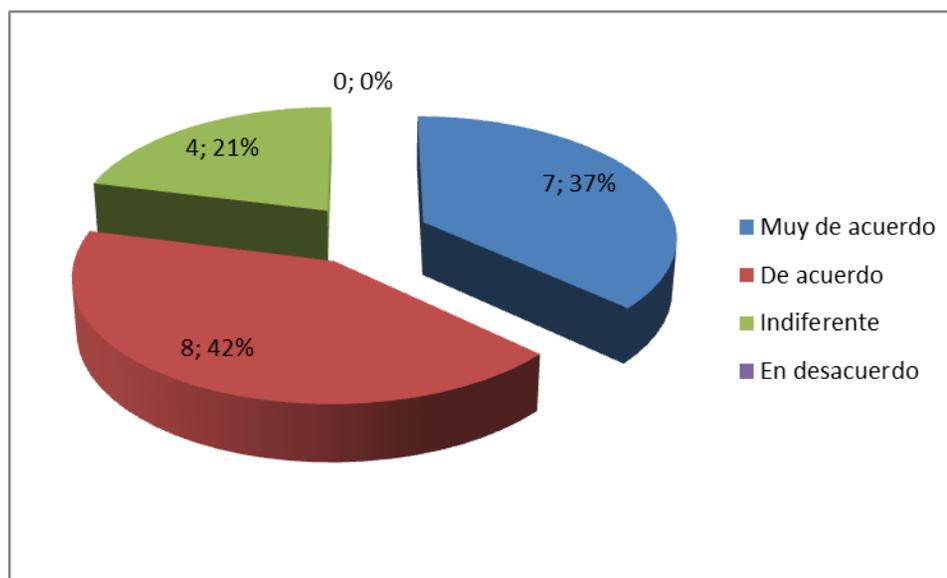
Cuadro No.26. Utilización de la computadora

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	7	37
3	De Acuerdo	8	42
2	Indiferente	4	21
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,23. Utilización de la computadora



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Los niños en un 37% están Muy de acuerdo que los docentes en la escuela se utilice la computadora para dar clases de lengua y literatura, el 42% están de acuerdo y el 21% es indiferente.

4.- ¿Está de acuerdo que su representado utilice imágenes, colores, gráficos y escuchar sonidos para aprender mejor?

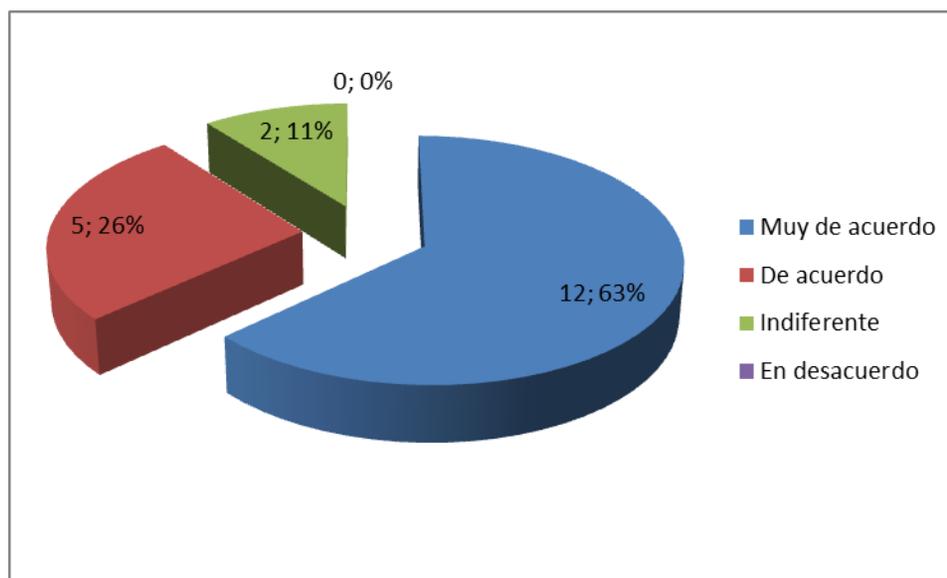
Cuadro No.27. Imágenes, colores, gráficos y sonidos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	12	63
3	De Acuerdo	5	26
2	Indiferente	2	11
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,24. Imágenes, colores, gráficos y sonidos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 63% de los representantes están muy de acuerdo en que sus representados aprendan con imágenes, colores, gráficos y sonidos.

5.- ¿Sabe usted, lo que es un sistema de aprendizaje interactivo?

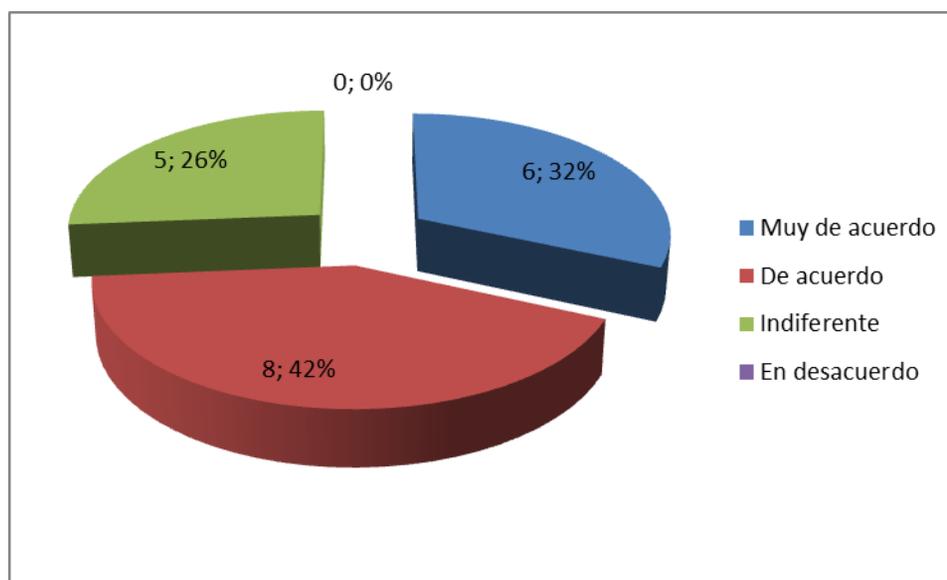
Cuadro No.28 Aprendizaje interactivo

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	6	32
3	De Acuerdo	8	42
2	Indiferente	5	26
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,25. Aprendizaje interactivo



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 32% de los representados están muy de acuerdo al preguntar sobre si sabe lo que es un sistema de aprendizaje interactivo para que lo utilice su representado en la escuela

6.- ¿Está de acuerdo que los estudiantes mejoraran su rendimiento en lengua si utilizan un programa en el computador??

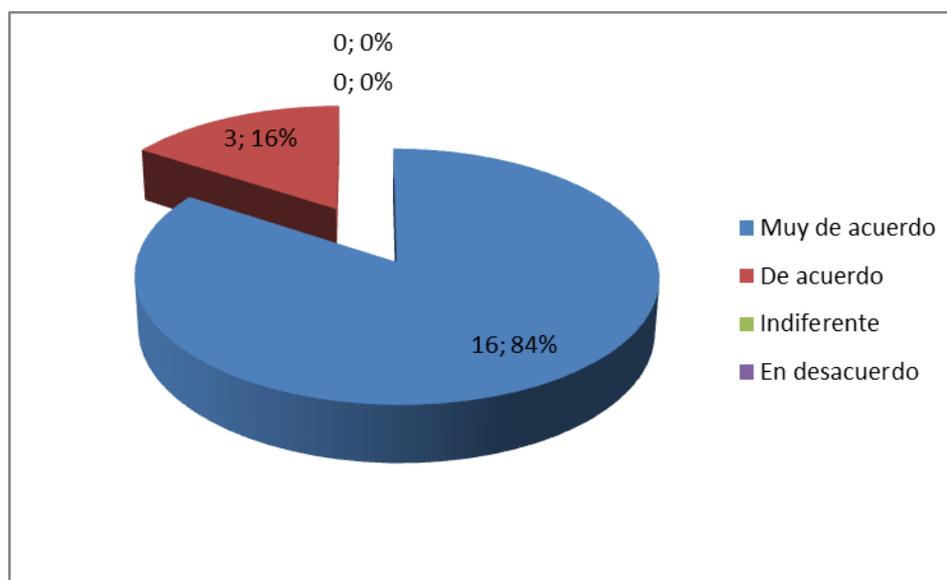
Cuadro No.29. Mejorar el rendimiento

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	16	84
3	De Acuerdo	3	16
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,26- Mejorar el rendimiento



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 84% de los representantes están muy de acuerdo en que la motivación ayuda a mejorar el rendimiento de los niños.

7.- ¿Considera que su representado aprenderán silabas, números y palabras, si lo hacen con sus compañeros en un programa usando el computador?

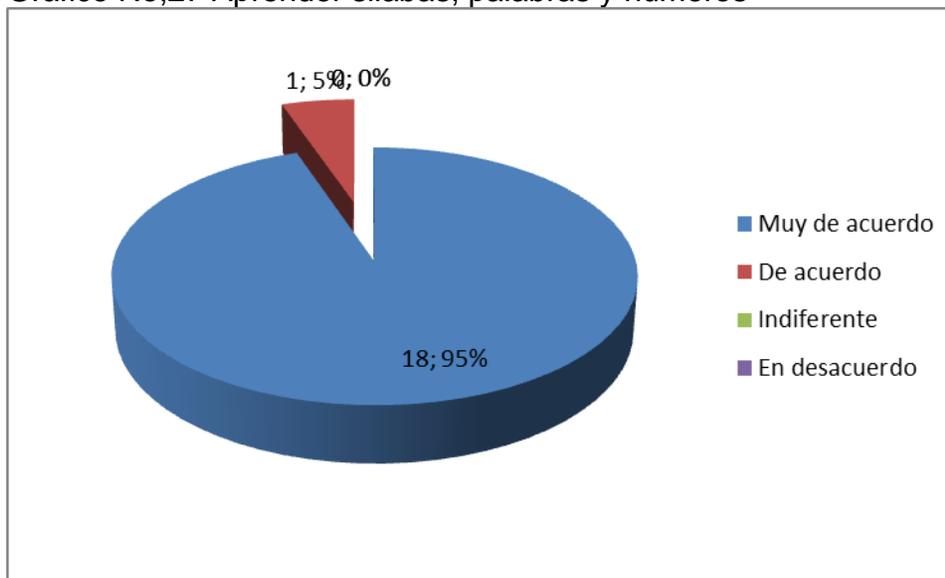
Cuadro No.30 Aprender silabas, números y palabras

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	18	95
3	De Acuerdo	1	5
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,27 Aprender silabas, palabras y números



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** Al preguntarle si considera que su representado aprenderá silabas, números y palabras, si lo hacen con sus compañeros en un programa usando el computador, el 95% contestó estar Muy de acuerdo.

8.- ¿Permitiría el uso de un programa que motive a su representado al aprendizaje de lengua y literatura?

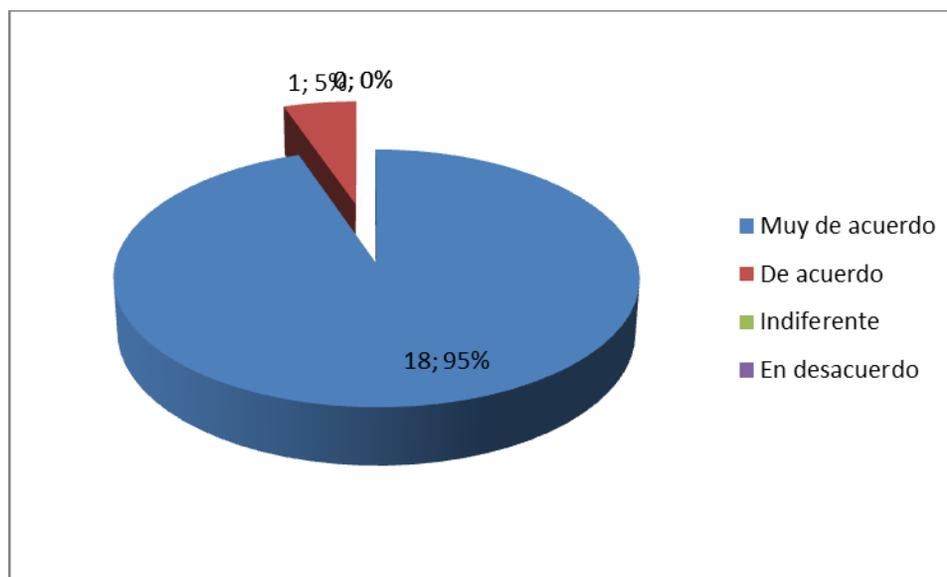
Cuadro No.31. Programa de motivación

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	18	95
3	De Acuerdo	1	5
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,28. Programa de motivación



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 95% de los representantes están Muy de acuerdo, el 5% está de acuerdo en que el uso de un programa motive a su representado al aprendizaje de lengua y literatura y el 2% es indiferente

9.- ¿Considera que su representado aprenderá mejor si se utilizara el computador con programas lúdicos en el desarrollo de las clases?

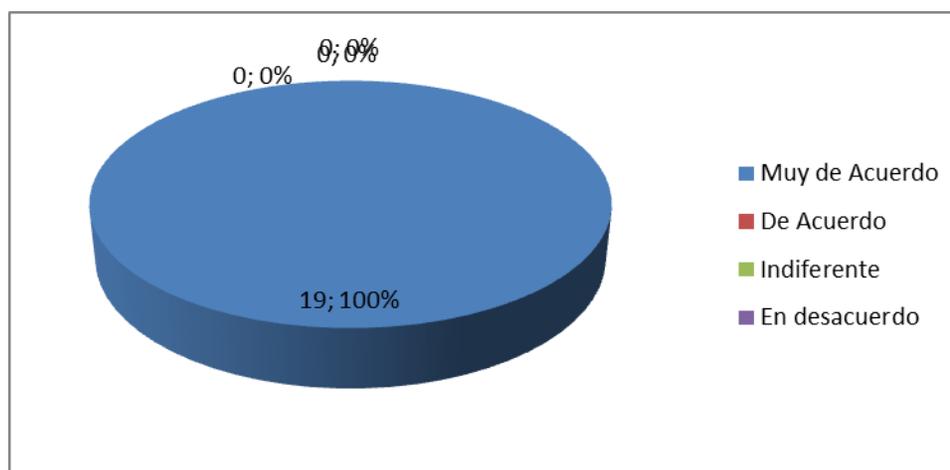
Cuadro No.32. Computador con programas lúdicos

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	19	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,29 Computador con programas lúdicos



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100 % de los representados encuestados están muy de acuerdo que su representado aprenderá mejor si se utilizara el computador con programas lúdicos en el desarrollo de las clases

10.- ¿ ¿Le gustaría que en escuela que se educa su representado se implemente un software lúdico para que enseñar las clases de lengua y literatura de manera divertida??

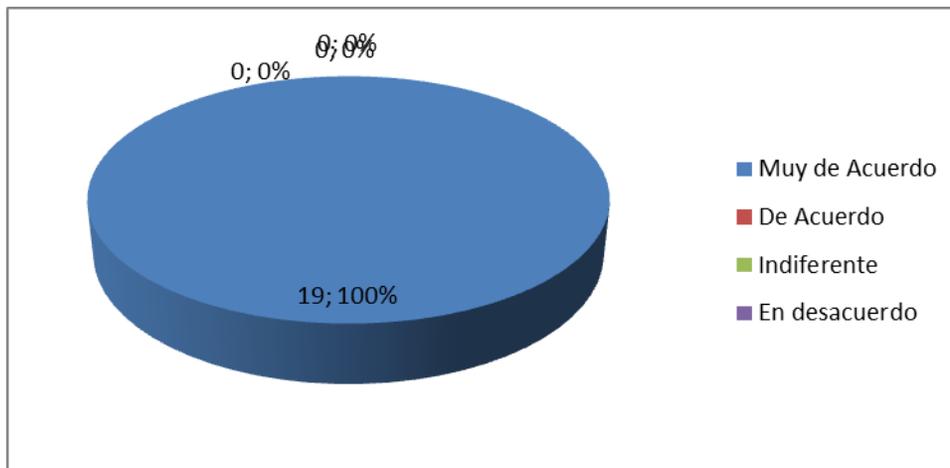
Cuadro No.33. Software lúdico

No.	Alternativas	f	%
4	Muy de Acuerdo	19	100
3	De Acuerdo	0	0
2	Indiferente	0	0
1	En desacuerdo	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

Gráfico No,30. Software lúdico



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal Víctor Emilio Estrada

**Elaborado por:** Teresa Mero Ochoa y Denisse Yagual Suarez

**Análisis:** El 100% de los encuestados, le gustaría que se implemente en su escuela que se educa su representado se implemente un software lúdico para que enseñar las clases de lengua y literatura de manera divertida

## 2.4 Verificación de hipótesis

Se comprueba la hipótesis general, debido a que con los datos obtenidos a través de la encuesta pasaron por un proceso de codificación, el mismo que fue clasificado, ordenado, analizado e interpretado en gráficos estadísticos mostrando los porcentajes y proporciones, se establece que, con el uso de software lúdico como herramienta didáctica de aprendizaje en la educación básica elemental se fortalecerá la creatividad, el desarrollo de destrezas en los estudiantes.

Las hipótesis particulares se comprueban por medio de la observación y experimentación varias hipótesis, que permitieron llegar a conclusiones sobre la elaboración de una propuesta confiable y fundamentada, con el uso de software lúdico se aumenta el interés de los niños y niñas con el aprendizaje interactivo, práctico y técnico logrando un ambiente de aprendizaje innovador, con estudiantes competitivos para afrontar situaciones que le permitan el desarrollo de destrezas

La investigación científica de este trabajo consiste en la integración de una guía básica de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto escritura para los estudiantes de segundo año del nivel básico elemental y la interrelación didáctica pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La aplicación de las estrategias lúdicas, priorizan el trabajo de docentes de cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica, se cuenta con la aprobación de las autoridades y docentes de la unidad educativa quienes han brindado su apoyo a las investigadoras en relación a la información utilizada para el desarrollo de este proyecto.

## CAPÍTULO 3

### 3. PROPUESTA: PRESENTAR UNA GUÍA BÁSICA DE MANEJO DE SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LECTO ESCRITURA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL BÁSICO ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VÍCTOR EMILIO ESTRADA DEL CANTÓN PLAYAS

#### 3.1. ANTECEDENTES

Se considera para este trabajo como antecedente esenciales; los derechos de los niños, entre ellos la educación, sin distinción de raza, religión y condiciones económicas, su desarrollo está encaminado a buscar la motivación de los estudiantes en su deseo de aprender, de adquirir conocimientos para mejorar su calidad de vida y obtener mejores resultados. Con esto se logra el desarrollo cognitivo atendiendo el currículo de segundo de educación básica, en cualquier nivel escolar, sociocultural y económico, la educación es un proceso cultural de recepción, asimilación y transmisión, es una de las fuerzas mas decisivas de la formación individual y colectiva. Los problemas de aprendizaje han merecido gran interes desde el punto de vista de la investigacion como de la plicacion practica de ese conocimiento en la solucion de los mismos.

Se brinda así, mediante la integración y aplicación de las NTIC's (Nuevas Tecnologías de información y de comunicaciones), utilizando programas donde se trabajaá las áreas de lecto-escritura, además del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje del niño. Entregando al docente un asistente educativo, que le ayudará a vencer las diferencias educativas entre sus estudiantes.

La lecto-escritura en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños, con esta propuesta se trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión, no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de

los adultos. En función de su edad y conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Los programas disponen además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad.

Por sus características resultan ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial. Los contenidos educativos se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

## **3.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **3.2.1 Objetivos generales**

Crear una guía de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto escritura para los estudiantes de nivel básico elemental de la unidad educativa fiscal Víctor Emilio Estrada del Cantón Playas

### **3.2.2 Objetivos específicos**

- Lograr mayor integración maestros – estudiantes, con la utilización nuevos recursos tecnológicos
- Discernir sobre la experiencia obtenida en el manejo del nuevo software entre los docentes del área básica
- Elevar la capacidad de aprendizaje y auto-aprendizaje de los niños, para potenciar su acceso al conocimiento y mejorar su calidad de vida mediante el uso de los softwares lúdicos.
- Utilizar las herramientas tecnológicas en los problemas de aprendizaje de lecto-escritura para fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes

### **3.3 .Descripción de la propuesta**

Para el desarrollo de la propuesta se presenta varias técnicas que permiten al estudiante aprender de una manera divertida, utilizando el computador como herramienta, además, las formas como se manipulan las aplicaciones que se presentan en la guía, de esta forma los docentes tendrán una herramienta para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes

En la actualidad se sabe que los niños aprenden más rápido y mejor cuando practican y juegan actividades lúdicas en un ordenador, Tablet o Smartphone, o cualquier dispositivo electrónico, el Internet ofrece varias alternativas de Software libres que se pueden utilizar con este fin, de acceso rápido para poder descargar y así empezar a aprender en forma muy motivadora la lectura y la escritura dirigida a niños de 6 a 8 años de edad. Hay sitios muy seguros de bajar información, pero siempre será imperiosa la supervisión de un adulto al momento de navegar y buscar este tipo de información, debido a las publicidades y virus en la red.

#### **3.3.1 Estructura de la guía**

El primer momento de aprendizaje de los niños de menores a 6 años es oral, para luego pasar a la escritura y lectura. A continuación se citan algunos Software gratuitos; así como también Demos de Software que permiten practicar en ellos en periodos de tiempo establecidos y de fácil instalación:

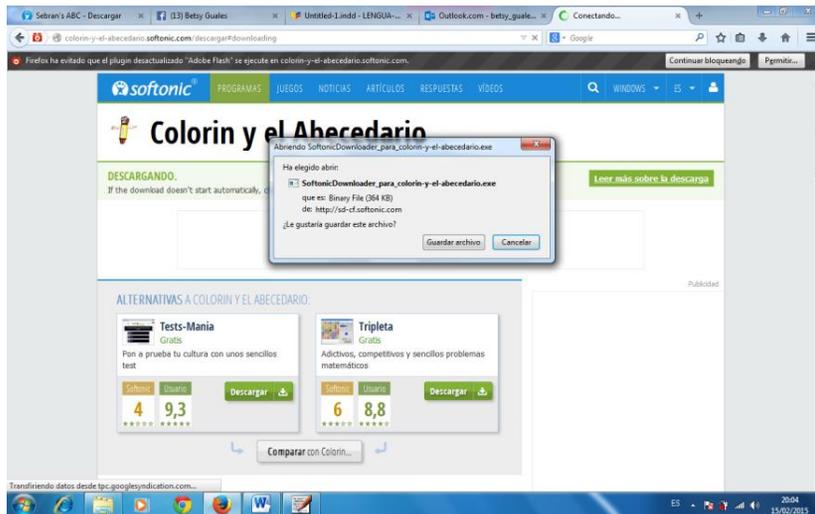
- Colorín Abecedario
- Pipo (Demo gratis por 15 días, luego puede comprar el Programa)
- Sílabas

La forma como se desarrolla guía es mostrar paso a paso como se ingresa a cada una de las aplicaciones arriba indicadas:

## Forma de descargar y ejecutar a **Colorín abecedario**

- 1.- Abrir el navegador, y escribir Colorín abecedario
- 2.- Elegir la dirección <http://colorin-y-el-abecedario.softonic.com/>
- 3.- Se descarga el programa, se logra y ejecuta

Imagen No. 1. Ventana de descarga de Colorín Abecedario



<http://colorin-y-el-abecedario.softonic.com/descargar>

Este programa tiene como característica ser un Software interactivo para niños, esta aplicación es colorida, con imágenes de fácil ilustración a los niños. Además la voz del interlocutor es la de un niño de 7 años

## Forma de descargar Aprendiendo a leer y escribir con PIPO

- 1.- Abrir el navegador, y escribir Colorín abecedario
- 2.- Elegir la dirección [www.pipoclub.com/digital/](http://www.pipoclub.com/digital/)
- 3.- Se descarga el programa, se graba y ejecuta, para que se realice la descarga es importante crear una cuenta para lo cual solicita un correo electrónico, esto dará seguridad de tener la supervisión de adulto.

Imagen No. 2 Ventana de descarga de Pipo digital



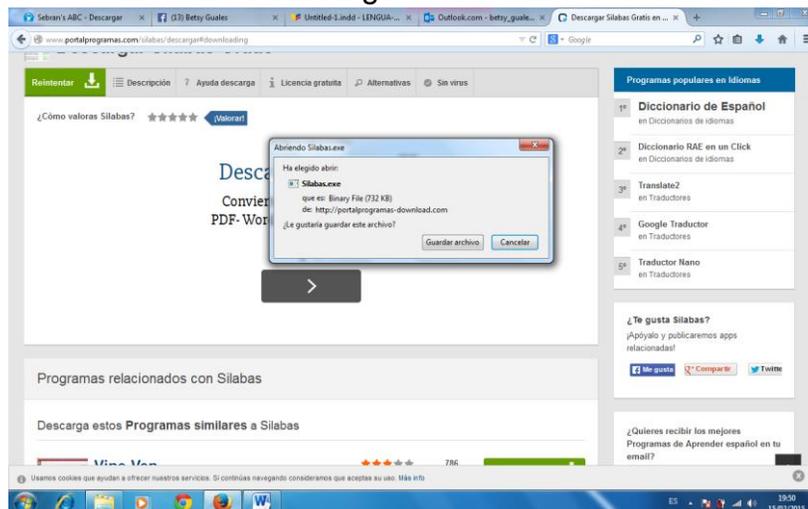
www.pipoclub.com/digital/

Con Pipo Digital se lo puede descargar en un DEMOS GRATIS, o se la puede comprar y descargar varios juegos en las diferentes áreas

### Forma de descargar Aprendiendo Sílabas (Poeta Zurdo)

- 1.- Abrir el navegador, y escribir Software Silaba
- 2.- Elegir la dirección [www.portalprogramas.com/silabas](http://www.portalprogramas.com/silabas)
- 3.- Se descarga el programa, se graba y ejecuta, y se lo ejecuta

### Ventana de descarga de Software Silaba



<http://www.portalprogramas.com/silabas/descargar>

**Silabas** es una excelente herramienta didáctica orientada al **cálculo y la identificación de los diferentes elementos sintácticos de una composición literaria**, como por ejemplo, un poema, y que permite a los alumnos identificar y diferenciar los distintos componentes morfológicos y sintácticos que se encuentran presentes en toda composición literaria.

Con estos contenidos los docentes y estudiantes tendrán una herramienta que les permitirá conocer técnicas activas para mejorar el interés - aprendizaje de una asignatura tan importante en todos los niveles de la educación como es matemática, en el plan de ejecución que incluye octavo y noveno año así como las técnicas del pensamiento crítico.

Para lograr el desarrollo de esta propuesta esto es necesario realizar e implementar cambios en las estrategias de enseñanza de las matemáticas respondiendo de esta forma a los contenidos curriculares, de hecho las transformaciones emprendidas en la educación implanta modificaciones a los contenidos de los programas de las diferentes asignaturas del currículo, si se parte del criterio de que el currículo escolar debe estar integrado por los contenidos necesarios y esenciales para el logro de la formación integral de los y las adolescentes.

Se entienda las estrategias de enseñanza como comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones problemáticas, globales o específicas, de aprendizaje.

En los documentos anexos se adjunta a la Guía completa desarrollada como Anexo 6, la misma que será la evidencia de una propuesta ejecutada

### **3.4 Aspectos**

En el desarrollo de la guía de manejo de software para el desarrollo de habilidades y destrezas de lecto-escritura se describen los siguientes aspectos:

#### **3.4.1. Aspecto Filosófico**

Mejorar de forma práctica de los procesos en la educación invita a una importante reflexión crítica, multidisciplinarias, con bases científicas de la labor de todos los involucrados que están inmersos en el proceso. Siendo la Filosofía una ciencia capaz de comprender y transformar cualquier proceso de actividad humana, motivando a desarrollar la capacidad de análisis, de reflexión acerca de la naturaleza, sociedad y pensamiento humano a partir de su relación activa del hombre con la realidad,.

#### **3.4.2. Aspecto Pedagógico**

El desarrollo de este proyecto se basa en el constructivismo, de esta forma el docente será el guía para que los estudiantes construyan su propio conocimiento, desarrollando sus destrezas en la lecto escritura, los métodos de aprendizaje y sus estrategias están directamente relacionados con la tecnología como los programas educativos mas utilizados son: Colorín Abecedario, Pipo (Demo gratis por 15 días, luego puede comprar el Programa) y Sílabas, en la investigación se puede encontrar que estos programas o aplicaciones lúdicas motivan a los estudiantes en su aprendizaje.

Se reconoce que la enseñanza es un proceso con orientación pedagógica que tiene la función social de integrar a la sociedad a la joven generación en desarrollo, prepararla y capacitarla para que participe en el progreso social como fuerza pujante, y además porque está encargada de transmitir a las generaciones todas las tradiciones y la cultura acumulada desde el presente hacia el futuro

### 3.4.3 Aspecto psicológico

La interrelación estrecha que existe entre la concepción psicológica del aprendizaje y su expresión pedagógica y metodológica, hace la unión de las distintas forma de aprendizaje permitirán alcanzar los objetivos, mas aún, si existe alternativas innovadoras al servicio de una mejora educativa. Se hace necesario considerar la necesidad de formar a los docentes en los avances del conocimiento psicológico y en su integración en la metodología didáctica y modelos alternativos basados en las teorías: cognitivas, sistémicas, organizacionales, ecológicas y en la psicología comunitaria, la cual ha estado en cambios frecuentes. Como también involucra a la familia en el aspecto económico afectivo, cultural y hasta religioso, los mismos que establecen formas y estilo de cada familia, y dando como resultado la autonomía u otras actitudes personales que se presentan en la educación. En toda sociedad los individuos tienen maneras propias de comunicarse, los factores sociológicos que intervienen en el aprendizaje son: factores físicos, factores psíquicos y factores intelectuales.

### 3.4.4. Aspecto legal

**Art.9.-** De la participación y representación estudiantil en los programas de cada uno de los niveles de educación, se integrarán contenidos que estimulen la participación ciudadana de las y los estudiantes.

**Art. 27.-** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

## Conclusiones

Luego de realizar el estudio y hacer la presentación de la guía en la que se resuelve el problema de como en relación con los objetivos, el marco teórico, los resultados y la propuesta realizada se llegan a las siguientes conclusiones:

- Es necesario integrar a maestros – estudiantes en la que intervenga la utilización nuevos recursos tecnológicos
- De acuerdo a la investigación sobre el manejo del nuevo software lúdico se debe socializar entre los docentes del área básica
- Fomentar la capacidad de aprendizaje y auto-aprendizaje de los estudiantes que le permita mejorar su rendimiento mediante el uso de los softwares lúdicos.
- Se debe utilizar las herramientas tecnológicas para resolver problemas de aprendizaje de lecto-escritura para fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes

## Recomendaciones

Entre las recomendaciones se pueden anotar:

- Realizar campañas de socialización entre docentes y estudiantes sobre las ventajas de utilizar nuevos recursos tecnológicos
- Hacer presentaciones de la forma que se maneja software lúdico entre los docentes de básica media
- Buscar estrategias que permitan a los estudiantes participen activamente en su auto-aprendizaje mejorar su rendimiento mediante el uso de los softwares lúdicos.
- Utilizar herramientas tecnológicas para resolver problemas de aprendizaje de lecto-escritura para fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes

## Bibliografía

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Biutrago, J. P. (1994). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: Editorial San Pablo.
- Chuchuca, F. (2005). *Manual del diseño curricular "Orientaciones para una práctica Docente competente"*. Guayaquil: UG.
- Educaión, M. d. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica*. Ecuador: Ecuador.
- Fernando, C. V. (2008). *Psicología de la lectura*. Madrid: Wolters Kluwer España.
- Jiménez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Coop. Editorial Magisterio.
- Lerma, H. D. (2004). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Luis E., G. R. (2007). *Lectoescritura práctica*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Marcato, P., Del Guasta, C., & Bernacchia, M. (2007). *Aprender a jugar jugando*. Bogotá: Editorial San Pablo.
- Martha, B. (2005). *Estrategias y Juegos Pedagógicos para encuentros*. Bogotá: Reimpresion.
- Moguel, E. R. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Quinta.
- Ponce, V. (2004). *Guía para el diseño de Proyectos Educativos*. Guayaquil: UG.
- Sastrías, M. (2008). *Caminos a la lectura*. Colombia: Editorial Pax México.

## **Bibliografía electrónica**

<http://www.ludica.org/>

[http://www.academia.edu/5302305/QUE\\_ES\\_LUDICA](http://www.academia.edu/5302305/QUE_ES_LUDICA)

<http://www.clubensayos.com/buscar/Proyecto3/pagina1.html>

<http://es.slideshare.net/elizabeth.velascor/las-tics-en-la-educacion-infantil>

[http://www.amigosdevilla.it/archivoit/documentos/EST\\_23\\_2002.pdf](http://www.amigosdevilla.it/archivoit/documentos/EST_23_2002.pdf)

<http://ucvdoctoradohumberto.blogspot.com/2012/03/narracines-digitales-en-las-tics.html>

<http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/17963138.pdf><http://www.infovision.com.m>

<http://www.geocities.com/CapeCanaveral/Hangar/6013/2>.

<http://www.monografias.com/trabajos15/tecnologia-multimedia/tecnologia-multimedia.shtml>

<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

[http://wiki.venenux.org/Caracter%C3%ADsticas\\_%28multimedia%29](http://wiki.venenux.org/Caracter%C3%ADsticas_%28multimedia%29)

<http://dewey.uab.es/pmarques/siyedu.htm>

<http://www.definicionabc.com/general/juego.php>

[www.portalprogramas.com/silabas](http://www.portalprogramas.com/silabas)

[www.pipoclub.com/digital/](http://www.pipoclub.com/digital/)

<http://colorin-y-el-abecedario.softonic.com/>