



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

**ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS
ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“REINALDO ESPINOZA”.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación.

Autora:

María Alexandra Quispe Calero

Tutora:

Lcda. Paulina Baquero Mgs.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, María Alexandra Quispe Calero, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REINALDO ESPINOZA”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autora, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 14 días del mes de mayo del 2021, firmo conforme:

Autora: Quispe Calero María Alexandra

Firma: 

Número de Cédula: 1804658464

Dirección: Tungurahua, Ambato, Parroquia Ambatillo Barrio La Floresta

Correo Electrónico: mariaalexandra30@hotmail.com

Teléfono: 0997192555

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REINALDO ESPINOZA”, presentado por: Quispe Calero María Alexandra, para optar por el Título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ciudad, Ambato 17 de mayo del 2021.



.....
Lcda. Paulina Baquero Mgs.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ciudad, Ambato 18 mayo del 2021



.....

María Alexandra Quispe Calero
C.I. 1804658464

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REINALDO ESPINOZA”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ciudad, Ambato 10 de agosto del 2021



.....
M. Sc. Cobo Castro Nelly
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
M. Sc. Núñez Torres María Geovanna.
VOCAL



.....
Lcda. Paulina Baquero Mgs.
VOCAL

DEDICATORIA

El desarrollo de este trabajo está dedicado primeramente a Dios, quien me dio la vida y las fuerzas para lograr realizar mis metas, a mis padres y hermanos por el apoyo constante y especial a mi esposo quien es más que mi cónyuge mi amigo de batalla quien me ha impulsado a seguir adelante y no rendirme, brindándome sus opiniones para mejorar como persona y profesionalmente, sembrando en mi un liderazgo profesional en todos los ámbitos.

María Alexandra Quispe Calero

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a la Universidad Tecnológica Indoamérica y al personal docente, quienes nos proporcionaron conocimientos y desarrollaron en mi persona la capacidad de liderar y gestionar en todos los ámbitos profesionales y personales; en segundo lugar, a mi hijo y esposo quienes son la fuerza y motivación de seguir adelante preparándome, a mis padres por su apoyo incondicional que me brindan durante todo este tiempo.

Un agradecimiento profundo de igual forma a todas las personas que me apoyaron en especial a mi tutora de tesis Lcda. Paulina Baquero Mgs, quien supo guiarme y estar pendiente del desarrollo de mi proyecto de investigación, así como también a amigos, familiares y demás.

María Alexandra Quispe Calero

INDICE

PORTADA	I
AUTORIZACIÓN	II
APROBACIÓN DE LA TUTORA	III
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	IV
APROBACIÓN TRIBUNAL	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII

INTRODUCCIÓN

IMPORTANCIA Y ACTUALIDAD	1
JUSTIFICACIÓN	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
OBJETO DE ESTUDIO	6
Objetivo general.	6
Objetivos específicos	6
IDEA A DEFENDER.	7

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO	8
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	8
DESARROLLO TEÓRICO DEL OBJETO Y CAMPO.	12
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	12
Características del Aprendizaje.....	13
Tipos de Aprendizaje	13
Funciones del Aprendizaje Significativo	14
Modelo de aprendizaje	14
Constructivista.....	14

Dimensiones del aprendizaje en el área de lengua y literatura.	15
Aprendizaje Significativo en el Área de Lengua y Literatura.....	16
¿Cómo evaluar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura a través de juegos activos de lectoescritura con las Tics en niños de 6 a 7 años?	16
Estrategia Activa de Lectoescritura	17
Características de la Lectoescritura.....	18
Funciones Básicas de la Lectoescritura.....	19
Método de Lectoescritura.....	20
Relación de las Tics con la adquisición de habilidades de la lectoescritura.	21
El juego como estrategia activa de lectoescritura con las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.	23
El juego activo aplicado con las Tics.....	23
¿Cómo desarrollar el juego activo de lectoescritura con las Tics para mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura?	24

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO.....	26
ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA Y EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	27
PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	27
OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.....	30
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE DE LA ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA	31
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES.	32
ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA ENTREVISTA A DOCENTES	34
INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA A DOCENTES.....	36

CAPÍTULO III

PRODUCTO.....	38
PROPUESTA INNOVADORA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	38
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PRODUCTO	38
PERTINENCIA, BENEFICIARIOS Y CONTRIBUCIÓN DE LA PROPUESTA.....	38
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	39
Objetivo general.....	39
Objetivo específico.....	39
ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES.....	40
Programación de las actividades	41
Ejecución de los juegos activos de lectoescritura con el uso de las Tics.....	42
Objetivos y Destrezas en base al Currículo Priorizado del Ministerio de Educación en el Área de Lengua y Literatura del Nivel Elemental.....	42
Objetivos integradores del área de lengua y literatura.....	43
Destrezas con criterio de desempeño	43
GUÍA DE JUEGOS ACTIVOS DE LECTOESCRITURA CON LAS TICS, PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.....	45
PRESENTACIÓN.....	46
GUÍA PARA EL DOCENTE.....	46
METODOLOGÍA SUGERIDA A LA DOCENTE.....	47
BLOQUE COMUNICACIÓN ORAL.....	49
Juego No 1: Conciencia Fonológica	50
Juego No 2: La Ruleta.....	52
BLOQUE DE ESCRITURA	54
Juego No 3: Sonido Inicial.....	55
Juego No 4: Sopa de letras	57
BLOQUE DE LECTURA	59
Juego No 5: Sílabas Locas	60
Juego No 6: Bingo de palabras.....	62

BLOQUE DE LITERATURA	64
Juego No 7: Lectura con rompecabezas.....	65
Juego No 8: Ordenando oraciones	67
RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES EJECUTADAS PARA LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B.	69
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA INNOVADORA.....	71
VALORACIÓN DE USUARIOS.....	71
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES.....	77
BIBLIOGRAFIA.....	78
ANEXO 1: SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO.....	82
ANEXO 2: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA ESTUDIANTES.....	83
ANEXO 3: ENTREVISTA A DOCENTE.....	84
ANEXO 4: SOLICITUD PARA LA DESIGNACIÓN DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....	85
ANEXO 5: VALORADOR UNO	86
ANEXO 6: VALORADOR DOS.....	87
ANEXO 7: VALORADOR TRES	88
ANEXO 8: CARTA DE AUTORIZACIÓN Y FIRMA DE LOS PADRES DE FAMILIA	89
ANEXO 9: COLLAGE DE FOTOGRAFÍAS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No 1: Población	27
Tabla No 2: Ficha de observación a estudiantes	32
Tabla No 3: Resultados de la autoevaluación del especialista	74
Tabla No 4: Resultados de la valoración de la propuesta	74

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No 1: Método Global Analítico.....	21
Cuadro No 2: Operacionalización Aprendizaje Significativo en el Área de Lengua y Literatura.....	30
Cuadro No 3: Operacionalización Estrategia Activa de Lectoescritura.....	31
Cuadro No 4: Estructura de los juegos activos de lectoescritura.	40
Cuadro No 5: Programación de juegos activos de lectoescritura con las Tics.....	41
Cuadro No 6: Objetivos integradores del área del lengua y literatura	43
Cuadro No 7: Destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura...	43
Cuadro No 8 : Conciencia fonológica.....	51
Cuadro No 9: La Ruleta	53
Cuadro No 10: Sonido Inicial	56
Cuadro No 11: Sopa de Letras	58
Cuadro No 12: Sílabas Locas.....	61
Cuadro No 13: Bingo de palabras	63
Cuadro No 14: Lectura con rompecabezas	66
Cuadro No 15: Ordenando oraciones.....	68
Cuadro No 16: Rúbrica de evaluación de actividades	69
Cuadro No 17: Rúbrica de evaluación de actividades	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1: Portada de la Propuesta.....	45
Gráfico No 2: Bloque de comunicación oral.....	49
Gráfico No 3: Bloque de Escritura.....	54
Gráfico No 4: Bloque de Lectura	59
Gráfico No 5: Bloque de Literatura	64

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No 1: Conciencia Fonológica.....	50
Imagen No 2: La Ruleta	52
Imagen No 3: Sonido Inicial	55
Imagen No 4: Sopa de letras	57
Imagen No 5: Sílabas locas.....	60
Imagen No 6: Bingo de palabras.....	62
Imagen No 7: Lectura con rompecabezas	65
Imagen No 8: Ordenando oraciones.....	67

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REINALDO ESPINOZA”.

AUTORA: María Alexandra Quispe Calero

TUTORA: Lcda. Paulina Baquero Mgs.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación analiza el problema relacionado con el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”. En consecuencia, el objetivo es proponer una estrategia activa de lectoescritura mediante las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, su modalidad básica bajo los tipos de niveles de campo y descriptiva; esto permitió el estudio del problema mediante el diagnóstico de una ficha de observación a los 22 estudiantes y una entrevista a 3 docentes del nivel elemental, el cual, se analizó, organizó y definió la interpretación de datos, determinando que los estudiantes en su mayoría presentan dificultades en los aprendizajes en el área de lengua y literatura y que las docentes desconocen sobre estrategias activas a través de juegos de lectoescritura mediante el uso de la tecnología. En función de los resultados se plantea como propuesta, una guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura; planteando actividades de lectoescritura diseñadas en el software de Power Point como juegos digitales, misma que son valoradas por el método de usuarios de la institución. Se concluye que, de esta manera el niño y niña será capaz de ser participativo y reflexivo mejorando su comprensión y expresión en el lenguaje escrito y hablado, siendo su aprendizaje más significativo.

DESCRIPTORES: aprendizaje significativo, juego, estrategia activa, lectoescritura, Tics.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

THEME: ACTIVE LITERACY STRATEGY FOR MEANINGFUL LEARNING IN THE AREA OF LENGUAGE AND LITERATURE ON TWELFTH YEAR STUDENTS FROM “REINALDO ESPINOZA” HIGH SCHOOL.

AUTORA: María Alexandra Quispe Calero

TUTORA: Lcda. Paulina Baquero Mgs.

ABSTRACT

The present research analyzes the problem related to the learning The following research analyzes the problem related to the significant learning in the area of language and literature in the students of twelfth year of "Reinaldo Espinoza" high school. Consequently, the objective is to propose an active reading and writing strategy using ICTs to optimize meaningful learning in the area of language and literature. The methodology used was of qualitative type, its basic modality under the types of field and descriptive levels; this allowed the study of the problem through the diagnosis of an observation card to the 22 students and an interview to 3 teachers of the elementary level, which, was analyzed, organized and defined the interpretation data, determining that the students mostly present difficulties in learning in the area of language and literature and that the teachers do not know about active strategies through reading and writing games by means of the use of technology. Based on the results, it is proposed a guide of active literacy games supported by ICTs to optimize meaningful learning in the area of language and literature; proposing literacy activities designed in Power Point software as digital games, which are valued by the method of users of the institution. It is concluded that, in this way the child will be able to be participatory and reflective improving their understanding and expression in language being their learning more meaningful.

KEYWORDS: Sactive strategy, literacy, meaningful learning, Tics.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

La investigación se desarrolla en la línea de innovación educativa y en la sub línea de aprendizaje, en razón de que, el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura se basa en la aplicación de una estrategia activa de lectoescritura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

La pedagogía tradicional ha ido en decadencia en los últimos años detectando como problema el inadecuado aprendizaje significativo, causado por una escasa destreza en la lectoescritura de los estudiantes que comprenden la edad de 6 a 7 años de edad, etapa donde inician el proceso lecto – escritor, por tal razón, es necesario aplicar una innovación en el proceso de aprendizaje.

Además, existen diferentes leyes y normativas que regulan la educación integral para todas las personas a nivel mundial y nacional con el cual se encuentra sustentada la presente investigación.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017) en su Agenda 2030 plantea los Objetivos de Desarrollo Sostenible, donde el objetivo 4 menciona una “Educación de calidad” pregonando el acceso a una educación universal formando ciudadanos con valores morales; tolerantes de los derechos humanos mediante una convivencia armónica con la sociedad en una combinación integrada de conocimientos, orientada a un aprendizaje permanente y holístico en el desarrollo de habilidades y destrezas, para lograr un desempeño adecuado dentro de los objetivos de Educación.

Para alcanzar este logro nos enfocamos en la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la Sección Quinta Educación, determinando en el artículo 26 que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado (...)”. Cabe recalcar que la educación es un derecho de todas

las personas desde el momento de nacer, a esto se acopla el artículo 27 que indica que debe enfocarse en el desarrollo holístico, es decir, el desarrollo integral del ser humano en sus competencias y capacidades para crear y trabajar (p.16).

Desde esta perspectiva, permite señalar que la educación como derecho que posee cada persona, es una herramienta imprescindible para promover y desarrollar estándares de calidad educativa, que faciliten el aprendizaje a través de la reproducción y utilización de los conocimientos, los saberes y la cultura, es por esto que se concibe al niño como una persona única e irrepetible, como sujeto capaz de aprender a su propio ritmo personal.

De la misma manera, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI en su artículo 42, determina la estructura del nivel de educación general básica en el que se desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes (...) y se introducen las disciplinas básicas garantizando la diversidad cultural y lingüística (LOEI, 2011; p. 23)

De acuerdo con lo mencionado, la educación para los niños y niñas es un derecho ineludible y garantiza el desarrollo del aprendizaje a través de diferentes políticas públicas, potenciando las habilidades y destrezas de cada persona siendo capaces de resolver los desafíos que se plantean desde distintos matices que la educación integra.

En relación con ello el Ministerio de Educación en el Currículo de Educación Básica Elemental y el currículo priorizado para la emergencia 2020 – 2021, vinculados hacia el perfil de salida del Bachillerato Ecuatoriano, se caracteriza por ser aplicable en todas las áreas de educación con el objetivo de desarrollar las destrezas imprescindibles en los estudiantes a través de metodologías activas que promuevan el interés, la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación oral, comprensión de textos escritos y hablados; de esta manera el aprendizaje es más vivencial y autónomo de forma interdisciplinaria, fomentando el trabajo activo, participativo y colaborativo con el manejo de las tecnologías sin dejar de lado los valores y la contención emocional del estudiante y familia (MINEDUC, 2016; 2021).

Con base al currículo esta investigación se enfoca en el área de lengua y literatura, misma que busca desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas que deben adquirir durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, que tiene como objetivo que los estudiantes alcancen competencias lingüísticas para conseguir una comunicación eficaz a través de la lectoescritura.

Este trabajo es importante porque pretende optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura mediante la aplicación de una estrategia activa de lectoescritura que consiste en juegos con el uso de las Tics, fomentando la participación, colaboración e interés por aprender en la adquisición de la lectura y escritura.

Justificación

A nivel mundial, se toma los resultados estadísticos emitidos por la UNESCO donde menciona que seis de cada diez niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencias en la lectura y escritura como en las matemáticas, es decir que más del 56% que equivale a 617 millones de niños y adolescentes no están en la capacidad de leer y manejar las matemáticas con competencia (UNESCO, 2017).

De esta manera, se observa que en un gran porcentaje niños y adolescentes no están aprendiendo y presentan dificultades en el desarrollo de la lectoescritura como en otras áreas básicas de competencia educacional.

En América Latina y el Caribe, se toma en cuenta el tercer estudio realizado por la UNESCO que menciona apoyar con evaluaciones de aprendizaje en el área de lenguaje, a través de un primer estudio regional comparativo y explicativo, donde más de la mitad de los niños y jóvenes no logran desarrollar la capacidad lectora y según los estudios 36% de los niños y adolescentes de la región no cuentan con los niveles de lectura adecuados (UNESCO, 2017; p.8).

Por ello, la aplicación de la lectura y escritura es un proceso que determina la comprensión lectora que ayudará a mejorar el índice de analfabetismo en el que la

sociedad se encuentra inmersa, dentro de una ruptura constructivista considerando a la lectura como una habilidad básica, el cimiento sobre el cual se construye las demás habilidades

De la misma manera, a nivel nacional del Ecuador el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) da a conocer los resultados del nivel de lectura y escritura en se encuentra en el 47,2% por debajo del nivel 2 desempeño de competencias básicas y en el área de lenguaje demostrando un porcentaje muy bajo con el 0,02% en proporción de los conocimientos y desarrollo cognitivo de los estudiantes (PISA, 2018).

De acuerdo con lo antes mencionado, el nivel básico de habilidades se define como aquel en el que los estudiantes no solo pueden leer textos sencillos, familiares y entenderlos de manera literal, sino que además son capaces de demostrar, incluso sin incluir instrucciones explícitas, una cierta capacidad de asociar diversos datos, elaborar conclusiones que van más allá de la información enunciada de manera explícita y conectar un texto con sus experiencias y conocimientos personales.

Bajo estas circunstancias es primordial enfatizar que el escaso interés de aprendizaje en el área de lengua y literatura que afecta a la comprensión escrita y lectora, presentando niveles muy bajos de desempeño, esto provoca que el niño y niña aumente la desmotivación por aprender, enfrentándose a una educación tradicionalista mediante el uso de solo textos educativos sin la intervención de otras herramientas educativas.

Por ello, es vital que la docente también se sienta motivado por enseñar y aprender de manera activa, colaborativa y participativa con sus estudiantes de manera que fortalezca la lectura de manera sencilla relacionando la vivencia personal del estudiante a través de las experiencias con relatos y lecturas comprensivas que potencien habilidades y destrezas lecto - escritoras acorde a su edad, permitiendo que sus conocimientos sean más significativos.

Para explicar esto Ausubel (1968) menciona que el aprendizaje significativo ayuda al niño a desarrollar diferentes habilidades partiendo de los conocimientos ya adquiridos a través de la experimentación diaria de su entorno (Chrobak, 2017, p. 2).

De acuerdo con ello, en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” del cantón Ambato se observa problemas en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los niños de segundo año de educación general básica por un escaso desarrollo de la destreza de lectoescritura. Entre las dificultades que se observa en los estudiantes, es el proceso de lectura y el reconocimiento de fonemas y grafemas; por ende, dificulta la comprensión lectora de textos escritos.

Por tal razón, la investigación tiene como beneficio desarrollar habilidades y destrezas en el área de lengua y literatura en los niños de segundo año EGB, permitiendo que sus aprendizajes sean significativos a través de la lectoescritura.

La investigación es de importancia porque aportar en la labor pedagógica del docente con conocimientos sobre el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura a través de la aplicación de una estrategia activa de lectoescritura mediante juegos activos con el uso de las Tics.

Los beneficiarios directos del estudio serán los estudiantes de segundo año EGB y docente. De esta manera, se busca que los docentes mediante sus prácticas y estrategias de enseñanza – aprendizaje en el aula sean innovadoras y que conduzca a mejorar de manera autónoma un aprendizaje auténtico y profundo en los estudiantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” la formación de los estudiantes de segundo año EGB en el área de lengua y literatura requiere de la aplicación de nuevas estrategias que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo. Esto amerita esclarecer que, el proceso de lectoescritura en el área de lengua y literatura no se desarrolla a cabalidad por la inadecuada metodología que utiliza el docente al impartir

sus clases, producto de esto tenemos estudiantes poco críticos y un bajo nivel de aprendizaje significativo de la lectoescritura en el área de lengua y literatura.

La lectoescritura es un proceso transformador en el que el estudiante crea su conocimiento a través de la comprensión lectora y del análisis sobre la adquisición lingüística de su vocabulario que se considera como parte habitual de todo ser humano, desarrollando la habilidad de la lectura, escritura, comunicación y escucha; por consiguiente el docente debe emplear diferentes estrategias que permita estimular constantemente el gusto por los textos literarios y fortalecer el aprendizaje (García, 2018, p. 10).

La problemática a investigarse se formula de la siguiente manera: ¿Cómo fortalecer el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de segundo año EGB a través de la aplicación de una estrategia activa de lectoescritura?

Objeto de estudio

Objeto: Aprendizaje Significativo

Campo: Estrategia Activa de Lectoescritura

Objetivos

Objetivo general.

- Proponer una estrategia activa de lectoescritura mediante las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura y la estrategia activa de lectoescritura.

- Determinar el nivel de aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año E.G.B y la estrategia activa de lectoescritura que utiliza la docente.
- Diseñar una guía de estrategia activa de lectoescritura con las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.
- Valorar la propuesta de la guía de juegos activos de lectoescritura con las Tics, para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Idea a defender.

Utilización del juego activo de lectoescritura con las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Para sustentar el trabajo de investigación se tomó como referente las siguientes investigaciones que fortalecen el objeto y campo de estudios que es el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura a través de una estrategia activa de lectoescritura.

En el artículo científico publicado por Ballestas Camacho (2015) con el tema “Relación entre Tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria”, estudio que fue realizado en una escuela de educación primaria en el municipio de Cúcuta, Colombia; cuyo objetivo fue la aplicación de un diseño de enseñanza con las Tics y la utilización del Software de Power Point en el proceso de lectoescritura para lograr un aprendizaje significativo al leer y escribir. El estudio se aplicó a 22 niños y niñas del primer grado y 5 docentes, con un enfoque epistemológico fenomenológico – interpretativo, permitiendo aplicar como técnicas de recolección de datos evaluaciones con pruebas semi estructuradas a los cinco docentes que participaban con este grado y fichas de observación a los niños y niñas (pp. 347 - 349) .

De esta manera, se evidenció que mediante la aplicación de este diseño de enseñanza con las Tic y la utilización del Software de Power Point en el proceso de lectoescritura el 50% de los estudiantes logran un aprendizaje significativo al interactuar con esta herramienta, mientras que por otro lado existieron estudiantes que no lo utilizaron y demostraron debilidades en el momento de leer palabras o escribirlas.

En el artículo de López et al, (2020), da a conocer sobre el proyecto de investigación realizada por la Universidad de Barcelona con el método “Petit UBinding”, que consistía en la adquisición y mejora de la lectura en niños de primaria. Este proyecto se llevó a cabo a través de una investigación cuasi – experimental, aplicada a dos grupos, uno de control implementado en las aulas de clase y otro experimental a través de la utilización de la tecnología (online) con la asesoría de los padres de familia, determinando el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes a través de la lectoescritura (pp. 4 - 6).

De esta manera, los resultados de la evaluación realizada permitieron conocer el nivel de decodificación de palabras, el razonamiento mediante las habilidades cognitivas, la creación de conceptos mediante la visualización con imágenes, el lenguaje morfológico y la comprensión lectora, a través de la aplicación de actividades con el software de Power Point, tomando como resultado lo siguiente: “decodificación de palabras ($d = .29$; $p = .019$), habilidades cognitivas ($d = .38$; $p = .001$) y comprensión del texto ($d = .32$; $p = .005$)” (López et al., 2020, pp. 4 - 6).

La estructuración de las palabras inicia con el reconocimiento de fonemas y grafemas, haciendo referencia a la conciencia fonológica que regula el control activo en el proceso cognitivo del niño, que a la vez desarrolla el reconocimiento de símbolos para la escritura y posterior a la lectura.

En la investigación de Espejo y Sarmiento (2017) en la Universidad Central de Chile da a conocer la implementación de un manual de apoyo docente sobre metodologías activas que promueven el aprendizaje significativo en los estudiantes, que se fundamenta a partir de siete principios básicos: 1) El conocimiento previo que ayuda al aprendizaje, 2) Organización del conocimiento y la manera en la que aplican lo que saben, 3) La motivación del estudiante por aprender, 4) Dominio de un tema donde deben desarrollar habilidades cognitivas, actitudinales y procedimentales, 5) Retroalimentación focalizada en la orientación del aprendizaje, 6) Espacios de aprendizaje que sean interactivos de manera social, emocional e intelectual y 7)

Aprendices autónomos, generando instancias meta cognitivas con estrategias de autorregulación y de auto gestión de tiempo básicos (p. 16)

Los contenidos expuestos en esta investigación permiten conocer los principios en los que se fundamenta el aprendizaje significativo mediante la organización, motivación, dominio del tema, retroalimentación y trabajo autónomo con los estudiantes, fortaleciendo las debilidades que presentan en la educación y en algunas áreas específicas como el del lenguaje donde la comprensión lectora es fundamental en toda asignatura.

Para Ausubel (2002) el aprendizaje significativo es un proceso que consiste en relacionar el nuevo conocimiento o una nueva información a la estructura cognitiva que ya tiene el aprendiz, pero esta incorporación se realiza en una forma no arbitraria (aislada respecto a su estructura cognitiva) y sustancial (es decir no literal, sino comprensiva y expresada con su propio dominio lingüístico, es decir, no memorístico) (Oré, 2016; p. 132).

Según, la teoría de Ausubel en el aprendizaje significativo menciona la relación de un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva que posee el estudiante o aprendiz, de esta manera, para que se produzca un aprendizaje significativo se debe tener en cuenta la predisposición por aprender y la presentación de un material potencialmente significativo que motive a la asociación de contenidos en las diferentes áreas de aprendizaje y en especial en la lectoescritura.

Por otra parte, para potenciar el aprendizaje significativo en el lenguaje es necesario aplicar estrategias activas que se conocen también como estrategias didácticas y prácticas, que sirven para reforzar el pensamiento reflexivo y desarrollar habilidades lecto – escritoras, tomando en cuenta la aptitud y motivación por aprender, así como el material a utilizar en la lectura y escritura (Iglesias, 2019, p. 6).

Ante lo expuesto, las estrategias permiten al docente y estudiante crear espacios de aprendizaje más activos y participativos, desarrollando diferentes habilidades y destrezas en el área del lenguaje vinculando la capacidad de reflexión y autocrítica.

Alvarez & Orellano (2019) en el “Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lecto-escritura según la teoría de Piaget”, expresa la intervención psicomotriz, cognitiva y neurológica del niño en el proceso de la lectoescritura mediante las funciones básicas como: el temporo -espacial que permite al niño tomar en cuenta la velocidad, el espacio y el tiempo al momento de escribir en los cuadernos y de leer a través de la decodificación de grafías (pp. 258-259).

El desarrollo de la decodificación de grafías propuestas por la teoría de Piaget se lo construye a través de tres etapas de construcción mental en el lenguaje: 1) percepción global auditiva mediante una imagen mental, 2) desagregación de la imagen y 3) plasmación gráfica de la imagen y texto, que permite la capacidad de captación y reproducción de figuras.

Algunos autores como Marques (2001), Ferreiro (2006), Díaz y Hernández (2010) citados en el artículo de los estilos de aprendizaje con relación en el lenguaje, analizan sobre el proceso lector en los niños, destacando diferentes estrategias en el ámbito de “enseñar a pensar” mediante la didáctica, lo cognoscitivo y contenidos (Gutiérrez M. 2018, p. 86).

En este sentido la función de las estrategias permitirá que el estudiante consolide de mejor manera el aprendizaje, siendo significativo y duradero sus conocimientos en el lenguaje. El ritmo de aprendizaje de cada estudiante se lo considera como propio de su desarrollo neurológico; es por ello que la búsqueda activa de nuevas formas de enseñanza se implementa en el aula con los juegos, permitiendo al estudiante ser partícipe de las actividades de manera activa, colaborativa y participativa. La lectoescritura conlleva un trabajo interdisciplinario en el aprendizaje significativo de los estudiantes, puesto que este se adquiere desde edades tempranas.

Desarrollo Teórico del Objeto y Campo.

Aprendizaje Significativo

Según Moreira (2017), la teoría del aprendizaje significativo construido por Ausubel (1963 - 1989), se caracteriza por encontrarse en el ámbito pedagógico porque aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantiza la adquisición, asimilación y la retención del contenido que adquiere; por su parte, desde el ámbito psicológico menciona que se ocupa de los procesos mismos que el estudiante pone en juego para aprender (p.8).

De esta manera, el aprendizaje adquirido por el estudiante permite que desarrolle habilidades y capacidades para la vida, donde pueda desenvolverse por sí solo en diferentes áreas y ramas de la educación con conocimientos sólidos y competentes.

Rivas y Scasso (2017) menciona sobre un análisis de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de aprendizaje del niño, haciendo énfasis en los resultados de la evaluación aplicada por PISA en la lectura, que se describe en cuatro aspectos para alcanzar el nivel 6 de desarrollo: 1) ubica un solo dato específico de un texto breve y sintácticamente sencillo, 2) relaciona información del texto con saberes de la vida cotidiana, 3) realizan comparaciones basado en su criterio, 4) en este nivel pueden comprender, analizar y evaluar críticamente temas complejos, por consiguiente se observa el nivel de significatividad en el aprendizaje (pp. 58-59).

De esta manera, el aprendizaje significativo tiene sentido y dinámica de intercambio a través de las estructuras de conocimiento; es decir, el mundo no absorbe o se capta simplemente, las ideas se interpretan desde lo que sabe y siente de ellas. En otras palabras, el aprendizaje significativo es el producto de la estrecha relación entre los conocimientos previos y los adquiridos recientemente dando como resultado otro con sentido, es decir el hombre “aprende a aprender”.

Características del Aprendizaje

Algunas características que presenta el sujeto que aprende se manifiesta por tres funciones, el comportamiento, el cambio de estructura cognitiva y un cambio físico en su cerebro a partir del aprendizaje significativo (Chrobak, 2017).

Ante lo mencionado, el aprendizaje significativo se caracteriza por un pensamiento crítico, el cual ayuda al mejoramiento de la enseñanza – aprendizaje; así como la relación de la nueva información con la ya adquirida, motivando a aprender de manera espontánea, creativa, reflexiva, activa y participativa, para dar paso a la creación de nuevas ideas en su estructura cognoscitiva, para que sus aprendizajes sean duraderos.

Tipos de Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso sistemático y continuo, es un conjunto de mecanismos que ayudan a la asimilación y procesamiento de información y se caracterizan por ser flexibles y cambiantes acorde al ambiente de aprendizaje en el que se encuentre; así como de las experiencias que obtenga para construcción de conocimientos, tomando en cuenta este apartado se suma el análisis de Feldman (2005) citado en el artículo de Estrada (2018) quien define el aprendizaje como “un cambio relativo en el comportamiento de la persona”, bajo estas premisas se clasifica algunos estilos de aprendizaje que mencionan (Estrada, 2018; p. 221).

- *Aprendizaje activo*: se caracteriza por centrarse en el alumno, ser animadores, espontáneos, arriesgados, creativos, innovadores que les permite profundizar sus conocimientos y desarrollar habilidades.
- *Aprendizaje reflexivo*: este se involucra con la participación flexible al analizar la información siendo detallista y observador.
- *Aprendizaje significativo*: implica un conocimiento integral, el cual relaciona sus conocimientos previos acondicionando a los conocimientos nuevos y experiencias, dotándolo de coherencia a sus estructuras cognitivas.

Funciones del Aprendizaje Significativo

En la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel realiza una fuerte crítica sobre el modelo de aprendizaje receptivo que es tradicionalista y busca romper aquellos sistemas relacionando nuevos materiales con estructura cognoscitiva, donde el alumno pueda incorporar nueva información; es decir no arbitraria mediante símbolos, imágenes e ideas centrales que contenga su estructura cognitiva, rompiendo ese tradicionalismo memorístico en los estudiantes a través de tres tipos de funciones de aprendizaje como el representacional, conceptual y proposicional, que pueden darse de manera significativa según (Espejo R, 2017; p. 42).

Para conocer sobre las tres funciones de aprendizaje por Ausubel y otros autores (1997) citados en Espejo (2017) se describen a continuación:

- *Representacional*: consiste en atribución de significado a determinados objetos, donde el niño comienza aprende palabras con representación de objetos reales con significado.
- *Conceptual*: los conceptos son adquiridos a través de la experiencia directa con el proceso de formación y asimilación en su estructura cognitiva.
- *Proposicional*: capta las ideas expresadas en forma de proposiciones, asimilando la información por diferenciación progresiva, reconciliación integradora y combinación de conceptos conocidos de manera jerárquica.

Modelo de aprendizaje

Constructivista

La concepción de David P. Ausubel (1918 - 2008) con respecto a la enseñanza, lo sitúa como constructivista, ello radica en el hecho de considerar que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende, lo que está relacionado, con la existencia de vínculos entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno (Michelena, 2016; p. 611).

En tal sentido, este modelo de aprendizaje se debe promover en todos los niveles educativos para en el futuro tener personas críticas, reflexivas con alto espíritu de superación.

Moreira (2017) realiza una visión clásica del aprendizaje significativo de Ausubel a través de las condiciones de potencialidad significativa y predisposición del sujeto por aprender, mediante la diferenciación progresiva y reconciliación integradora un principio pragmático que otorga sentido a los conceptos y para conceptos en la adquisición y dominio de los conocimientos, al mismo tiempo la consolidación asegura que el contenido obtenido pueda relacionarse con las ideas previas, finalmente la organización secuencial consiste en las relaciones de dependencia naturalmente ya existentes a la materia de aprendizaje (p. 5).

Por consiguiente, no se pretende buscar aprendizajes memorísticos, sino conseguir mediante estímulos que el estudiante desarrolle la atención, memoria, comprensión, percepción, análisis y consolidación de la información en su sistema cognitivo siendo estos aprendizajes duraderos.

Dimensiones del aprendizaje en el área de lengua y literatura.

Para la formación y desarrollo del aprendizaje se señala dimensiones que ayudan a su mejoramiento, tomando en cuenta los siguientes aspectos: primero la motivación que está relacionada con los sentimientos, emociones y valores, segundo la comprensión, que realiza el análisis sobre resolución de problemas, el tercero la funcionalidad encargada de asimilar los contenidos, el cuarto la participación activa que implica un estudio sistemático, analítico y reflexivo y quinto una relación con la vida real donde aplica la información recibida (Chrobak, 2017; pp. 9 - 11).

Para la construcción de los conocimientos del estudiante se considera como parte fundamental la apropiación activa del desarrollo cognitivo, mejorando la autonomía y autodeterminación en la resolución de problemas con un grado de significatividad de conocimientos.

Aprendizaje Significativo en el Área de Lengua y Literatura

Gutiérrez-Fresneda (2019) menciona que el aprendizaje del lenguaje es fundamental, ya que interviene en el desarrollo de la conciencia fonológica, velocidad de denominación y conocimiento alfabético, permitiendo desarrollar habilidades de prelectura siendo estas activas, donde el niño da significado al momento de leer y escribir como también de comprender, analizar y a la vez crear nuevos conocimientos sistémicos previo a experiencias de aprendizaje mediante la motivación (p. 139).

En tal sentido podemos deducir que el aprendizaje significativo interviene de diferentes maneras en la materia de lengua y literatura, partiendo de estímulos que faciliten la interacción entre los niños y el docente mejorando la comunicación oral y escrita, a través de la aplicación de estrategias activas que fomente un aprendizaje significativo y duradero al relacionar los conocimientos adquiridos con los nuevos.

¿Cómo evaluar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura a través de juegos activos de lectoescritura con las Tics en niños de 6 a 7 años?

Salazar (2018) sostiene que la evaluación del aprendizaje en los niños es muy cuestionada por la forma y manera en que se evalúa los conocimientos; sin embargo alude que el docente debe tener en cuenta el nivel de logro a evidenciar mediante las interrogantes ¿Qué evaluar?, ¿A quién evaluó? y ¿Qué evaluó?, en este sentido, la idea es que la evaluación sea una retroalimentación del aprendizaje de manera permanente; para ello es preciso incorporar la autoevaluación y coevaluación, como también es necesario tener un número de informantes que brinde su criterio sobre el aprendizaje de los niños, en el cual los padres de familia y docentes permiten visibilizar el conocimiento adquirido por los estudiantes (pp. 32-33).

Los aprendizajes en los niños parten de la significatividad que se brinde como docente mediante la participación y motivación por aprender, es así que para mejorar el proceso de lectoescritura se debe aplicar diferentes estrategias y una de ellas es el juego, se puede evaluar a través de una ficha de observación que brinde los aspectos a evaluar tanto en la parte cognitiva, afectiva y sociocultural en el ámbito del lenguaje;

ya que el niño aprende jugando y en la edad de 6 a 7 años que comprende el nivel de segundo año de educación básica desarrolla habilidades que ayuden en el proceso de aprender a leer y escribir con facilidad, reteniendo información siendo capaces de comprender, reflexionar y dar su juicio crítico de los que lee, escucha y escribe.

Estrategia Activa de Lectoescritura

Las estrategias activas en el ámbito pedagógico parten de las diferentes técnicas o métodos que se aplique en función de las actividades con los estudiantes durante el proceso de lectoescritura; la dificultad más grande que enfrenta nuestro sistema educativo es el número de estudiantes que no pueden leer y son incapaces de comprender los textos escritos

La lectoescritura es una tarea difícil, tanto por la esencia del propósito de enseñanza como por la influencia de los diversos elementos de aprendizaje que parte de un proceso que comienza con la adquisición de los fonemas y grafemas. Para Fons (2004) citado en el artículo de García A. (2018) la lectoescritura es participe de procesos intelectuales que contribuyen a que el estudiante desarrolle un eficaz proceso comunicativo, y ello, exige la aplicación de nuevos procesos, donde se pone en manifiesto procesos psicológicos, neurológicos y motrices, atendidos en la etapa preescolar (p,10).

En virtud de lo antes expuesto, el proceso de adquisición de la lectoescritura en la etapa infantil comprende el iniciar con el reconocimiento de letras, sílabas, palabras y frases para que comience con la interpretación del significado en la lectura; es por ello que encontramos la inmersión del lenguaje en todas las actividades que el niño desarrolla involucrando su habilidad de expresión y comprensión, ejecutando diferentes estrategias de enseñanza - aprendizaje como el juego, motivando el conocimiento y experimentación el mundo de la lectura y escritura.

La importancia de las habilidades de comprensión lectora y escrita se lleva a cabo con la fonología, morfología y sintaxis con la utilización de imágenes ilustradas que

conlleven códigos escritos para potenciar el desarrollo lingüístico (Gutiérrez-Fresneda, 2017; p. 3)

Tal como se describe, el proceso de lectoescritura involucra algunos aspectos motrices, cognitivos y psicolingüísticos que permite el desarrollo de habilidades tanto reflexivas como comprensivas; por consiguiente, el niño aprende a pensar, crear, comunicar ideas concretas sobre la información que recibe y experimenta de su medio entorno, donde el lenguaje es el único medio de expresión de sus pensamientos a través de una estructura sensorial motora.

Características de la Lectoescritura

La diferencia entre lectura y escritura son diversas; sin embargo, estas dos áreas deben estar estrechamente ligadas para adquirir la expresión y comprensión del lenguaje hablado y escrito, es así que algunas de estas diferencias se caracterizan por la traducción de símbolos gráficos a letras o palabras y dar sentido a lo que observa.

Para la Dra. Emilia Ferreiro y Ana Teberosky (1976) citado en el trabajo de recopilación de información de (Chacòn. S, 2015), hace referencia a la teoría de Piaget en el proceso de lectoescritura, donde el niño comienza con tipos de rasgos continuos y discontinuos ubicados en el inicio de la simbolización, para luego pasar a la representación de letras, números, figuras, símbolos dando paso al significado de reproducción.

Por otro lado, la adquisición y dominio de la lengua escrita sistematiza la relación que existe con las habilidades de la conciencia fonológica y el proceso escrito de los niños toma énfasis en la construcción del diseño alfabético; que por su parte se deriva en dos grandes perspectivas y métodos (Gutiérrez-Fresneda, 2017).

Partiendo de lo mencionado estas perspectivas describen el manejo del proceso de escritura en el niño al conocer letras mediante el desarrollo fonológico; así también la corrección ortográfica y morfológica de las palabras que comienza con tres momentos:

la representación gráfica, la diferenciación y la monetización de la escritura, dando comienzo a la escritura con significado y sentido propio.

Funciones Básicas de la Lectoescritura

Las funciones básicas son consideradas como habilidades o destrezas que a través de un proceso intrínseco de maduración neurológica en el niño va desarrollando estímulos para actuar, conocer y modificar el ambiente de aprendizaje mediante la asimilación de su entorno. Las funciones básicas y ejecutivas están estrechamente relacionadas con el desarrollo lingüístico del niño, donde se dividen por etapas de acuerdo a su nivel de maduración cognitiva, motriz y de lenguaje.

Para llevar a cabo el adecuado planteamiento de estas funciones se determina pasos al igual que estrategias de trabajo con los niños de acuerdo a su edad, tomando en cuenta la ambientación del espacio que juega un papel importante como factores de estimulación intrínseca; de esta manera se menciona algunas funciones básicas importantes en el proceso de lectoescritura según (Alvarez & Orellano, 2019) que son las siguientes:

- **Psicomotricidad:** El desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del cuerpo interacciona entre el conocimiento, emoción y movimiento corporal. Por lo tanto, la psicomotricidad es un ámbito de referencia al desarrollo infantil cognoscitivo y socio afectivo, permitiendo al niño ser capaz de desarrollar la flexibilidad y el control híbrido de su cuerpo.
- **Percepción visual – auditiva.** Para García (1996) citado en Benalcázar (2018) se divide la percepción visual en tres sistemas: visoespacial, análisis visual y visomotor, cada uno de estos sistemas permite al niño trabajar diferentes habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas; desarrollando la atención, percepción, velocidad perceptual, memoria visual, direccionalidad, integración bilateral y coordinación motora fina (pp. 60 - 62).

La definición de la percepción visual está ligada a estímulos visuales que permiten organizar la imagen mental que observa del mundo físico y relacionarla mediante conceptos lingüísticos al objeto con la palabra escrita.

- **Habilidades Lingüísticas:** La parte fonológica es un aspecto de la producción de textos, permitiendo la creatividad e imaginación al escribir; la conciencia fonológica también incide en la escritura favoreciendo a la comprensión de la lengua oral y escrita de manera que permita la reflexión y análisis de los símbolos gráficos que reproduce (Gutiérrez 2015; pp. 44-45).

En la relación a la conciencia fonológica y la lectura, las habilidades metalingüísticas intervienen en gran capacidad fortaleciendo la capacidad de reflexión sobre el texto leído organizando su estructura cognitiva al identificar, segmentar o combinar palabras a través de las unidades silábicas, intra silábicas y fonemas.

Método de Lectoescritura

Existen diversos métodos para la enseñanza de lectoescritura; sin embargo para este proceso hay dos métodos importantes como el sintético que pretende enseñar utilizando los fonemas para formar sílabas o palabras, este parte de los elementos simples y posterior a las estructuras complejas; mientras que el analítico trabaja con el modelo global y carteles de experiencia que inicia por palabras o unidades significativas donde el niño parte de la lectura oral y visualización, para descomponer y analizar sílabas o letras, posterior a ello genera palabras nuevas (Estalayo V & Vega R, 2015).

De esta manera, el método analítico descrito nos da a conocer sobre la estructura que se debe llevar en el proceso de la lectoescritura con los niños que inician en el reconocimiento y escritura de las letras, de la lectura y comprensión del texto; detallando cuatro pasos a seguir, 1º la comprensión, 2º la imitación, 3º la elaboración y 4º la producción, estos pasos nos permitirán llevar un proceso adecuado aplicando un modelo global de la lectura y escritura (V. cuadro 1).

Cuadro No 1: Método Global Analítico

Método	Modelo	Características del aprendizaje
Global	Analítico	<ul style="list-style-type: none">• Comprende diferentes palabras para relacionarlo con su entorno y rutina diaria.• Imita la imagen y luego lo relaciona la palabra.• Elabora una relación de palabras e imágenes mediante la repetición y crea frases.• Reproduce textos escritor mediante la comprensión de la lectura.

Elaborado por: Quispe María (2021)

Fuente: Estalayo V y Vega R. (2015)

Relación de las Tics con la adquisición de habilidades de la lectoescritura.

Las estrategias metodológicas de enseñanza – aprendizaje son muchas y de acuerdo al proceso de lectoescritura varía por su interacción y adquisición de significado, como manifiesta (Gutiérrez, 2018; p. 87) “las estrategias didácticas se insertan en la función mediadora del profesor, que hace de puente entre los contenidos culturales, las capacidades cognitivas y los estilos de aprendizaje de los alumnos”.

Desde este punto de vista, la práctica de diferentes estrategias didácticas de lectoescritura en los estudiantes de 6 a 7 años fortalece el aprendizaje significativo, siendo más activos y participativos al utilizar rimas, trabalenguas, lectura en voz alta y silenciosa, lectura de cuentos, el copiado y dictado; considerando a los juegos como una alternativa que ayuden al desarrollo de la lectoescritura mediante la motivación e interés por aprender.

Además, el uso de estrategias de lectoescritura mediadas por el manejo de las Tics ayuda a mejorar el aprendizaje significativo en el lenguaje de los niños y niñas, como lo menciona Marques (2006) en el artículo de Suárez Cárdenas et al., (2015) que hace referencia a involucrar las Tics a los procesos de aprendizaje, puesto que, favorece la planeación de actividades en que el estudiante interactúe con la lectoescritura desde una proyección real de juegos digitales (p. 2).

Desde esta perspectiva, trabajar con un modelo pedagógico diferente en el proceso de enseñanza – aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura a través de juegos activos de lectoescritura con las Tics despierta el nivel de interés y motivación en los estudiantes de segundo año EGB.

Para Marques (2006) citado en el trabajo de investigación de Suárez Cárdenas et al, (2015, p. 2) sobre el “desarrollo de la lectoescritura mediante las Tics y recursos educativos abiertos” manifiesta que la implementación de las Tics en las aulas favorece al proceso de aprendizaje desde un entorno real donde el estudiante se interese por la lectoescritura a partir de los juegos interactivos, de esta manera se potencia las habilidades lectoras con ayuda de la tecnología.

La implementación de las herramientas Tics en la educación como metodología de trabajo con los estudiantes de segundo año de educación general básica es fundamentada en el aporte significativo del aprendizaje, mediante la experiencia y la interacción con las actividades.

El proceso de la lectoescritura es un proceso de adquisición de habilidades de lectura y escritura que el docente debe desarrollar en las primeras etapas educativas del niño, es importante innovar las aulas de clase en relación a la vanguardia del mundo actual, que trabaja con el uso de la tecnología puesto que esta es parte del proceso de aprendizaje y del desarrollo educativo.

Para Ballestas Camacho (2015) la lectoescritura con la aplicación de las Tics es en la actualidad de suma importancia, los niños se encuentran modernizados con la era de la tecnología y están en constante interacción con las herramientas digitales (p. 340).

El uso de la Tics en las instituciones se considera como una urgencia en el sistema educativo actual, debido a que el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura comprenden retos en el manejo de las redes sociales, de tal manera que en el sistema educativo es llamado la sociedad del conocimiento donde la innovación, la

interdisciplinaria son más complejas y desarrollan habilidades y destrezas que involucran las diferentes materias de enseñanza – aprendizaje.

La lectoescritura en este punto comprende dos factores importantes, la focalización por el gusto a la lectura y la comprensión del texto escrito de manera atractiva, donde el estudiante mediante la integración de juegos lúdicos e inmerso con el manejo de la tecnología se integre con programas educativos a través de las Tics, fortaleciendo el aprendizaje del código escrito y del lenguaje oral mediante el reconocimiento de fonemas y grafemas partiendo de la conciencia lingüística a la fonológica, de donde se extrae el significado de la palabra o del texto escrito

El juego como estrategia activa de lectoescritura con las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Varios autores sustentan que el aprendizaje basado en juegos permite al niño despertar el interés y la curiosidad por lo desconocido, considerando a la lectura como una oportunidad de autoaprendizaje, gracias a esto el niño puede alcanzar un lenguaje más fluido y la comprensión del texto escrito. Además, fomenta las habilidades de memoria, concentración y retención de la información que recibe de su entorno fortaleciendo el aprendizaje significativo, de manera que el docente cimiente el interés por descubrir el significado de lo que observa, escucha, lee y escribe (Iglesias M., 2019; Karadag, 2015).

De acuerdo a lo antes mencionado, se pretende conseguir la reflexión en los docentes sobre la forma de enseñar a leer y escribir mediante la implementación del juego ya sea de manera online o presencial, buscando siempre motivar al niño en el gusto por aprender, de tal manera que se apropie del conocimiento y sea significativo para él.

El juego activo aplicado con las Tics

El proceso de lectoescritura en la actualidad se ve muy cuestionado por el tradicionalismo que existe en las aulas; sin embargo, en los últimos años el interés de

los niños por el mundo digital es frecuente, por ende, su aprendizaje va a la vanguardia de la tecnología conocido como las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), permitiendo que su curiosidad e interés se encuentren activos. De este modo, como proceso innovador en el aprendizaje de la lectoescritura se plantea el uso de juegos didácticos a través de la tecnología, utilizando programas como Power Point que es de fácil acceso para el estudiante y con la supervisión del docente o padre de familia, teniendo en cuenta que en tiempos disruptivos como los que vive el mundo en la actualidad la tecnología es otro medio de aprendizaje para los seres humanos.

Los juegos en el mundo real y virtual toman gran relevancia en diferentes campos como el de ser jugador en un video juego, donde intervienen la destreza del manejo, concentración, adquisición de dominio por ganar y la motivación por jugar en algo desconocido o atractivo para el espectador. Algunas características de estos juegos surgen de los deportes, la acción, aventura, juegos de roles de personajes, de simulación y juegos educativos, enmarcado en el desarrollo de actividades que mejore el aprendizaje significativo en los estudiantes en algún tema específico (Suárez Cárdenas et al., 2015).

Es por esta razón que el aprendizaje mediante los juegos como estrategia activa a través de la utilización con las Tics permitirá que el estudiante se interese por aprender de manera tanto virtual como presencial dentro de las aulas de trabajo, siendo parte de su aprendizaje significativo en el área de lenguaje.

¿Cómo desarrollar el juego activo de lectoescritura con las Tics para mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura?

Para mejorar el aprendizaje significativo a través del juego didáctico la docente debe propiciar actividades motivadoras y de accesibilidad para que el niño explore y conozca diversos tipos de contextos sociales potenciando su inter aprendizaje.

De la misma manera, para algunos autores el juego propicia espacios de aprendizaje auténticos mediante la relación del sujeto con el objeto de aprendizaje, por ello la importancia de aplicar juegos didácticos de manera virtual o en el aula permitirá que

los aprendizajes sean significativos relacionándose a través de un tipo de lenguaje comunicativo, mediatizador y regulador, donde el niño con el juego vive experiencias de manera intrínseca mejorando su comprensión y expresión al hablar y escribir (Monterrey, 2019; pp. 135 - 137)

En consecuencia, como estrategia se implementa el juego activo de lectoescritura con el uso de la Tics, de tal forma que, el niño y niña desarrolla aspectos cognitivos, emocionales, sociales e intelectuales al igual que su habilidad y creatividad en la lectura y escritura en el área de lengua y literatura permitiendo que su aprendizaje sea más significativo a través de la comprensión y análisis del texto. Finalmente, los juegos activos con la Tics se pueden desarrollar con el programa de Power Point, el cual permite que el niño interactúe con diferentes ejercicios programados para reforzar el reconocimiento de sílabas, palabras y comprender la lectura mediante la comparación y relación de la imagen con el significado propio.

De esta manera, la fundamentación principal de la utilización de herramientas tecnológicas y el programa de Microsoft Power Point, permite crear una interacción entre docente y estudiante de manera activa, donde el juego relacionado con las Tics es parte de la experiencia propia del niño, considerando el proceso de aprendizaje que se lleva en la actualidad mediante un sistema educativo virtual.

Para Suárez Cárdenas et al., (2015) la virtualidad en la educación se ha convertido para las escuelas como parte fundamental en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. El desarrollo de habilidades lectoras y escritoras al involucrarse con las Tics crean espacios de experiencias significativas en el estudiante mejorando su capacidad y nivel de comprensión, análisis crítico y participativo en la construcción de conocimientos.

Al hablar de la relación entre las Tics no solo se refiere a la parte tecnológica de celulares o computadoras, sino del manejo de las redes sociales, plataformas virtuales, softwares educativos en el que se puede apoyar para brindar una clase o trabajar desde las casas de los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y Diseño de la Investigación

La investigación se caracteriza por identificarse con el enfoque cualitativo, en el cual se considera la existencia de fenómenos culturales que son sujeto de descripción como medio para entender la realidad social de los individuos en el que se analiza el problema desde las causas que lo motivaron y las características del fenómeno en el lugar de los hechos, recogiendo una información a través de una ficha de observación a 22 estudiantes del segundo año EGB y una entrevista realizada a 3 docentes del nivel elemental de educación general básica.

La modalidad de investigación es básica, pues tiene como propósito observar la realidad del problema y buscar ampliar el conocimiento teórico de las dos variables.

Según Arias (2016) explica que: “La investigación de campo es aquella que consiste en la redacción de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad de donde ocurren los hechos”. En esta modalidad el investigador recoge información de fuentes primarias en relación a las variables.

El nivel fue descriptivo, porque permite el análisis, descripción e interpretación de la información, lo que condujo a un conocimiento más técnico y minucioso con el fin de comprender el problema de la investigación para llegar a una solución, es decir, que con ello abrió paso a una investigación más profunda con interés educativo y social, de esta manera busca especificar las propiedades y características del fenómeno para

conocer la incidencia que tiene el utilizar estrategias activas de lectoescritura con el uso de las Tics en el aprendizaje significativo del área de lengua y literatura.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La población de la investigación de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” se detallan en la siguiente tabla (V. tabla 1).

Tabla No 1: Población

Unidad de observación	Población
Docentes del nivel elemental	3
Estudiantes de segundo año EGB	22
Total	25

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Datos de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” (2020)

Proceso de recolección de datos

El procedimiento de recolección de información (técnicas e instrumentos, validez de los instrumentos empleados) se llevó a cabo mediante los siguientes pasos:

Se aplicó la técnica de la observación y su instrumento una escala de estimación que comprende como alternativas (Siempre, A veces, Nunca), de la misma manera se utiliza la técnica de la entrevista con su instrumento el cuestionario a 3 docentes del nivel elemental, el cual está estructurado por preguntas abiertas.

La ficha de observación consta de 10 indicadores que pretende recolectar información sobre el nivel de aprendizaje en el área de lengua y literatura de los niños y niñas de segundo año EGB (V. Anexo 2).

La entrevista a tres docentes recoge información sobre el conocimiento y utilización de estrategias activas de lectoescritura mediante juegos activos con el uso de las Tics, a través de 6 preguntas técnicas (V. anexo 3).

Para la validez de los instrumentos se lo realizó mediante el aval de un experto en el área el cual fue por la tutora del proyecto de investigación, Lcda. Paulina Baquero Mgs, en el que se consideró aplicar la ficha de observación a los estudiantes y la entrevista a las docentes del nivel elemental.

Para el análisis de la información se hace uso de la estrategia de triangulación de datos planteada por (Gavira & Osuna, 2015), siguiendo los siguientes pasos:

1. Selección de la información adquirida en el campo
2. Triangulación de la información con la teoría.
3. Triangulación de la información con los antecedentes obtenidos a través de las técnicas aplicadas.

De los resultados obtenidos de la triangulación de datos, desde la aplicación de las técnicas tales como la observación a estudiantes y la entrevista a docentes se estableció dentro de la problemática el siguiente diagnóstico:

- El contexto escolar en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” es complejo en especial en los niños y niñas de segundo año EGB, donde se encuentran poco motivados al aprender a leer y escribir dificultando su aprendizaje significativo; en consecuencia de ello, se observó la necesidad de potenciar estrategias activas de lectoescritura mediante la utilización de las Tics, para que de esta manera los estudiantes se motiven e interesen por desarrollar las habilidades lingüísticas y cognitivas en esta asignatura, de manera que, sea un beneficio académico y personal en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- La mayoría de las docentes del nivel elemental desconocen sobre la utilización de la estrategia del juego activo de lectoescritura con las Tics. Por tal razón, les resulta imposible mejorar el aprendizaje en los estudiantes de manera divertida y creativa, donde puedan tener la capacidad de adquirir con mayor facilidad el conocimiento y relacionarlo con lo ya aprendido anteriormente, fomentando la

habilidad de comprensión y expresión oral y escrita de sílabas, palabras u oraciones estructuradas.

- Se evidencia la carencia del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los niños y niñas de segundo año, puesto que durante las clases de la docente no aplica actividades de lectoescritura diseñadas mediante juegos digitales a través de la utilización de las Tics, de manera que permita al estudiante aprender de forma divertida, espontánea y creativa con mayor motivación haciendo que su aprendizaje sea más duradero y de esta manera pueda asociar la nueva información con la ya adquirida previamente.
- Por lo tanto, se considera muy importante diseñar una guía de juegos activos de lectoescritura con las Tics, para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura; las actividades permitirán que el niño y niña disfrute por aprender de mejor manera reforzando los conocimientos ya adquiridos.

Operacionalización de la Variable del Aprendizaje Significativo en el Área de Lengua y Literatura

Cuadro No 2: Operacionalización Aprendizaje Significativo en el Área de Lengua y Literatura

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
<i>El aprendizaje significativo se caracteriza por un pensamiento crítico, que consiste en relacionar el nuevo conocimiento o una nueva información a la estructura cognitiva que ya tiene, dando significatividad a nuevas ideas en su estructura cognoscitiva.</i>	Conocimiento	Atención Memoria Razonamiento	El niño/a muestra interés y se preocupa por adquirir nuevos conocimientos. El niño/a es capaz de razonar mediante la aplicación de juegos activos. El niño/a asocia información adquirida con la ya existente a través de las habilidades lingüísticas.	TÉCNICA: Observación
	Tipos de aprendizaje	Activo Reflexivo Significativo	El niño/a es espontáneo, creativo e innovador al profundizar conocimientos y expresar sus ideas. El niño/a se involucra e interactúa con los conocimientos nuevos y experiencias vividas a través de la lectura.	
	Funciones del aprendizaje	Representacional Conceptual Proposicional	El niño/a aprende el significado de palabras con facilidad. El niño/a asimila el concepto de palabras y oraciones estructuras. El niño/a es capaz de expresar sus propias ideas a través de la comprensión del lenguaje oral y escrito.	
	Dimensiones del aprendizaje	Motivación Sentimientos Valores Resolución de problemas	El niño/a se siente motivado por aprender a leer y escribir mediante la utilización de textos escolares. El niño/a es capaz de resolver problemas con un grado de significatividad de conocimientos.	

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2020)

Operacionalización de Variable de la Estrategia activa de Lectoescritura

Cuadro No 3: Operacionalización Estrategia Activa de Lectoescritura

CONCEPTUAIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
<i>Se considera a lectoescritura como una habilidad en el proceso de adquisición de lenguaje oral y escrito, que inicia en el primer ciclo de la educación primaria, donde los docentes a través de la aplicación de estrategias desarrollan las capacidades necesarias de desenvolvimiento en la comprensión lecto – escritora. (Rodríguez, Méndez, and Díaz 2018)</i>	Características	Expresión y comprensión del lenguaje oral y escrito.	¿Aplica usted estrategias de lectoescritura mediante las Tics, para la comprensión y expresión del lenguaje oral y escrito? ¿Qué tan importante considera usted utilizar estrategias activas de lectoescritura mediante el uso de las Tics en el desarrollo fonológico del niño o niña?	TÉCNICA: Entrevista INSTRUMENTO Cuestionario
	Funciones básicas de la lectoescritura	Psicomotricidad Percepción visual – auditiva Habilidades lingüísticas	¿Considera usted que como tipo de estrategia activa de lectoescritura el juego con la utilización de las Tics ayuda a mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura?	
	Método	Global – analítico	¿Utiliza usted la estructura del método global analítico en el área de lengua y literatura a través de juegos de lectoescritura mediante las Tics?	
	Estrategia activa de lectoescritura	Juegos activos con las Tics	¿Durante la clase virtual en el área de lengua y literatura aplica juegos de lectoescritura con el uso del Power Point para mejorar el aprendizaje significativo en sus estudiantes?	

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2020)

Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación a estudiantes.

La técnica utilizada en la investigación es la observación directa a estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”. El instrumento fue la ficha de observación (V. tabla 2).

Objetivo: Diagnosticar el nivel de aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

Tabla No 2: Ficha de observación a estudiantes

Indicadores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
El niño/a muestra interés y se preocupa por adquirir nuevos conocimientos.	Siempre	5	23%
	A veces	12	54%
	Nunca	5	23%
El niño/a es capaz de razonar mediante la aplicación de juegos activos.	Siempre	17	77%
	A veces	3	14%
	Nunca	2	9%
El niño/a asocia información adquirida con la ya existente a través de las habilidades lingüísticas.	Siempre	6	27%
	A veces	15	68%
	Nunca	1	5%
El niño/a es espontáneo, creativo e innovador al profundizar conocimientos y expresar ideas.	Siempre	10	45%
	A veces	11	50%
	Nunca	1	5%
El niño/a se involucra e interactúa con los conocimientos nuevos y experiencias vividas a través de la lectura.	Siempre	4	18%
	A veces	13	59%
	Nunca	5	23%
El niño/a aprende el significado de palabras con facilidad.	Siempre	4	18%
	A veces	18	82%
	Nunca	0	0%
El niño/a asimila el concepto de palabras y oraciones estructuras.	Siempre	8	36%
	A veces	12	55%
	Nunca	2	9%
El niño/a muestra interés y se preocupa por adquirir nuevos conocimientos.	Siempre	8	36%
	A veces	12	55%
	Nunca	2	9%

El niño/a se siente motivado por aprender a leer y escribir mediante la utilización de los textos escolares.	Siempre	3	14%
	A veces	17	77%
	Nunca	2	9%
El niño/a es capaz de resolver problemas con un grado de significatividad de conocimientos.	Siempre	6	27%
	A veces	14	64%
	Nunca	2	9%

Elaborado por: Quispe María (2021)

Fuente: Observación directa a estudiantes de la U.E. “Reinaldo Espinoza”

Los resultados de la ficha de observación aplicada a los 22 niños y niñas de segundo años EGB, demuestra que, el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura no se encuentra en su totalidad optimizados, es decir, que la mayoría de los estudiantes presentan problemas en la adquisición de conocimientos puesto que no tienen un interés por aprender. Además, un alto índice se demostró que los niños les cuestan mucho ser espontáneos, creativos e innovadores al adquirir y procesar sus conocimientos, es por ello que, en el área de lengua y literatura no logran desarrollar la destreza de la lectoescritura, evidenciando lo siguiente:

- Los niños y niñas del segundo año EGB presentan falencias en cuanto a la adquisición de conocimientos por la falta de motivación y desinterés que presenta al desarrollar las actividades.
- Así mismo, se determinó que los niños no desarrollan la comprensión de textos cortos, por el cual, tienen dificultad al expresar sus ideas sobre la información que adquiere.
- En referencia a la destreza de que, si el niño es capaz de razonar mediante juegos activos, se demuestra que puede mejorar su aprendizaje a través de la implementación de estrategias que permita ayudar al desarrollo de su habilidad lingüística.
- Por otro lado, se determinó que el uso permanente de los textos escolares en la enseñanza de la lectoescritura en el área de lengua y literatura no promueve que el niño se interese por aprender y desarrollar la comprensión del texto.

De esta manera, es evidente que el desarrollo del aprendizaje significativo requiere de actividades como el juego activo, ya que la mayoría de los estudiantes no se encuentran motivados por aprender a leer y escribir a través de solo textos escolares y por ende no son capaces de resolver problemas con facilidad. Por lo que es importante, consolidar actividades motivadoras que produzcan la curiosidad, interés y participación activa en el proceso de aprendizaje, para desarrollar cualidades creadoras en el estudiante.

Es por eso que, si la metodología de trabajar con los niños cambia, también debe cambiarse la forma de transmitirlos mediante la introducción de actividades que promueva el desarrollo óptimo de conocimiento, comprensión, memoria, visión, audición y la destreza manual de sus aptitudes al escribir.

Análisis Descriptivo de la Entrevista a Docentes

Se realizó una entrevista a tres docentes del nivel elemental de educación general básica de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, de las cuales se han extraído ideas en las que se aprecian similitudes, las mismas se exponen a continuación:

1. ¿Aplica usted estrategias de lectoescritura mediante las Tics, para la comprensión y expresión del lenguaje oral y escrito?

Las estrategias que se aplican para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes son distintas como el juego, tarjetas de similitud y otras; sin embargo, no se ha trabajado mediante las computadoras o celulares juegos que den paso al proceso de la lectura y escritura, tomando en cuenta que no muchos manejan la tecnología adecuadamente y por supuesto que al implementarse esta forma de enseñanza mejoraría significativamente el aprendizaje.

2. ¿Qué tan importante considera usted utilizar estrategias activas de lectoescritura mediante el uso de las Tics en el desarrollo fonológico del niño o niña?

Nuevamente las estrategias metodológicas, permiten a que los niños se interesen por aprender, participando espontáneamente con sus ideas, luego de leer un cuento, cantar

una canción u otras maneras, desde luego observando el nivel de aprendizaje que el niño logre en la lectura y escritura mediante el reconocimiento de los fonemas y grafemas; desde este punto de vista, implementar estos tipos de estrategias con el uso de las Tics puede ayudar a que el niño desarrolle mejor la fonología que es su propio lenguaje.

3. ¿Considera usted que como tipo de estrategia activa de lectoescritura el juego con la utilización de las Tics ayuda a mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura?

Sin duda la mejor forma en que el niño aprende es cuando se divierte a través de los juegos y si como estrategia está bien estructurada permitirá grandes beneficios en el niño y niña, sin embargo, como docentes necesitamos de una guía donde nos den a conocer cómo desarrollar aquellas actividades con los niños a través de juegos que tal vez ya estén desarrollados para poderlos aplicar.

4. ¿Considera usted que la percepción visual – auditiva, está ligada a estímulos visuales que permiten relacionar la imagen con la palabra escrita?

Desde luego que la percepción visual y auditiva permiten a los niños que relacione tanto la imagen con la palabra y aún más si se encuentran en proceso de aprendizaje de las sílabas para formar palabras y oraciones.

5. ¿Utiliza usted la estructura del método global analítico en el área de lengua y literatura a través de juegos de lectoescritura mediante las Tics?

Se viene trabajando a través del método global analítico ya que se parte de un todo a lo más sencillo que es el reconocimiento de las letras y después a formar sílabas y de esta manera para realizar palabras y oraciones con sentido, en el juego por lo general se estructura mediante objetivos alcanzados y lleva un proceso, desde luego no se ha implementado el mismo con el manejo de las Tics y mucho menos se conoce como desarrollar actividades de lectoescritura empleando la metodología global en los juegos

digitales, por tal razón, consideraríamos que se debe primero conocer cómo utilizar este tipo de estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

6. ¿Durante la clase virtual en el área de lengua y literatura aplica juegos de lectoescritura con el uso del Power Point para mejorar el aprendizaje significativo en sus estudiantes?

No, ya que muchos de los casos se ha utilizado juegos tradicionales pero aplicado en el aula directamente, sin embargo, por esta pandemia no se ha podido aplicar en el aula y durante las clases virtuales solo se ha brindado mediante la proyección de material multimedia como videos y la proyección de los textos escolares de forma digital.

Interpretación de la entrevista a docentes

La entrevista a los docentes permite evidenciar que la estrategia del juego activo de lectoescritura con la utilización de las Tics es muy importante como recurso que se puede implementar en las clases virtuales y también presenciales obteniendo grandes beneficios en el aprendizaje, a través del descubrimiento, la exposición de ideas y la asimilación de contenidos, dado que la lectura y escritura son procesos básicamente indispensables en la comprensión del lenguaje hablado y escrito.

Por consiguiente, se toma en cuenta el entorno lector en el que el estudiante aprende, el cual depende de la actuación de los factores personales que posibilitan la comprensión de los textos escritos y de la lectura comprensiva que lo realice. De esta manera, la motivación que la docente brinde a los estudiantes para el proceso de lectoescritura es el pilar para que el estudiante desarrolle las habilidades lectoras y la capacidad de comprensión de la misma.

En síntesis, en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” se necesita de una estrategia activa de lectoescritura a través de los juegos con las Tics como herramienta para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura. Sobre esa base, el estudio teórico realizado y la información obtenida de los instrumentos aplicados, permite proponer una estrategia a través de los juegos digitales mediante la

programación del mismo en el Software de Power Point con el cual estudiantes serán participes de su propio conocimiento de manera divertida, activa y participativa, el cual pretende fortalecer y mejorar las debilidades detectadas en los estudiantes.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Propuesta Innovadora de Solución al Problema

Guía de juegos activos de lectoescritura con las Tics, para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Definición del Tipo de Producto

La propuesta se enfatiza en el desarrollo de juegos activos de lectoescritura con el apoyo de las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año EGB, desarrollando las destrezas imprescindibles del área de lenguaje en base al Currículo del Nivel de Educación General Básica Elemental y Currículo Priorizado 2020 - 2021. De esta manera, será más activo al relacionar el sonido con la letra, formando sílabas, palabras, frases u oraciones buscando siempre el significado del texto. Los juegos activos de lectoescritura al ser utilizados a través del software Power Point, es una innovación de mejora en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pertinencia, Beneficiarios y Contribución de la Propuesta

La lectoescritura es un proceso fundamental en donde se desarrollan habilidades lingüistas y meta lingüistas a través de la conciencia fonológica, en el proceso de escritura se desarrolla el reconocimiento de fonemas y grafemas, para posteriormente llegar a la formación de palabras, frases u oraciones como lo menciona Estalayo V y Vega R (2015), quien propone diferentes métodos de lectoescritura para desarrollar las habilidades y destrezas.

La propuesta pretende la implementar la utilización de juegos activos de lectoescritura con las Tics, para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes buscando un aprendizaje más significativo, de acuerdo con lo que menciona (Estrada, 2018) sobre los diferentes tipos de aprendizaje que pueden ser de manera activa, significativa, reflexiva. La metodología que se aplica con los estudiantes puede ser de forma asincrónica y sincrónica, utilizando herramientas tecnológicas.

La necesidad fue detectada a través de un diagnóstico descriptivo, sobre como las docentes implementan estrategias activas de lectoescritura en el área de lengua y literatura mejorando el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año en específico, recogiendo información donde se observa que no utilizan juegos de manera digital con las Tics; en virtud de ello se diseñan juegos activos con apoyo de las Tics mediante el software de (Power Point) en la lectoescritura para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura, utilizando en cada actividad el método global analítico de manera visual, que permitirá al estudiante observar, describir y analizar la forma de escribir y leer sílabas, palabras y oraciones.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

- Crear una guía de estrategia activa de lectoescritura con apoyo de las Tics, para optimizar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Objetivo específico

- Seleccionar actividades para la elaboración de los juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics.
- Organizar los contenidos de cada actividad siguiendo una secuencia lógica en el área de lengua y literatura.

- Valorar mediante el método de usuarios de la institución, las actividades propuestas en la guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Estructura de las actividades.

Las actividades que se integran en la guía permiten desarrollar en los niños las habilidades psicolingüísticas, partiendo del juego como base fundamental donde aprende a descubrir, formar, organizar, comprender y deducir la forma correcta de escribir y leer sílabas, como también palabras u oraciones de acuerdo a la edad correspondiente del niño que esta entre 6 a 7 años. La guía diseñada cuenta con (8) actividades distribuidas en (4) bloques de la materia de Lengua y Literatura (V. cuadro 4).

Cuadro No 4: Estructura de los juegos activos de lectoescritura.

Bloque	Actividad	Contenidos
1. COMUNICACIÓN ORAL	• Juego N.º 1: Conciencia fonológica.	• Objetivo de aprendizaje.
	• Juego N.º 2: La Ruleta	• Objetivo integrador.
2. ESCRITURA	• Juego N.º 3: Sonido Inicial.	• Destreza con criterio de desempeño.
	• Juego N.º 4: Sopa de letras	• Lugar
3. LECTURA	• Juego N.º 5: Sílabas Locas.	• Tiempo
	• Juego N.º 6: Bingo de palabras.	• Recursos y materiales
4. LITERATURA	• Juego N.º 7: Lectura de rompecabezas.	• Instrucciones
	• Juego N.º 8: Ordenando oraciones.	• Finalidad
		• Proceso (ver tablas de cada juego)
		• Rúbrica de evaluación para cada actividad.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

La rúbrica de evaluación se encuentra al final de las actividades donde se detalla el indicador a ser evaluado por cada actividad y su escala de valoración correspondiente (V. cuadro 16 y 17).

Programación de las actividades

Las actividades programadas (V. cuadro 5) a desarrollarse con los estudiantes por parte de la docente está organizada de la siguiente manera, (las actividades son flexibles para su modificación).

Cuadro No 5: Programación de juegos activos de lectoescritura con las Tics.

N.º	Nombre del juego	Fecha	Hora de aplicación
1	Conciencia Fonológica	Semana 1	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
2	La Ruleta	Semana 2	((30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
3	Sonido Inicial	Semana 3	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
4	Sopa de letras	Semana 4	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
5	Sílabas locas	Semana 5	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
6	Bingo de palabras	Semana 6	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
7	Lectura de rompecabezas	Semana 7	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo
8	Ordenando oraciones	Semana 8	(30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • 15 minutos del juego • 15 minutos trabajo autónomo

Elaborado por: Quispe María (2021)

Fuente: Investigación

- **Responsable de la ejecución:** Docente del segundo año EGB de la institución.
- **Duración:** Las actividades se realizarán en 8 semanas, cada semana se aplicará un juego en la hora clase de 30 minutos de forma virtual (sincrónica) o presencial (asincrónica) estimando 15 minutos de participación y 15 minutos de retroalimentación con otros ejercicios de manera autónoma.
- **Número de participantes:** 22 estudiantes del segundo grado EGB, en el caso de realizarlo de forma presencial y debido a la situación sanitaria que vive el país por el Covid – 19, se procederá a trabajar en dos grupos de 11 niños y niñas en cada uno, respetando el distanciamiento social.
- **Lugar:** Aulas virtuales (Zoom, Microsoft Temas) o aula del grado de segundo año.
- **Recursos y materiales:** los materiales a utilizar dentro de la clase virtual o presencial de manera general son: computador o celular, Software Power Point, parlantes, proyector, hoja para ejercicios de retroalimentación, lápiz, marcadores, pizarra.

Ejecución de los juegos activos de lectoescritura con el uso de las Tics.

Los juegos diseñados para la enseñanza – aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura contienen objetivos de aprendizaje, objetivos integradores, destrezas con criterio de desempeño a desarrollarse en base al Currículo Priorizado de Emergencia del Ministerio de Educación, tiempo, lugar, recursos y materiales, una breve instrucción, finalidad, proceso y rúbrica de evaluación al final (V. cuadro 16 y 17).

Las tablas de proceso (V. cuadro 8 al 15) incluyen los pasos a seguir de acuerdo al método global analítico que consta de 4 fases: comprensión, imitación, elaboración y producción. En cada fase se explica cómo debe desarrollarse.

Objetivos y Destrezas en base al Currículo Priorizado del Ministerio de Educación en el Área de Lengua y Literatura del Nivel Elemental.

De acuerdo al Currículo Priorizado del (MINEDUC, 2021) que contiene 12 objetivos integradores en el área de lenguaje del subnivel de elemental y 22 destrezas

con criterio de desempeño (aprendizaje imprescindible) cada uno decodificado con su propio código; se selecciona tres objetivos y cinco destrezas con criterio de desempeño que se utilizará en la presente guía de innovación (V. cuadros 6 y 7).

Objetivos integradores del área de lengua y literatura.

Cuadro No 6: Objetivos integradores del área del lengua y literatura

Código	Objetivo
OI.2.5	Demostrar imaginación, curiosidad y creatividad ante distintas manifestaciones tecnológicas, culturales y de la naturaleza, desarrollando responsabilidad y autonomía en su forma de actuar.
OI.2.6	Resolver problemas cotidianos con actitud crítica y de análisis con respecto a las diversas fuentes de información y experimentación en su entorno inmediato y mediato, a partir de la socialización e intercambio de aprendizajes.
OI.2.7.	Comunicarse en forma efectiva a través del lenguaje artístico, corporal, oral y escrito, con los adecuados, manteniendo pautas básicas de comunicación y enriqueciendo sus producciones con recursos multimedia.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: (MINEDUC, 2021)

Destrezas con criterio de desempeño

Cuadro No 7: Destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura

Código	Destrezas
LL.2.1.1.	Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.
LL.2.2.2.	Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

- LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.
- LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
- LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una y dos representaciones gráficas. (Ref. LL.2.4.7.)

Elaborado por: Quispe María

Fuente: (MINEDUC, 2021)

Guía de juegos activos de lectoescritura con las Tics, para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.



Gráfico No 1: Portada de la Propuesta

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Presentación

Los juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics ayudan a los niños a mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura, desarrollando su capacidad de comprensión y producción de textos escritos y hablados. El uso de los juegos en la actualidad es un método y estrategia que se utiliza para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, fomentando el interés y el desarrollo de la creatividad mediante la estimulación para hacer, aprender y construir sus propios conocimientos de una manera divertida.

El propósito de incorporar el juego activo de lectoescritura con el uso de las Tics se lleva a cabo en los diferentes bloques del área de lengua y literatura, desarrollando en cada uno de ellos habilidades lectoras; la docente debe organizar en grupos de trabajo a los estudiantes ya sea de forma virtual o presencial. De esta manera, las habilidades de lectoescritura se irán fomentando de manera favorable y motivando al niño a aprender y ser el protagonista de su propio aprendizaje.

Guía para el docente

La guía será de apoyo para el trabajo docente en la enseñanza – aprendizaje de la materia de lenguaje a través de la utilización de las TICS, tomando en cuenta que hoy en día es un espacio de aprendizaje autónomo mediante la aplicación de juegos con el manejo de herramientas tecnológicas. A continuación, se detallan algunas indicaciones necesarias para la docente mismas que deberá tomar en cuenta al momento de planificar su clase:

- El docente planificará actividades para la enseñanza de la lectura y escritura mediante juegos con apoyo de las Tics.
- El docente aplicará las actividades de forma participativa con los niños y niñas en el computador o celular durante la clase presencial o virtual, y de ser necesario contará con el apoyo de los padres de familia durante la clase virtual.
- La sustentación del uso de herramientas tecnológicas en la hora clase, consta en el acuerdo ministerial 0070-14 usos de Celulares Art. 1. Los teléfonos celulares,

al igual que otros recursos tecnológicos de información y comunicación pueden ser empleados como instrumentos opcionales de aprendizaje dentro y fuera del aula (Espinosa, 2014; p. 2).

- El docente será una guía de apoyo pedagógico para el niño orientándolo para realizar las actividades.
- Los estudiantes serán los protagonistas del trabajo autónomo mediante la participación activa en los juegos diseñados e impartidos por la docente en el área de lenguaje, utilizando aplicaciones como: Zoom, Microsoft Teams, WhatsApp y software Power Point, esto se lo realizará con el apoyo del padre o madre de familia, ya sea utilizando un celular inteligente o computador, el niño será participe de las diferentes actividades que realice en la hora clase.
- Para la evaluación el docente contará con una rúbrica, en donde consta el indicador a evaluar correspondiente a cada juego con su escala de valoración cualitativa y cuantitativa facilitando la obtención de datos sobre el rendimiento académico del estudiante.

Metodología sugerida a la docente.

El desarrollo de la guía se sustenta con el método global analítico; que de acuerdo a Estalayo y Vega (2015), hacen mención a cuatro fases dentro del proceso de lectoescritura, permitiendo al estudiante aprender a su propio ritmo y estableciendo relaciones espontaneas, al reconocer frases, oraciones y en ellas las palabras, desarrollando la comprensión lectora desde el principio.

Las cuatro fases a seguir en base al método global analítico que menciona Estalayo y Vega son los siguientes:

Fase de la Comprensión: Parte de frases o palabras escritas en relación a los elementos que lo rodean de su entorno realizándolo de manera lúdica y atractiva, para dar a conocer el significado de las palabras mediante la asociación de imágenes.

Fase Imitación: En esta etapa se dirige a la escritura con rasgos encaminado a la copia de palabras ya conocidas por el niño, de esta forma el aprendizaje se va fortaleciendo en la comprensión de la escritura de frases, oraciones y palabras.

Fase Elaboración: En esta fase se refuerzan las actividades de las dos anteriores y comienza el reconocimiento e identificación de las sílabas, palabras y frases, fomentando la formación de la lectura y escritura mediante juegos como: la formación de oraciones cortas, completar palabras con sílabas idénticas al inicio, medio y final, esto permitirá que distinga, identifique y reconozca la función de las palabras y sílabas inversas, mixtas y complejas.

Fase Producción: En esta última etapa se debe reforzar todos los conocimientos adquiridos por el niño, basados en la comprensión de la lectura y escritura a través del refuerzo, motivación, interés, estimulación de la creatividad, hábitos lingüísticos en la aumentación de su vocabulario, desarrollando una lectura rápida y comprensiva.

Bloque Comunicación Oral

En este bloque se desarrolla la habilidad de escuchar y hablar, generando la comprensión y expresión del lenguaje a través de las experiencias del niño donde relata historias, cuentos y anécdotas.

Objetivo de aprendizaje: Aprender a resolver problemas con la utilización de las Tics a través de juegos, para la creación de sus conocimientos significativos y siendo más participativos.

Actividades:

- **Juego N.º 1:** Conciencia Fonológica
- **Juego N.º 2:** La Ruleta



Gráfico No 2: Bloque de comunicación oral

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 1: Conciencia Fonológica



Imagen No 1: Conciencia Fonológica

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Desarrollar la imaginación, curiosidad y creatividad con la utilización de las tecnológicas, de manera responsable y autónoma en su forma de actuar. (Ref.OI.2.5.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Reflexiona sobre la expresión oral con el uso de la conciencia lingüística. (Ref. LL.2.3.8.) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Socializar la actividad a los niños y representantes que participan en la clase virtual, para trabajar mediante el computador o celular la actividad propuesta.
- La docente presentará el juego dando inicio con un ejemplo de cómo realizarlo.

Finalidad: Desarrollar habilidades de la conciencia sintáctica y fonológica al identificar el número de sílabas que tiene una palabra.

Proceso:

Cuadro No 8 : Conciencia fonológica

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Socializar con los niños el desarrollo del juego a través del programa Power Point.• La docente socializará con los niños sobre como identificamos el sonido de cada sílaba por cada círculo que se encontrará en el juego.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• Motivar al estudiante a identificar la separación de sílabas por el cada sonido que se vaya pronunciando de acuerdo al nombre del dibujo, para ir seleccionando un círculo por cada sonido.• La docente realizará un ejemplo de la actividad donde irá seleccionando un círculo de acuerdo al sonido de la sílaba de la palabra y al realizarlo se aparecerá la sílaba que pronuncie.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• El niño con apoyo de su docente o padre/madre de familia desarrollará las siguientes actividades del juego, motivarle al niño a que vaya pronunciando las sílabas que se le va asomando de acuerdo al nombre del dibujo.• El niño al jugar observará que se visualiza la sílaba correspondiente al nombre del dibujo y que en algunos círculos se remarca con una (x) donde no se presentan sílabas.• Una vez que vaya formando las palabras realizar preguntas sobre ¿Cuántas sílabas tiene esta palabra? Para desarrollar el área cognitiva.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• Al finalizar la actividad la docente retroalimentará la conciencia fonológica del niño al reconocer la separación de la palabra en sílabas y la unión de las mismas que conforma una palabra.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)



Imagen No 2: La Ruleta

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Comunicarse a través del lenguaje escrito y hablado, manteniendo pautas básicas de comunicación y enriqueciendo sus producciones con recursos multimedia (Ref.OI.2.7.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una y dos representaciones gráficas (Ref. LL.2.4.7.) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Socializar la actividad a los niños y representantes que participan en la clase virtual, para trabajar mediante el computador o celular la actividad propuesta.
- Realizar la retroalimentación en el cuaderno de trabajo con otros ejemplos.

Finalidad: Desarrollar habilidades lecto – escritoras al momento de reproducir palabras y copiarlas formando oraciones.

Proceso:

Cuadro No 9: La Ruleta

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Explicar el juego de la ruleta a través de los dibujos que contiene y los cuadros de colores ubicados en la misma.• Repetir los nombres de los dibujos y observar en que color se encuentran ubicados.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• Al iniciar el juego se le presentará una ventana en donde se encuentra la ruleta, varios cuadros de diferentes colores y un botón de inicio, al presionar en inicio la ruleta comenzará a girar y para detenerla deberán dar un clic en el mismo botón de inicio.• Observamos que imagen nos señala la flecha y en qué color de pestaña se encuentra.• Seleccionamos el color de los cuadros del lado izquierdo y comenzamos a jugar.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• El niño deberá leer las sílabas que se encuentran en los círculos y contar cuantas sílabas tiene esa palabra que representa la imagen.• Seleccionar el número que le corresponde al total de sílabas que leyó, si acierta aparecerá un trofeo con un sonido de aplauso y si selecciona la incorrecta solo tendrá un sonido leve sin el trofeo.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• La docente con el apoyo de los padres motivará al niño a participar en este juego pronunciando las sílabas correctamente y formando la palabra correspondiente a la imagen.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Bloque de Escritura

Este bloque desarrolla las dimensiones de la lectura y escritura, los estudiantes parten de su experiencia para expresar ideas y sentimientos a partir de la escritura de textos con su propio código.

Objetivos de aprendizaje:

- Potenciar habilidades de concentración e imaginación al momento de escribir y descubrir palabras con el apoyo de las Tics, desarrollando un pensamiento más ágil y activo de manera divertida aumentando el vocabulario al momento de descubrir palabras.



Gráfico No 3: Bloque de Escritura

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 3: Sonido Inicial



Imagen No 3: Sonido Inicial

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Participar con actitud positiva en las actividades, dando su criterio y análisis de la información compartida a través de la socialización e intercambio de aprendizajes (Ref.OI.2.6.) (MINEDUC, 2021)

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana. (MINEDUC, 2021)

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Socializar la actividad antes de trabajar.
- Disponer de imágenes que se aplicaran con el apoyo de las Tics mediante Power Point.
- Contar con el instrumento de evaluación para la clase.

Finalidad: Identificar sonidos iniciales de las palabras mediante imágenes.

Proceso:

Cuadro No 10: Sonido Inicial

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Explicar a los estudiantes sobre como identificar sonidos iniciales de las palabras mediante el apoyo de imágenes ilustrativas.• Jugar a identificar con que sílaba inicia su nombre, motivar a los niños a que reconozcan el sonido inicial del nombre de sus compañeros.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• Presentar al niño y padres de familia el juego con una breve explicación sobre el manejo del programa Power Point en la computadora o celular.• La explicación consiste en el desarrollo del juego, la docente indicará el funcionamiento de cada imagen e iconos.• Dentro de cada panel de juego deberá tener apoyo del padre de familia o docente, una vez que conoce el funcionamiento del juego, motivar a que el niño lo realice de manera autónoma y divertida.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• Una vez puesto el juego en presentación a parecerá una ventana de bienvenida con un sonido de fondo, dará un clic en el control remoto para iniciar el juego.• En la segunda presentación se le mostrara las sílabas con la letra t (ta, te, ti, to y tu), deberá seleccionar una de las sílabas y se le presentará otra ventana donde debe seguir la instrucción que se le presentan, la misma podrá ser leída por el docente padre de familia (agrega al frasco las imágenes cuyo sonido inicial sea ...), una vez que el niño conozca la acción a realizar deberá dar clic en la imagen correcta para que se ubique dentro del frasco.• Si es correcto se ejecutará un sonido de aplausos, pero si es incorrecto tambaleará y tendrá un sonido de bomba.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• Crear otras actividades con el mismo funcionamiento, pero con sonidos iniciales diferentes.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 4: Sopa de letras



Imagen No 4: Sopa de letras

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: OI.2.6. Resolver problemas cotidianos con actitud crítica y de análisis con respecto a las diversas fuentes de información y experimentación en su entorno inmediato y mediato, a partir de la socialización e intercambio de aprendizajes (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Distinguir la intención comunicativa (persuadir, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido (Ref. LL.2.1.1.) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Mediante una socialización de la actividad indicar el manejo del juego en línea al seleccionar la palabra correcta en la sopa de letras y con la pista que le indica el juego

Finalidad: Desarrollar aspectos cognitivos, memoria, concentración y potenciando las capacidades de razonamiento lógico.

Proceso:

Cuadro No 11: Sopa de Letras

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Identificar la ubicación de las palabras escritas mediante las diferentes direcciones que pueden ser en sentido vertical, horizontal, izquierda o derecha e inclinadas.• Para iniciar el juego la docente deberá facilitar el archivo Power Point, para que el estudiante con la ayuda de un adulto o solo inicie el juego en un computador o celular inteligente.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• El niño buscará la palabra en la sopa de letras de acuerdo a la pista que se irá mostrando mediante una imagen.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• En la sopa de letras el niño tendrá que buscar la palabra correcta a través de la imagen que se presenta, al seleccionar la letra para formar la palabra se le cambiará de color, mientras que, si selecciona la letra incorrecta se presentará un sonido de bomba.• Una vez que el niño forme la palabra de la imagen se le presentará la palabra formada y avanzará al siguiente ejercicio.• El ejercicio no cuenta con límite de tiempo y podrá realizarlo libremente.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• Al terminar el juego la docente facilitará a los estudiantes una hoja impresa con actividades relacionadas al ejercicio realizado, elevando el nivel de dificultad y en un tiempo determinado.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)



Bloque de Lectura

La lectura tiene como propósito formar personas que sean capaces de comprender el texto escrito a través de diversas estrategias de lectura, desarrollando destrezas de comprensión lectora en diferentes niveles de profundidad: literal, inferencial y crítico valorativo.

Objetivo de aprendizaje:

- Identificar y conocer letras compuestas por una vocal y consonante, para la producción de sílabas y formación de una palabra a través de la asociación con imágenes de su entorno.
- Ejercitar y estimular la memoria a corto plazo, desarrollando la capacidad de atención, retención y memoria visual, para mejorar el lenguaje

Juego N.º 5
Sílabas Locas

Juego N.º 6
Bingo de palabras

Gráfico No 4: Bloque de Lectura

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 5: Sílabas Locas



Imagen No 5: Sílabas locas

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Comunicarse a través del lenguaje escrito y hablado, manteniendo pautas básicas de comunicación y enriqueciendo sus producciones con recursos multimedia. (Ref.OI.2.7.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza del concepto e imagen. (Ref. LL.2.3.1) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Socializar la actividad a los niños y representantes que participan en la clase virtual, para trabajar mediante el computador o celular la actividad propuesta.
- Realizar la retroalimentación en el cuaderno de trabajo con otros ejemplos.

Finalidad: Desarrollar habilidades lecto – escritoras con el reconocimiento de sílabas, para la formación de palabras.

Proceso:

Cuadro No 12: Sílabas Locas

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Explicación del juego con el programa Power Point.• Identificar sonidos de los fonemas y la conformación de la misma mediante el apoyo de imágenes.• Presentar los grafemas (sílabas) de la palabra que deseamos formar para completar con la sílaba que falta.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• Formar palabras a través de la composición de sílabas y hacer que el niño participe mediante la creación e identificación del sonido que falta por completar en la palabra de acuerdo a la imagen observada.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• El niño realizará la estructuración de las palabras de acuerdo a la imagen que se presente a través de la selección de la sílaba que le corresponda, si selecciona la correcta aparecerá en un recuadro la palabra formada y un sonido de aplauso.• Una vez que se vaya formando las palabras motivar al niño a leer la palabra formada correctamente y avanzar a la siguiente actividad.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• La docente realizará ejemplos de palabras con sílabas en desorden y motivará al niño para que forme correctamente otras, posterior a ello incentivará la lectura y comprensión de las mismas.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 6: Bingo de palabras



Imagen No 6: Bingo de palabras

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo de aprendizaje: Ejercitar y estimular la memoria a corto plazo, desarrollando la capacidad de atención, retención y memoria visual, para mejorar el lenguaje.

Objetivo integrador: Resolver problemas cotidianos con actitud crítica y de análisis con respecto a las diversas fuentes de información y experimentación en su entorno inmediato. (Ref. OI.2.6.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Distinguir la intención comunicativa (persuadir, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido. (Ref. LL.2.1.1.) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Mediante una socialización de la actividad indicar el funcionamiento del juego en Power Point y como desarrollarlo.

Finalidad: Desarrollar aspectos metacognitivos, a través de la retención de memoria, concentración y desarrollo de vocabulario al leer las palabras.

Proceso:

Cuadro No 13: Bingo de palabras

-
- | | |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Comprensión | <ul style="list-style-type: none">• Explicar las reglas del juego y preguntar si alguien ha participado en un bingo. Proporcionar la introducción del juego y los pasos a seguir: si selecciona la respuesta correcta se irán eliminando las palabras encontradas, y de este modo hasta terminar la cartilla. |
| Imitación | <ul style="list-style-type: none">• El niño con la docente o con apoyo del padre de familia leerá las palabras que se encuentran como primera cartilla antes de jugar. |
| Elaboración | <ul style="list-style-type: none">• Una vez que el niño conoce las instrucciones, se procederá a jugar con la primera cartilla de la docente.• Al iniciar el juego habrá una presentación y deberá dar clic en el icono Play para iniciar. Al iniciar habrá un recipiente girando en donde están contenidas las palabras.• Al dar clic en el icono aparecerá la palabra a encontrar en la cartilla, si selecciona la palabra correcta esta desaparecerá y podrá avanzar a las otras cartillas hasta terminar el juego. |
| Producción | <ul style="list-style-type: none">• Al terminar el juego la docente pedirá a los niños que pronuncien las palabras que aparecieron y fueron acertadas.• Motivar al niño a participar en otros juegos con la utilización de las Tics. |

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Bloque de Literatura

Este bloque tiene como horizonte fundamental desarrollar la lectura comprensiva, buscando el deleite de textos literarios a través de juegos que motiven a los estudiantes a la creación de textos escritos.

Objetivo de aprendizaje:

- Ejercitar y estimular la memoria a corto plazo, desarrollando la capacidad de atención, retención y memoria visual, para mejorar el lenguaje.

Juego N.º 7

Lectura con rompecabezas

Juego N.º 8

Ordenando oraciones



Gráfico No 5: Bloque de Literatura

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 7: Lectura con rompecabezas



Imagen No 7: Lectura con rompecabezas

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Demostrar imaginación, curiosidad y creatividad con apoyo tecnológico para desarrollar la lectura de manera autónoma mediante la utilización de juego de forma responsable (Ref. OI.2.5.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- El niño debe estar acompañado de una persona adulta para mejorar el aprendizaje a través de juegos activos mediante el uso de la tecnología.

Finalidad: A través del rompecabezas el niño ejercita y estimula su concentración, percepción visual y la memoria, permitiendo desarrollar la lectura y el razonamiento lógico.

Proceso:

Cuadro No 14: Lectura con rompecabezas

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Explicar el proceso de armado de un rompecabezas, utilizando Power Point en el celular o computador.• Al seleccionar correctamente una de las dos palabras que se encuentran ubicadas al costado de la imagen se unirán hasta quedar formada la imagen completa.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• El niño leerá las palabras correctamente y comprenderá cual es la que corresponde al armar el rompecabezas.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• El niño lee las palabras que están ubicadas al constado de la imagen y el objetivo es seleccionar la palabra correcta que corresponde.• Una vez seleccionada la palabra de las piezas del rompecabezas se unirán correctamente, al seleccionar la correcta avanza al siguiente juego.• Una vez terminado el juego, le solicitará al niño que recuerde cuales fueron las palabras que selecciono y formule una oración.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• La docente retroalimentará las actividades a través de la comprensión del texto que leyó el niño, mediante preguntas y presentándole textos cortos.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Juego No 8: Ordenando oraciones



Imagen No 8: Ordenando oraciones

Fuente: Power Point (2021)

Objetivo integrador: Demostrar imaginación, curiosidad y creatividad con apoyo tecnológico para desarrollar la lectura de manera autónoma mediante la utilización de juego de forma responsable (Ref. OI.2.5.) (MINEDUC, 2021).

Destreza con criterio de desempeño: Construir los significados de un texto a partir del de la comprensión entre semejanza - diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo (Ref. LL.2.3.1.) (MINEDUC, 2021).

Lugar: Aulas virtuales (Zoom, Teams) – presencial (aula)

Tiempo: 30 minutos

Recursos y Materiales:

- Computador, celular, proyector, pizarra
- Software Power Point / internet
- Escala de valoración

Instrucciones:

- Para realizar esta actividad se contará con el apoyo de la docente y padres de familia que ayudarán al niño a participar en el juego.
- Explicación del juego y la forma de su manejo mediante el programa Power Point, no tiene límite de tiempo.

Finalidad: Desarrollar la lectura comprensiva a través de la formación de oraciones de acuerdo al concepto de la imagen que estará durante cada actividad.

Proceso:

Cuadro No 15: Ordenando oraciones

Comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Explicar al niño sobre el funcionamiento del juego, para que pueda formar oraciones al leer cada palabra que se encuentre en desorden.• Recordarles la estructura que tiene una oración, que inicia con una letra mayúscula y termina con un punto al final.
Imitación	<ul style="list-style-type: none">• Presentarle al niño la portada del juego y motivarle a continuar con la actividad.• Realizar un ejercicio con la finalidad de que comprendan como deben formar una oración.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• Con el apoyo de una persona adulta o docente leer cada palabra de los recuadros que se encuentren y preguntar al niño ¿Cuál es la oración formada correctamente?• El niño deberá ir seleccionando palabra por palabra hasta formar la oración correcta y al final como premio tiene un Emoji aplaudiendo.• Al finalizar la oración el niño la leerá e indicará que dice la oración.
Producción	<ul style="list-style-type: none">• La docente reforzará la comprensión de textos cortos a través de preguntas de lo que leyó el estudiante.

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Rúbrica de evaluación de actividades ejecutadas para los estudiantes de segundo año E.G.B.

Cuadro No 16: Rúbrica de evaluación de actividades

Nombre del Niña/Niño	Bloque comunicación oral								Bloque de escritura								Observaciones
	Comprende la expresión oral mediante el desarrollo de la conciencia lingüística a través de la fonología.				El niño es capaz de participar activamente en la selección del número de sílabas que conforma una palabra a través del juego.				Es capaz de seleccionar la imagen correcta de acuerdo al sonido inicial con la que comienza la palabra de la imagen.				El niño es capaz de participar activamente en la construcción de palabras a través del juego.				
	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	
Achupatin Genesis																	
Ashqui Sebastián																	

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Escala de valoración cualitativa

- DA** Domina los aprendizajes requeridos
- AA** Alcanza los aprendizajes requeridos
- PA** Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
- NA** No alcanza los aprendizajes requeridos

Cuantitativa

- 9.00 - 10.00
- 7.00 - 8.99
- 4.01 - 6.99
- <= 4

Cuadro No 17: Rúbrica de evaluación de actividades

Nombre del Niña/Niño	Bloque de lectura								Bloque de literatura								Observaciones
	Desarrolla habilidades de escritura al formar palabras y comprende el significado del texto.				Es capaz de persuadir, informar y requerir nuevas palabras al reconocer y leer la palabra que selecciona mediante el juego del bingo.				Desarrolla habilidades de lectura al leer y comprender el significado de la palabra y lo representa con imágenes.				El niño es capaz de participar activamente en la construcción de oraciones a través del juego.				
	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	DA	AA	PA	NA	
Achupatin Genesis																	
Ashqui Sebastián																	

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Investigación (2021)

Escala de valoración cualitativa	Cuantitativa
DA Domina los aprendizajes requeridos	9.00 - 10.00
AA Alcanza los aprendizajes requeridos	7.00 - 8.99
PA Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4.01 - 6.99
NA No alcanza los aprendizajes requeridos	<= 4

Evaluación de la Propuesta Innovadora

La evaluación de las actividades planteadas en la propuesta se encuentra determinada mediante una rúbrica de evaluación, donde consta un criterio e indicador a ser evaluado por cada juego; tomando en cuenta el objetivo y destreza desarrollada en el juego, siendo calificado mediante una escala cuantitativa y cualitativa denominadas de la siguiente manera: **DA** Domina los aprendizajes requeridos (9.00 - 10.00), **AA** Alcanza los aprendizajes requeridos (7.00 - 8.99), **PA** Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4.01 - 6.99) y **NA** No alcanza los aprendizajes requeridos (≤ 4).

Los indicadores de evaluación que se utilizará en cada actividad se desglosan mediante la factibilidad de materiales, conocimientos, habilidades lingüísticas y metalingüísticas, donde el docente valorará al estudiante a través de la participación, observación y comunicación durante la ejecución de las actividades propuestas.

Finalmente, la docente determinará el nivel de aprendizaje que adquirió el estudiante durante la ejecución de las actividades a través del trabajo autónomo donde se aplique ejercicios similares al realizado.

Valoración de usuarios

En cuanto a la revisión y valoración de la guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura, se aplicó mediante el método de valoración por usuarios siguiendo las siguientes fases:

- *Selección de los valoradores por estudiantes y padres de familia del segundo año EGB:* Para la valoración por los estudiantes se elaboró primeramente una carta de autorización por los padres/ madres o representantes legales de los niños(as) que se encuentran en el segundo año EGB, solicitando que se permita publicar las fotografías de los niños sobre el desarrollo de la actividad que hacen mediante los

juegos activos de lectoescritura con las Tics para mejorar su aprendizaje significativo.

- *Valoración de las actividades por los estudiantes y padres de familia:* El resultado de la valoración de las actividades desarrolladas con los niños y niñas se manifiestan a través mediante una entrevista de manera online realizado en la plataforma de Zoom, donde mencionan lo siguiente:
 - a) ¿Te gusta aprender las clases de lengua y literatura mediante juegos digitales? Mencionan que les gusta las clases cuando aprenden jugando, ya que no entienden en algunos casos las actividades que imparten solo mediante la explicación.
 - b) ¿Te sientes motivado en las clases al trabajar con juegos de manera digital? Sobre esta pregunta mencionan que les gusta más porque participan jugando y así aprenden de mejora manera y pueden recordar la clase con mucha más facilidad.
 - c) ¿Qué es lo que te gusta de los juegos que has realizado? La mayoría de los estudiantes mencionan que lo que más les gusta de los juegos es poder aprender de manera divertida y repasar de esta manera para no olvidarse. Por su parte los padres de familia manifiestan que es muy útil trabajar de esta manera, porque los niños y niñas pueden seguir repasando a través de los juegos tomando en cuenta que en la actualidad ellos manejan los equipos tecnológicos con mayor facilidad.
 - d) ¿Qué tal te pareció aprender a leer y escribir mediante estos tipos de juegos usando un computador o un celular? Los niños y niñas manifiestan que pueden recordar la actividad y les gustaría seguir aprendiendo con otros juegos de manera divertida. Los padres de familia mencionan que el aprender a leer y escribir mediante estos tipos de juegos a los niños se les hace un poco más fácil, ya que se acuerdan de lo que estuvieron realizando y pueden identificar sílabas, palabras y en otros casos ya leer oraciones completas.

- *Selección de los valoradores por autoridad y docentes de la institución:* Se realizó mediante el método de valoración por usuarios en este se seleccionó a tres miembros de la institución de acuerdo a su formación profesional, experiencia académica en el área en relación con el tema y el rango dentro de la institución, detallando de la siguiente manera:

Valorador 1: Rector Àngel Francisco Moposita Duran, Licenciado en Ciencias de la Educación: Profesor de segunda enseñanza: Especialidad: Historia y Geografía, con una experiencia laboral docente y directivo de 24 años en el sistema educativo.

Valorador 2: Primer vocal de la Comisión Técnica Pedagógica: Aida Alicia Castro Tanicuchì, Magister en Desarrollo de Inteligencia y Educación, Ingeniera Ambiental con una experiencia docente de 10 años.

Valorador 3: Docente del segundo año EGB: Carmen Susana Navarrete Fonseca, Magister en Educación Inicial, Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación Mención Parvularia, Tecnóloga en Análisis de Sistemas, con una experiencia docente de 8 años.

- *Parámetros a evaluar por autoridad y docentes de la institución:* La propuesta fue entregada a cada experto mediante email a través de un PDF, donde se describe desde el título, introducción, beneficiarios y aporte de la propuesta, metodología, cronograma a ser utilizado para la ejecución de cada actividad con su rúbrica de evaluación. De la misma manera se le adjuntó la ficha de valoración de la propuesta para ser calificada. La valoración de cada criterio se lo realizó mediante las siguientes ponderaciones cualitativas y cuantitativas (muy aplicable - 5, bastante aplicable - 4, aceptable - 3, poco aceptable - 2, inaceptable - 1) (V. anexo 5, 6 y 7).
- *Resultados:* Para el análisis de resultados se recibió la ficha de valoración mediante email y se procedió al cálculo de la media mediante los valores dados por los expertos (V. Anexo 4, 5 y 6), para ello se tomó como referencia el valor más alto que es cinco (5) muy aplicable y uno (1) como inaceptable. Para

determinar el conocimiento de los validadores se utilizan las siguientes siglas: validador uno (V1) validador dos (V2) y validador tres (V3) (V. Tabla No 3 y 4).

Tabla No 3: Resultados de la autoevaluación del especialista

Conocimientos de los valoradores sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.		V1	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	V1 – V2 – V3		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	V1 – V2 – V3		

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Ficha de valoración por usuarios (2021)

Tabla No 4: Resultados de la valoración de la propuesta

Criterios para valorar la guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de la Tics para optimizar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.	Resultados (Promedio V1, V2 y V3)
Estructura de la propuesta	5,0
Pertinencia del contenido de la propuesta	5,0
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	5,0
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	5,0
Metodología	4,6
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	4,6
Facilidad de ejecución	4,3
Posibilidad de generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura	5,0
Promedio	4,8

Elaborado por: Quispe María

Fuente: Ficha de valoración por usuarios (2021)

El promedio de la valoración de los tres expertos es de 4,8 sobre 5, determinando que la guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics, para optimizar

el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura es pertinente y muy aceptable para su ejecución con los estudiantes de segundo año EGB.

En la metodología y la claridad de redacción de la propuesta se observa un promedio de 4,6 dentro de la ponderación de muy aplicable, tomando como sugerencia mejorar en la parte metodológica y en la claridad del lenguaje al explicar el desarrollo de cada actividad. La facilidad de ejecución que demuestra alcanza un promedio de 4,3 dentro de la ponderación de bastante aplicable siendo un factor que se debe tener en cuenta a ser revisado para su mejora.

Por lo tanto, se determina que la ejecución de las actividades propuestas es muy aplicable, generando aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año EGB; tomando como sugerencias también aplicarlo en los siguientes años lectivos del nivel elemental.

Conclusiones

Luego del análisis de la fundamentación teórica del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura, se enfatiza los problemas que los estudiantes de segundo año EGB poseen al adquirir conocimientos significativos, a través de sus funciones básicas, demostrando teóricamente y científicamente cambios metodológicos, didácticos y pedagógicos sobre la utilización de la estrategia activa de lectoescritura, donde se observó el proceso de adquisición del lenguaje a nivel psicológico, neurológico y lingüístico de los niños.

Mediante el enfoque cualitativo se diagnosticó el nivel de aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo EGB de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” a través de una ficha de observación, el cual demostró los niños no tiene el interés por aprender, presentando una desmotivación durante el proceso de la lectura y escritura. Además, mediante la entrevista a los docentes del nivel elemental se conoció sobre el tipo de estrategias para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, donde la mayoría mencionó que no manejan juegos diseñados de lectoescritura mediante el software de Power Point.

Fue necesario diseñar una propuesta de guía de juegos activos de lectoescritura con las Tics, las mismas que ayuda a potenciar en los niños y niñas la capacidad de comprensión y expresión en el lenguaje oral y escrito, a través de la ejecución del juego mediante el software de Power Point utilizando un computador o celular inteligente.

La valoración de la propuesta se desarrolló mediante el criterio de los usuarios de la institución que está conformado por el Rector de la institución, primer vocal de la Comisión Pedagógica y la docente del segundo año EGB, el cual fue aplicado mediante una ficha de valoración obteniendo la media de 4,8 sobre 5. De la misma manera se valoró por parte del criterio de los estudiantes de segundo año donde mencionaron que los juegos activos de lectoescritura son muy divertidos para aprender.

Recomendaciones

Es necesario prestar mayor atención a la fundamentación teórica sobre nuevas estrategias activas de lectoescritura para mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los niños de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, donde se desarrolle actividades que incrementen el conocimiento, las habilidades de comprensión en la lectura y escritura, así como, la imaginación y creatividad al crear sus propias ideas con una secuencia estructurada en el lenguaje mediante el juicio crítico y la resolución de problemas a partir de un texto leído.

Es esencial que los docentes diagnostiquen de manera frecuente el nivel de aprendizaje significativos en el área de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año EGB a través de evaluaciones para observar de cerca las necesidades que los estudiantes poseen, de modo que los docentes sean capaces diseñar sus propias estrategias mediante el uso de la tecnología y poder generar en los estudiantes espacios de interacción de manera digital o presencial mediante los juegos.

Es importante considerar la implementación de la propuesta, para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año E.G.B, para superar los problemas lingüísticos del lenguaje y la escritura, motivándolos a conocer, identificar, comprender, analizar y reflexionar sobre la formación de sílabas, palabras y oraciones estructuradas, asumiendo niveles de aprendizaje,

Se sugiere valorar la guía de juegos activos de lectoescritura con apoyo de las Tics, para el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer y cuarto año EGB de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, modificando las actividades en el software de Power Point, para que se encuentren totalmente óptimas de acuerdo al nivel de aprendizaje en el que se encuentren; aprendiendo de manera divertida a través de los juegos digitales.

BIBLIOGRAFIA

- Alvarez, C., & Orellano, E. (2019). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. Segunda parte. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2), 249–259.
- Arias, F. (2016). El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científico.
- Ballestas Camacho, R. (2015). literacy skills in students of first degree of basic primary Rodolfo Ballestas Camacho. *Investigación y Desarrollo*, 23(2), 338–368. <https://bit.ly/2y5NW8e>
- Benalcázar, F. O. (2018). Percepción visual y escritura en estudiantes de segundo a cuarto año de e . g . b . del Colegio San José la Salle Visual perception and writing in students from second to fourth year of e . g . b . from the San José la Salle school. *INNOVA RESEARCH JOURNAL*, 3(10), 59–76.
- Chacòn. S. (2015). Niveles de escritura. *Soporte Pedagógico*.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico The meaningful learning to promote the critical thinking. *Archivos de Ciencias de La Educación*, 11(12), 1–13.
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Constitución de la Republica del Ecuador 2008. Incluye Reformas, 1–136. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- De Mello Francatto, R., & Porta, M. E. (2017). Estrategias Pedagógicas De Alfabetización Y Su Efecto En El Aprendizaje Inicial De La Lecto-Escritura. *Revista de Orientación Educativa*, 31, 22–45.
- Espejo R, & S. (2017). Metodologías activas para el aprendizaje, Manual de apoyo Docente. In Universidad Central de Chile (p. 76). http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_metodologias.pdf
- Espinosa, A. (2014). ACUERDO_070_14. Regulaciones para el uso de telefonos celulares en las instituciones educativas. <https://educacion.gob.ec/wp->

- content/uploads/downloads/2014/05/ACUERDO_070_14.pdf
- Estalayo V, & Vega R. (2015). Métodos para la enseñanza de la lectoescritura. Sitio Web, 2, 21. https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2019/03/Metodos-lectura_escritura.pdf
- Estrada, G. A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Aprendizaje y Rendimiento Académico*, 7(2266–1526), 218–227.
- García A. (2018). Lectoescritura activa en Educación Primaria . El taller de escritura creativa. CURSO ACADÉMICO 2017-2018, 1–48.
- Gavira, S. A., & Osuna, J. B. (2015). LA TRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN DATA TRIANGULATION AS EDUCATION RESEARCHING STRATEGY. *Revista de Medios y Educación*, 47, 73–88. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.05>
- Gutiérrez-Fresneda, R. (2017). Longitudinal Study on the Development of Literacy Skills During Literacy. *Revista de Psicodidactica*, 23(2), 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2017.09.002>
- Gutiérrez-Fresneda, R. (2019). Effect of the Interactive Groups in the Learning of the Reading by Means of Familiar Collaboration. *Revista de Psicodidactica*, 24(2), 138–144. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.02.001>
- Gutiérrez, R. (2015). Aprendizaje de la escritura y habilidades de conciencia fonológica en las primeras edades. *Revista Pedagógica BORDÓN*, 67, 43–59. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2015.67405>
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender.” *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 83–96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Iglesias M. (2019). JUEGOS QUE FAVORECEN LA COMPETENCIA LECTORA-ESCRITORA. ESPAÑA, 3–33.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa - PISA. (2018). Educación en Ecuador. Resultados de PISA para el Desarrollo. OECD Reports, 152. <https://n9.cl/ofgk3>
- Karadag, R. (2015). Pre-service teachers’ perceptions on game based learning scenarios in primary reading and writing instruction courses. *Kuram ve*

- Uygulamada Egitim Bilimleri, 15(1), 185–200.
<https://doi.org/10.12738/estp.2015.1.2634>
- Ley orgánica de educación intercultural. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. 2–48.
- López-Oloriz, J., Pina, V., Ballesta, S., Bordoy, S., & Pérez-Zapata, L. (2020). Petit UBinding project: An efficacy study of a reading acquisition and reading improvement method for first grade children. *Revista de Logopedia, Foniatria y Audiologia*, 40(1), 12–22. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2019.06.001>
- Michelena, N. R. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Educación Médica Superior.*, 30(3), 609–614.
- MINEDUC. (2016). El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental. *Currículo 2016*, 479.
- MINEDUC. (2021). Currículo Priorizado. In E. T. de la D. N. de E. Educativos. (Ed.), Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Curriculo-Priorizado-para-la-Emergencia-2020-2021.pdf>
- Monterrey, C. (2019). Juegos serios como herramienta para el aprendizaje. Congreso Internacional de Innovación Educativa.
- Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza Meaningful learning as a reference for the organization of teaching. *Archivos de Ciencia de La Educación*, 11(2346–8866), 2–16. <https://doi.org/10.24215>
- Oré, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de La Ciencia*, 6(10), 130–140.
- Rivas, A., & Scasso, M. (2017). ¿ Qué países mejoraron la calidad educativa ? América Latina en las evaluaciones de aprendizajes. 187. <https://www.cippecc.org/wp-content/uploads/2017/12/DT-Que-paises-mejoraron-en-PISA-vf.pdf>
- Salazar Ascencio, J. (2018). Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de

aprendizaje: alcances, propuesta y desafíos en el aula. *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 31–46. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.001>

Suárez Cárdenas, A., Pérez Rodríguez, C., Vergara Castaño, M., & Alférez Jiménez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 7(1), 38–49.

UNESCO. (2017). Instituto de estadística de unesco. Instituto de Estadística de Unesco, 46, 1–5. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

Anexo 1: Solicitud de aplicación de instrumento



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

FECHA: 14 de julio de 2021	CIUDAD: AMBATO
MAESTRIA: Educación Mención Innovación y Liderazgo	COHORTE: MEILE 7

MAESTRANTE: María Alexandra Quispe Calero

TEMA: ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REINALDO ESPINOZA".

Por medio de la presente:

En mi calidad de TUTORA del trabajo de investigación titulado "ESTRATEGIA ACTIVA DE LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA", solicito la autorización correspondiente por su persona Rector Lcdo. Ángel Moposita para aplicar la entrevista a las tres docentes del nivel elemental en su institución mediante la herramienta virtual Zoom, misma que tiene como propósito conocer el criterio personal de cada docente sobre las preguntas que la maestrante aborda en su cuestionario, la cual permitirá plantear soluciones al problema que suscita en la institución.

Lcda. Paulina Baquero Mgs.
TUTORA
paulinabaquero@yahoo.es

Recibido
14-07-2021

Anexo 2: Ficha de observación para estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACION Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Ficha de observación

Objetivo: Diagnosticar el nivel de aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

Instrucciones: Marque con una X en la respuesta correcta.

Datos generales:

Estudiante:.....

Indicadores	ALTERNATIVAS		
	Siempre	A veces	Nunca
El niño/a muestra interés y se preocupa por adquirir nuevos conocimientos.			
El niño/a es capaz de razonar mediante la aplicación de juegos activos.			
El niño/a asocia información adquirida con la ya existente a través de las habilidades lingüísticas.			
El niño/a es espontáneo, creativo e innovador al profundizar conocimientos y expresar ideas.			
El niño/a se involucra e interactúa con los conocimientos nuevos y experiencias vividas a través de la lectura			
El niño/a aprende el significado de palabras con facilidad.			
El niño/a asimila el concepto de palabras y oraciones estructuras.			
El niño/a es capaz de expresar sus propias ideas a través de la comprensión del lenguaje oral y escrito			
El niño/a se siente motivado por aprender a leer y escribir mediante la utilización de los textos escolares			
El niño/a es capaz de resolver problemas con un grado de significatividad de conocimientos.			

Observaciones: _____

Anexo 3: Entrevista a docente



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACION Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Objetivo: Diagnosticar las estrategias que usa el docente para la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

Instrucción: Responda las preguntas de acuerdo a su criterio

1. ¿Aplica usted estrategias de lectoescritura mediante las Tics, para la comprensión y expresión del lenguaje oral y escrito?

2. ¿Qué tan importante considera usted utilizar estrategias activas de lectoescritura mediante el uso de las Tics en el desarrollo fonológico del niño o niña?

3. ¿Considera usted que como tipo de estrategia activa de lectoescritura el juego con la utilización de las Tics ayuda a mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura?

4. ¿Considera usted que la percepción visual – auditiva, está ligada a estímulos visuales que permiten relacionar la imagen con la palabra escrita?

5. ¿Utiliza usted la estructura del método global analítico en el área de lengua y literatura a través de juegos de lectoescritura mediante las Tics?

6. ¿Durante la clase virtual en el área de lengua y literatura aplica juegos de lectoescritura con el uso del Power Point para mejorar el aprendizaje significativo en sus estudiantes?

¡Gracias por su gentil apoyo!

Anexo 4: Solicitud para la designación de valoración de la propuesta

Ambato, 08 de diciembre de 2020

Licdo. Ángel Moposita

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REINALDO ESPINOZA"

Por medio de la presente yo, LICDA. MARIA ALEXANDRA QUISPE CALERO, con cédula de ciudadanía 1804658464, PRESENTO a usted la propuesta de innovación con el tema "GUÍA DE JUEGOS ACTIVOS CON APOYO DE LA TICS EN LA LECTOESCRITURA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO", la misma que es parte del trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Liderazgo e Innovación Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Razón por la cual SOLICITO su colaboración para revisar y valorar la propuesta presentada con el apoyo de la ficha de valoración que se adjunta a este documento. Su ayuda será de gran relevancia para el desarrollo del trabajo de investigación, y los datos obtenidos aportarán al mejoramiento de la misma y a sus aplicaciones.

Sin más por el momento me despido no sin antes anticipar mi sincero agradecimiento por su ayuda.

Atentamente,



Licda. Maria Alexandra Quispe Calero

C.I:180465846-4

Tel: 0997192555

Email: mariaalexandra30@hotmail.com



Anexo 5: Valorador uno

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USARIOS

Título de la Propuesta: Guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Ángel Francisco Moposita Duran

Grado académico (área): Licenciado en Ciencias de la Educación: Profesor de segunda enseñanza: Especialidad: Historia y Geografía.

Experiencia en el área (años): 24 años de experiencia laboral educativa desde 1997.

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Conocimientos sobre el tema por los valoradores	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.		✓	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	✓		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	✓		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios para valorar la guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta	✓				
Pertinencia del contenido de la propuesta	✓				
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	✓				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	✓				
Metodología		✓			
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	✓				
Facilidad de ejecución			✓		
Possibilidad de generar aprendizajes significativos en la lectoescritura.	✓				
Observaciones:					

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

A quien corresponda:

Yo **ÁNGEL FRANCISCO MOPOSITA DURAN** con C.I: **180188943-9**, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Reinaldo Espinoza", doy constancia de que la propuesta presentada por la **LICDA. MARÍA ALEXANDRA QUISPE CALERO** con C.I: **180465846-4**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Ángel Francisco Moposita Duran
Lic. Ángel Moposita



Anexo 6: Valorador dos

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USARIOS

Título de la Propuesta: Guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Mg. Aida Alicia Castro Tanicuchi

Grado académico (área):

- Magister en Desarrollo de Inteligencia y Educación
- Ingeniera Ambiental

Experiencia en el área (años): 16 años de experiencia educativa

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Conocimientos sobre el tema por los valoradores	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Crterios para valorar la guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Metodología	✓				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)		X			
Facilidad de ejecución	X				
Posibilidad de generar aprendizajes significativos en la lectoescritura.	X				
Observaciones: Aplicarse en grados siguientes 3 ^{er} , 4 ^{to} , 5 ^{to} .					

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

A quien corresponda:

Yo **AIDA ALICIA CASTRO TANICUCHI** con C.I: 040121994-4, en mi calidad de Primer vocal de la Comisión Técnica Pedagógica de la Unidad Educativa "Reinaldo Espinoza", doy constancia de que la propuesta presentada por la **LICDA. MARÍA ALEXANDRA QUISPE CALERO** con C.I: 180465846-4, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,
Ing. Aida Castro



Anexo 7: Valorador tres

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USARIOS

Título de la Propuesta: Guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.

4. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Mg. Carmen Susana Navarrete Fonseca

Grado académico (área):

- Maestría en Educación Inicial
- Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación Mención Parvularia.
- Tecnólogo en Análisis de Sistemas.

Experiencia en el área (años): 8 años de experiencia educativa

5. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Conocimientos sobre el tema por los valoradores	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Observaciones:			

6. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

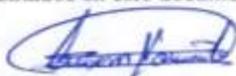
Criterios para valorar la guía de juegos activos con apoyo de la Tics en la lectoescritura para el aprendizaje significativo.	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Metodología	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Facilidad de ejecución	X				
Posibilidad de generar aprendizajes significativos en la lectoescritura.	X				
Observaciones:					

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

A quien corresponda:

Yo, CARMEN SUSANA NAVARRETE FONSECA con C.I: 180310595-4, en mi calidad de docente de segundo año EGB de la Unidad Educativa "Reinaldo Espinoza", doy constancia de que la propuesta presentada por la LICDA. MARÍA ALEXANDRA QUISPE CALERO con C.I: 180465846-4, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,




Anexo 8: Carta de autorización y firma de los padres de familia



UNIDAD EDUCATIVA
"REINALDO ESPINOZA"



CARTA DE AUTORIZACION DE LOS SEÑORES PADRES DE FAMILIA

AÑO LECTIVO 2020 – 2021

Ambatillo, 14 de Julio del 2021.

Por medio de la presente:

Yo padre/madre de familia o representante legal de mi hijo/a que se encuentra en el segundo año E.G.B, autorizo a la Licenciada María Quispe hacer uso de la foto para la publicación de la actividad que realiza mi hijo/a mediante la práctica de juegos digitales de lectoescritura a través de la utilización del celular o computadora, asumiendo toda la responsabilidad del mismo.

Para constancia firmo en el presente listado que se encuentra mi representado, comprometiéndome a enviar la fotografía de la actividad que realiza por el tiempo que mi hijo(a) continúe en la Institución Educativa.

NOTA: Se anexa hoja de firmas de la autorización de los padres de familia de cada niño.


Lcda. María Quispe
DOCENTE A CARGO


Lcdo. Ángel Moposita
RECTOR (E)




UNIDAD EDUCATIVA "REINALDO ESPINOZA"

FIRMAS DE AUTORIZACIÓN DE LOS PADRES O MADRES DE FAMILIA PARA LA PUBLICACIÓN DE FOTOGRAFÍAS DE LOS REPRESENTADOS DE LA ACTIVIDAD A REALIZAR MEDIANTE LA PRÁCTICA DE JUEGOS DIGITALES EN POWER POINT SOBRE LA LECTOESCRITURA.

Año: 3ro. E.G.B

Asignatura: todas las áreas

Fecha: 14/07/2021

Nº	APELLIDO/NOMBRE DEL ESTUDIANTE	NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL:	N.º. Cédula	Firma
1	ACHUPATIN CHACHA GENESIS NAHOMI	CHACHA CHATO MYRIM CARMITA	180454467-2	
2	ANDAGANA TIPAN VERONICA JOHANA	TIPAN SIZA AIDA MARGARITA	180417618-6	
3	ASHQUI CHIBORAZO ANGEL SEBASTIAN	CHIMBORAZO TOAZA VANNESA ABIGAIL	180464244-3	
4	BASTIDAS MASABALIN AYLIS BETSABE	MASABALIN CHACHA PAOLA VIVIANA	180495719-7	
5	CAISAGUANO MACHABALIN JOSABET MILAGROS	MACHABALIN HERNANDEZ ERIKA ELIZABETH	180476807-3	
6	CHUNCHA CHUNCHA STEEVEN PAUL	CHUNCHA CAIZA MARIA MAGDALENA	180356235-2	No firma.
7	GUAMAN ANDAGANA DOMENICA YARELY	ANDAGANA ACHUPATIN ROSA HERMINIA	180513718-7	
8	MASABALIN CHUNCHA ALANA GABRIEL	CHUNCHA CHOCO MARIA ROSA	180452912-9	
9	MASABALIN CUJI AYELEN JESSENIA	CUJI TIPAN JOSELYM ALEXANDRA	180500057-5	
10	MATZA SOGSO JESINA LIZETH	SOGSO SOGSO MARIA PETRONA	180419703-4	
11	MATZA VEGA ALAN RICARDO	VEGA MATZABALIN ROSA MARIBEL	180467646-6	
12	MATZABALIN MEDINA DYLAN STEVEN	MEDINA SACA FLOR MIRIAM	104004632-1	
13	MOPOSITA CAISAGUANO CESAR ISMAEL	CAISAGUANO TACO ADRIANA DEL PILAR	180443664-8	
14	QUINATO AASHQUI BELEN SALOME	ASHQUI AYACHIPO ANA ELIZABETH	180473214-5	
15	SANDU ASHQUI ERICK MATEO	ASHQUI AYACHIPO IRMA ESTHER	180453106-7	
16	SISA CUNACHE ALAN JOHAN	CUNACHE ACHUPATIN JESSICA MAGALY	180460089-6	
17	SOGSO CHANO MELANIE GEOMAYRA	CHANO CHUNCHA LANCA MARISOL	180341042-0	
18	TOAZA MASABALIN CRISTIAN GAEL	MASABALIN CHUNCHA BETTY ELIZABETH	180467911-4	
19	VEGA CAISAGUANO JOSUE DAVID	CAIZAGUANO MASABALIN ROSA INES	180275939-7	
20	VEGA CHOCO BRITANI KAREN	CHOCO TOAZA ANA GABRIELA	185030826-1	
21	VEGA CHOCO GEISON NAHIM	CHOCO SOGSO TANIA ELIZABETH	180459939-5	
22	VEGA VEGA MAYKOL SEBASTIAN	VEGA TACO ELSA REBECA	180390208-7	

Licda. María Quispe

DOCENTE APLICADOR

Licdo. Angel Moposita
RECTOR DE LA U.E



Anexo 9: Collage de fotografías

