

Estrategias
interactivas en el
desarrollo de

LECTO- ESCRITURA

Carmen del Rocío Nicolalde Nicolalde
Janio Jadán Guerrero







Estrategias interactivas en el desarrollo de lectoescritura



Estrategias interactivas en el desarrollo de lectoescritura

Carmen del Rocío Nicolalde Nicolalde

Janio Jadán Guerrero

Estrategias interactivas en el desarrollo de lectoescritura

Fecha de publicación: 15 de diciembre de 2021

Autoridades

Ing. Saúl Lara – Canciller

Dr. Franklin Tapia – Rector

Jorge Cruz, Ph. D. – Vicerrector

Ing. Diego Lara – Director institucional académico

Janio Jadán, Ph. D. – Director institucional de investigación

© Autores: Carmen Nicolalde-Nicolalde¹ y Janio Jadán-Guerrero¹⁻²

¹ Maestría en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo, Universidad Tecnológica Indoamérica. Av. Machala y Sabanilla. Quito, Ecuador.
Correo: cnicolalde50@gmail.com

² Centro de Investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos (MIST), Universidad Tecnológica Indoamérica. Av. Machala y Sabanilla. Quito, Ecuador.
Correo: janiojadan@uti.edu.ec

Derecho de Autor: UIO-061204
ISBN 978-9942-821-31-7

Revisado y aprobado para su publicación por el Comité Editorial de la Universidad Tecnológica Indoamérica (Quito, Ecuador) y los revisores Mgtr. Zandra Altamirano León (U. E. Santo Domingo de Guzmán) y Mgtr. Israel López Aguirre (Superintendencia de Economía Popular y Solidaria).

Editor: Ing. Hugo Arias Flores, MBA.

Editorial de la Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito-Ecuador



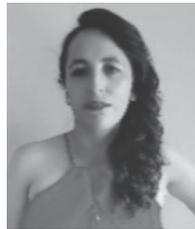
Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la fotocopia y el tratamiento informático, sin autorización escrita del titular del Copyright, bajo las sanciones previstas por las leyes.

Para citar este libro:

Nicolalde Nicolalde, C. y Jadán Guerrero, J., (2021). *Estrategias interactivas en el desarrollo de lectoescritura*. Quito, Ecuador: Editorial Universidad Tecnológica Indoamérica.

Autores

Carmen del Rocío Nicolalde Nicolalde



Licenciada en Ciencias de la Educación mención parvularia, graduada en la Universidad Tecnológica América. Tiene una Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, realizada en la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Su línea de investigación es Innovación y uso de metodologías activas, con énfasis en Educación Básica (Preparatoria). En este campo ha publicado un artículo en la *Revista Pasa la Voz* del Ministerio de Educación del Ecuador, con el tema, *La interacción: Un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual*.

Actualmente, es docente de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”.

Correo: cnicolalde50@gmail.com

Janio Jadán Guerrero



Ingeniero en Sistemas graduado en la Universidad Central del Ecuador. Tiene una Maestría en Ciencias de la Computación, realizada en la Universidad de Costa Rica. También, obtuvo una Maestría en Administración de Empresas y Marketing en la Universidad Tecnológica Indoamérica. Alcanzó su Doctorado en Computación e Informática en la Universidad de Costa Rica, en el área de Interacción-Humano Computador.

Su línea de investigación es la interacción humano-computador, con énfasis en la educación especial. En este campo, ha publicado artículos científicos con indexaciones *ISIWeb of Science*, *Scopus* y *Latindex*. Ha participado en congresos científicos en Estados Unidos, Francia, Alemania, Irlanda, Portugal, España, México, Colombia, Venezuela y Costa Rica.

Actualmente, es el Director Institucional de Investigación de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Correo: janiojadan@uti.edu.ec

DEDICATORIA

Dedico este libro a todos los niños y las niñas del mundo,
que con su sonrisa, cariño e inocencia me han inspirado
para que este sueño se haga realidad.

A mis hijas, que son un regalo de Dios, mi inspiración y
motivación. Son la luz de mis días y mi gran felicidad.

A mi hija, Jéssica Nicole Heredia Nicolalde, una
joven carismática y alegre que siempre está a mi lado,
brindándome su apoyo y amor incondicional,
por enseñarme a tener paciencia, ser perseverante y
conseguir mis sueños a pesar de las adversidades.

A mi hija, Samantha Gabriela Heredia Nicolalde, una
niña dulce, tierna y cariñosa, que con sus travesuras e
imaginación ha dado luz y alegría a mis días.

Carmen Nicolalde

Dedico este libro a todos los estudiantes de la Universidad
Tecnológica Indoamérica, que son la mayor inspiración
para poder llevar a cabo obras que ayuden en su desarrollo
profesional.

Janio Jadán Guerrero



AGRADECIMIENTOS

Carmen:

Gracias a Dios por permitirme tener y disfrutar de mi familia, fortalecer mi corazón e iluminar mi mente. Gracias a mis hijas por apoyarme en cada decisión.

Agradezco a los profesores en mi vida académica, no solo en la Universidad Tecnológica Indoamérica, sino también desde pequeña; entre todos han formado la base para que hoy pueda ser lo que soy, a pesar de las dificultades económicas de mi niñez. Entre los profesores, una mención especial para mis tutores, Ph. D. Janio Jadán y Ph. D. Víctor Hugo Abril, que compartieron conocimientos de calidad y fueron un apoyo fundamental para que este libro concluya con éxito.

Janio:

Quiero expresar mi profunda gratitud al Centro de Investigación de Mecatrónica y Sistemas Interactivos (MIST) por el apoyo brindado en la realización de esta obra.

Agradezco a la Universidad Tecnológica Indoamérica, en especial a la Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo (MEILE), por todo el apoyo para que esta obra llegue hacer una realidad.

Agradezco en parte al proyecto que vengo desarrollando “Impacto en la Cognición y el Comportamiento Humano dentro de la Interacción con la Tecnología” (ICCHIT), que financió el desarrollo de esta obra.



PRÓLOGO

El uso de metodologías activas que integren las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza requiere de estrategias en el nuevo contexto de educación virtual, y posteriormente, en modalidad híbrida. El papel del docente es fundamental en este nuevo entorno de aprendizaje, es él quien debe facilitar, guiar, motivar y ayudar al estudiantado, siendo el promotor de la participación de todos, y debe reunir a los alumnos en actividades que vayan construyendo conocimiento en la virtualidad y buscando la colaboración, la reflexión, el análisis y la crítica.

En este contexto, la UNESCO define que “el aprendizaje debe preparar a los estudiantes y educandos de todas las edades para encontrar soluciones a los desafíos de hoy y de mañana. La educación debe ser transformadora y permitir que tomemos decisiones fundamentadas y actuar de manera individual y colectiva con miras a cambiar nuestras sociedades y cuidar el planeta”.

Así, las estrategias que permitan avanzar en el mundo educativo, que hoy se ve con dificultades debido a la pandemia, es el camino que permitirá desarrollar las habilidades y potenciar al estudiantado en su aprendizaje. El esfuerzo de los autores, desarrollado en esta obra, expone un encuentro virtuoso entre el saber científico y sus vivencias en el campo de la educación virtual.

Ing. Hugo Arias Flores, MBA



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA _____	9
AGRADECIMIENTOS _____	11
PRÓLOGO _____	13
ÍNDICE DE CONTENIDO _____	15
ÍNDICE DE GRÁFICOS _____	16
ÍNDICE DE TABLAS _____	18
INTRODUCCIÓN _____	19
ESTRUCTURA DEL LIBRO _____	21
CAPÍTULO I _____	25
METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL PROCESO DE LECTOESCRITURA _____	25
CAPÍTULO II _____	37
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA _____	37
CAPÍTULO III _____	61
FUNCIONES BÁSICAS PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA _____	61
CAPÍTULO IV _____	71
LECTOESCRITURA Y ALGUNAS ALTERACIONES QUE SE PRESENTAN EN SU ADQUISICIÓN _____	71

CAPÍTULO V	79
DIAGNÓSTICO DE LAS DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA	79
CAPÍTULO VI	119
GUÍA DIDÁCTICA “METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA”	119
METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA	125
INTRODUCCIÓN	127
UNIDAD 1	131
CAPÍTULO VII	253
APLICACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL PROCESO DE LECTOESCRITURA	253
CAPÍTULO VIII	263
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	263
GLOSARIO	267
REFERENCIAS	269
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
Gráfico N.º 1 Árbol de problemas	32
Gráfico N.º 2 Tipos de metodologías activas	41
Gráfico N.º 3 Elementos de la “gamificación”	47
Gráfico N.º 4 Beneficios de la “gamificación”	48
Gráfico N.º 5 Pirámide del aprendizaje STEAM	58
Gráfico N.º 6 Metodologías activas	88

Gráfico N.º 7 Mediación pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje _____	89
Gráfico N.º 8 Uso de la tecnología en el aprendizaje _____	90
Gráfico N.º 9 Participación del estudiante en el aula de clase _	91
Gráfico N.º 10 Cuentos interactivos para desarrollar habilidades de lectura _____	92
Gráfico N.º 11 Museos interactivos y la creatividad de los estudiantes _____	93
Gráfico N.º 12 Desarrollo del pensamiento científico _____	94
Gráfico N.º 13 La motivación en el aprendizaje _____	95
Gráfico N.º 14 Las actividades lúdicas apoyan al proceso de enseñanza-aprendizaje _____	96
Gráfico N.º 15 Herramientas de “gamificación” en las clases virtuales _____	97
Gráfico N.º 16 Recursos para desarrollar la imaginación _____	98
Gráfico N.º 17 Participación de los estudiantes en los grupos del proyecto _____	99
Gráfico N.º 18 Beneficios al utilizar habilidades STEAM en el pensamiento crítico _____	100
Gráfico N.º 19 Nuevas estrategias metodológicas generan interés en los estudiantes _____	101
Gráfico N.º 20 Recursos educativos para el desarrollo de la lectoescritura _____	102
Gráfico N.º 21 Herramientas tecnológicas para el desarrollo de la lectoescritura _____	103
Gráfico N.º 22 Metodología activa adecuada en el desarrollo de funciones básicas _____	104
Gráfico N.º 23 Estímulos auditivos en el desarrollo de la lectoescritura _____	105
Gráfico N.º 24 Destrezas motoras gruesas necesarias para la lectoescritura _____	106

Gráfico N.º 25 Habilidades de motricidad fina _____	107
Gráfico N.º 26 Actividades para el desarrollo de la lateralidad	108
Gráfico N.º 27 La orientación espacial base del aprendizaje _	109
Gráfico N.º 28 Recursos para la noción de espacio _____	110
Gráfico N.º 29 Estrategia adecuada para el uso de la pinza __	111
Gráfico N.º 30 Sentidos que favorecen la lectoescritura _____	112
Gráfico N.º 31 Técnicas grafo-plásticas que estimulan la motricidad fina _____	113
Gráfico N.º 32 Técnicas grafo-plásticas como estrategias para la lectoescritura _____	114
Gráfico N.º 33 Dificultad en la reproducción de códigos escritos _____	115
Gráfico N.º 34 Problemas en el proceso de lectoescritura __	116
Gráfico N.º 35 La dislexia influye en la calidad de aprendizaje de los estudiantes _____	117
Gráfico N.º 36 Actividades interactivas _____	257
Gráfica N.º 37 Módulos para el desarrollo de la lectoescritura _____	258
Gráfica N.º 38 Metodologías activas de la guía _____	260
Gráfico N.º 39 Funciones básicas que se desarrollan en la guía _____	261

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N.º 1 Participantes de la investigación _____	83
---	----

INTRODUCCIÓN

Este libro se ha creado con el fin de explicar lo indispensable que es el uso de metodologías activas y la forma en que ellas permiten el desarrollo de las funciones básicas que favorecen el proceso de lectoescritura en los estudiantes.

La educación en la modalidad virtual se ha convertido en un desafío para los docentes que deben crear ambientes participativos a través de estrategias pedagógicas interactivas. En este libro se aborda el tema de las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de la lectoescritura. Para su ejecución, se procedió a una investigación documental sobre el objeto, el campo y las variables de estudio, tales como metodologías activas, funciones básicas, lectoescritura y enseñanza-aprendizaje. La población de la investigación estuvo constituida por veintisiete docentes, dos autoridades y un representante del DECE (Departamento de Consejería Estudiantil) de la institución con la que se trabajó.

En el diagnóstico alcanzado se observa que el uso de las metodologías activas, principalmente la conocida como “gamificación”, es un apoyo para la labor diaria de los docentes y permite que sus clases sean interactivas, divertidas y motivantes, de manera que se incentiva a los estudiantes a ser individuos activos de su aprendizaje. Un ejemplo lo tienen los docentes cuando aplican

en sus clases la metodología juego-trabajo y descubren la forma en que esta despierta en el estudiante las ganas de aprender, dado que las encuentran amenas, interesantes y significativas.

El resultado de este trabajo también incluye la guía “Metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de lectoescritura”, que contiene una variedad de actividades con el apoyo de aplicaciones, *software*, herramientas y recursos tecnológicos que favorecen las funciones motoras y cognitivas que contribuyen al proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Se evidencia que el uso correcto de metodologías activas con el apoyo de la tecnología constituye un excelente recurso para favorecer el aprendizaje significativo, porque se origina en los intereses, las necesidades, los estilos de aprendizaje y el contexto del estudiante.

ESTRUCTURA DEL LIBRO

El libro “Estrategias interactivas en el desarrollo de lectoescritura” es el resultado de un trabajo de titulación de la Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo (MEILE), y se encuentra estructurado de la siguiente manera.

En el capítulo I se realiza una breve introducción sobre las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y el proceso de lectoescritura, se explica qué teoría de aprendizaje guía la investigación, con sus principales autores, se describe el planteamiento del problema con sus respectivas causas y efectos, y se establece una pregunta de investigación. Se presenta la justificación a nivel macro, meso y micro. También, se plantean los objetivos a lograr con el estudio y se contextualiza una posible solución basada en el uso de metodologías activas con el apoyo de la tecnología.

En el capítulo II se presentan las estrategias metodológicas que pueden ser utilizadas en el aula, como es el caso de las metodologías activas Flipped Classroom, Design Thinking, Aprendizaje basado en problemas, “gamificación”, Aprendizaje cooperativo, Aprendizaje basado en proyectos y Aprendizaje basado en el pensamiento. Se empieza describiendo el rol del docente dentro del uso de las metodologías activas.

En el capítulo III se abordan las funciones básicas para el desarrollo de la lectoescritura, como, por ejemplo, esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil, motricidad fina y motricidad gruesa. Se describe la importancia que el docente debe dar al desarrollo de estas funciones para un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje y, por ende, al proceso de lectura y escritura.

En el capítulo IV se despliegan las posibles alteraciones que se presentan en la adquisición del proceso de lectoescritura, como es el caso de la dislexia, la disgrafía, la disortografía y la dislalia; se hacen algunas recomendaciones para ser aplicadas en el aula.

En el capítulo V se brinda información que orienta en un diagnóstico de las dificultades del aprendizaje de lectoescritura, y se detalla el tipo de estudio, los participantes, el procedimiento para la búsqueda, la recolección de información y los resultados de la investigación.

En el capítulo VI se ofrece la guía didáctica “Metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de lectoescritura”, en la cual se desglosan cada una de las funciones básicas con sus respectivas estrategias metodológicas, siguiendo el ciclo del aprendizaje: experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación, con el apoyo de metodologías activas, el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas, que facilitan la labor educativa del docente en esta época de virtualidad, generando así espacios dinámicos, colaborativos y motivantes para lograr un aprendizaje significativo.

En el capítulo VII se desarrolla la aplicación de las metodologías activas para el proceso de lectoescritura y los resultados de la investigación, con base en la intervención pedagógica de la guía “Metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de lectoescritura”.

En el capítulo VIII se presentan las conclusiones y recomendaciones, con base en los objetivos y resultados de la investigación.



CAPÍTULO I

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA



En esta época en la que la vida se ha desarrollado en condiciones de aislamiento como resultado de una pandemia, las instituciones educativas han tenido que llevar su trabajo a la modalidad virtual, haciendo indispensable el uso de la tecnología que, en conjunto con una metodología eficaz, puede contribuir plenamente al desarrollo de capacidades y habilidades de comunicación, pensamiento, relación y manejo de problemas en un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual pleno. Su uso acertado puede fortalecer las funciones básicas de cada niño y lograr futuros lectores, investigadores y buenos profesionales. Se propone vincularlas a métodos como la “gamificación”, el Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning), el Aprendizaje cooperativo, el Aprendizaje basado en problemas, Design Thinking, Flipped Classroom, y el Aprendizaje basado en proyectos, tomando como eje transversal la lectura, que es el camino que ayuda al ser humano a progresar, ejercitar la mente, mejorar la concentración, desarrollar la creatividad, ser perseverante, aumentar la expresión, la comunicación y la independencia.

La teoría que guía esta investigación es el constructivismo, orientado por sus principales autores (Vygotski, Piaget y Ausubel) y sus propuestas, que establecen que en el trabajo escolar, los contenidos que se realicen deben ir acompañados de actividades fundamentadas en la comunicación y las relaciones interpersonales, en un ambiente agradable donde los estudiantes interactúen y

sean favorecidos por las acciones de los demás. Vygotski (citado en García, 2017) menciona que lo primordial es la interacción del sujeto con el entorno, su ambiente social y la forma de relacionarse con los otros. Se debe conocer el contexto social donde se desarrolla este sujeto y provocar que sus nuevos conocimientos surjan a partir de su realidad, sus propios esquemas y la comparación con los demás.

El conocimiento surge a partir de la evolución del sujeto en el mundo, es decir, el conocimiento emerge de la interacción continua. Piaget (citado en García, 2017) señala que el nuevo conocimiento se da cuando hay interacción entre el objeto y el sujeto, cuando se debe confrontar lo aprendido con la realidad. Para lograr un aprendizaje significativo es necesario que el material sea potencialmente valioso y que el estudiante esté predispuesto a aprender. Libros, folletos, revistas, cuentos, *software* educativo deben tener un significado lógico, con una estructura cognitiva relevante sobre la que el estudiante tenga un conocimiento previo acerca de su uso y cuya selección no sea arbitraria. Cabe destacar que el material no alcanza su bagaje significativo si no es en contacto con el estudiante. Este será quien le atribuya los sentidos, quien vincule los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores, y de esa manera despertará su gusto por aprender. Una vez predispuesto a relacionar la estructura cognitiva previa con los nuevos conocimientos, se enriquecerá, modificará y dará un significado relevante a ese conocimiento. Sin olvidar que el material debe ser potencialmente significativo (Ausubel, 1983).

1.1. Antecedentes de la investigación

La educación conlleva a un cambio considerable en el pensamiento, en la afectividad y la experiencia humana, por lo que siempre hay que tener en cuenta la calidad del trabajo de los docentes, la metodología seleccionada, los contenidos del currículo y el entorno en el que se produce la actividad educativa. Es decir, conocer cómo se desarrolla la práctica docente en el aula y estar al tanto del sinnúmero de factores que intervienen para que los profesores descubran los métodos más activos que les ayuden en su enseñanza. Deben apoyarse en una teoría sistemática, unitaria y coherente que les ayude a delimitar su labor (Ausubel, 1983).

El proceso de enseñanza-aprendizaje evoluciona constantemente a la par que la sociedad humana, por esta razón, hay que reorientar la forma en que se lo lleva a cabo, adaptándose a las nuevas demandas. La educación debe integrar a la diversidad, y una forma de lograrlo es a través de las metodologías activas que orientan el desarrollo de competencias, habilidades, valores, funciones básicas en los más pequeños y la motivación por adquirir el conocimiento por medio de la lectura comprensiva.

Las metodologías activas son un proceso interactivo basado en la comunicación docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-contexto, donde los métodos y las estrategias permiten la participación activa del estudiante para que así desarrolle la capacidad de trabajar en equipo, la autonomía, las habilidades comunicativas y la resolución de problemas. El docente es la guía y el estudiante es el centro del aprendizaje y su participación es activa. El educador deja el papel

principal de transmitir conocimientos y se transforma en la guía que orienta y resuelve inquietudes de los estudiantes, los que son responsables de su aprendizaje, participan y actúan activamente desarrollando sus habilidades, actitudes y valores (López, 2005).

Tal como señala Cáliz (2011), lo que se busca con las metodologías activas es ¿Qué enseñar? Se deben enseñar contenidos que respondan a los intereses y necesidades del estudiante, para así desarrollar un aprendizaje significativo. ¿Cómo enseñar? Por medio de material concreto, el descubrimiento y la transformación. ¿Cuándo enseñar? El proceso debe ser flexible y tomar en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada niño. ¿Dónde enseñar? En cualquier espacio que estimule al estudiante a aprender.

Las metodologías activas permiten el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, contribuyendo a la formación integral (Calderón y Criollo, 2012). Además, favorecen el buen vivir de forma que se encuentran a la altura de las exigencias del nuevo milenio que demanda la formación de estudiantes con competencias y habilidades basadas en el análisis, solución de problemas reales y respondiendo a sus necesidades e intereses de forma que se constituyen en los protagonistas de su aprendizaje.

El objetivo principal de las metodologías activas es el desarrollo de la autonomía del estudiante, por tal razón, se debe escoger una metodología que responda a las preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde enseñar? Las metodologías activas surgieron gracias a la Escuela Nueva, un movimiento de reforma educativa que surge a finales del siglo XIX y principios del XX. Este término hace referencia a aquellas instituciones en las que sucedió una renovación, dejando atrás lo tradicional, donde el protagonista

era el docente; él era quien imponía los contenidos, el ritmo y la forma de transmitir los conocimientos sin tomar en cuenta los intereses de los estudiantes (Del Castillo, 2018).

Ausubel (citado en Perdomo, 2015,) en su tesis “Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo *Flipped Classroom*”, menciona que el aprendizaje significativo es el proceso en el cual un conocimiento de forma oportuna se relaciona con la estructura cognitiva del estudiante y el significado lógico se transforma en significado psicológico. El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante es capaz de repetir un saber en una situación relevante y no al pie de la letra. Es decir, no es mecánico ni memorístico sino que le da la debida importancia a ese conocimiento que puede ser descubierto por él, partiendo de conocimientos previos a los que relaciona entre sí; lo que le permite modificar o confirmar los significados existentes. Se caracteriza por la unión entre conocimientos previos y nuevos y su principal característica es que esos significados alcanzados no son literales ni arbitrarios.

1.1.1. El problema en el desarrollo de las funciones básicas y el proceso de lectoescritura

Partiendo de la importancia que los diferentes estudiosos le otorgan a la adecuada aplicación de metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura, este análisis aterrizará en un sector específico de la población y en un tiempo determinado. Se trata de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”, del Distrito Metropolitano de Quito, y el proceso de aprendizaje de la lectoescritura realizado por sus educandos durante el año lectivo

2019-2020, a través de una adecuada o inadecuada aplicación de las metodologías activas.

1.1.2. Pregunta de investigación

La formulación del problema para el presente trabajo queda planteada de la siguiente manera: ¿Es la inadecuada aplicación de las metodologías activas lo que afecta al desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura durante el año lectivo 2019-2020 en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema” de la ciudad de Quito?

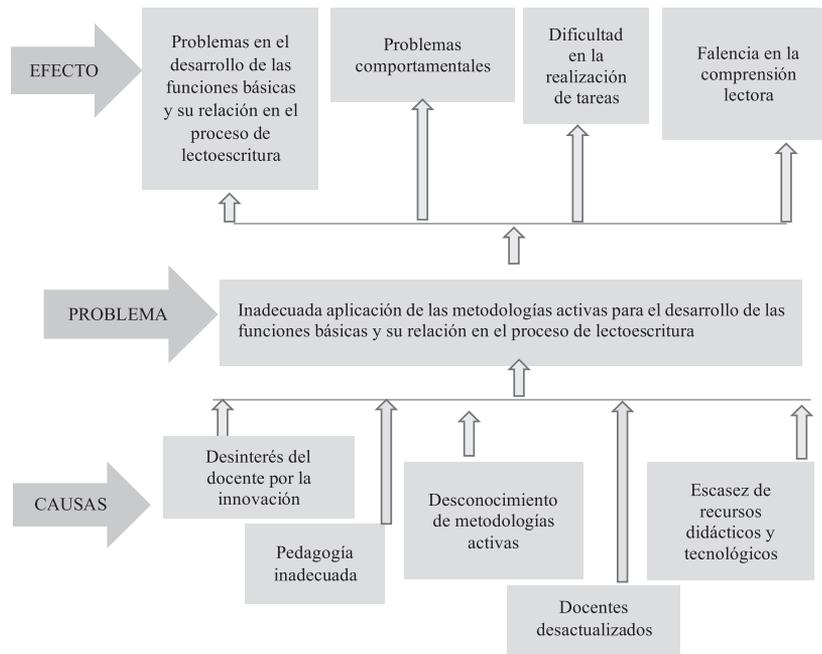


Gráfico N.º 1 Árbol de problemas
Elaborado por: Nicolalde C. & Jadán J. (2021).

1.1.3. Justificación

El presente estudio parte de la información de que el problema fundamental del aprendizaje en los países latinoamericanos es la ausencia del hábito de la lectura en sus habitantes. Es de conocimiento general que a través de ella el individuo desarrolla la comunicación, el lenguaje, la imaginación y la creatividad, lo que le permite alcanzar nuevos mundos reales o imaginarios, reflexionar sobre ideas o conceptos abstractos, profundizar en el propio idioma o entrar en contacto con otros, mejorar la ortografía, aprender más sobre otras realidades, aumentar el vocabulario y desenvolverse con mayor soltura dentro de la sociedad. Todo esto como resultado de alcanzar un cúmulo de conocimientos que ayudan a ser cada día mejores seres humanos. Es siempre importante que las actividades de lectura y escritura se realicen en ambientes limpios, relajados y tranquilos, invitando a la concentración.

El estudio propuesto se afina en el contexto macro, señalado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), con datos de 64 países que participaron en el programa de evaluación internacional de los alumnos (PISA), que indica que la región de países latinos está por debajo de los esquemas globales de rendimiento escolar. El análisis es que en Latinoamérica se prefieren otros pasatiempos, como las redes sociales, el Internet, los videojuegos o la televisión, en vez de sumergirse en el mundo del conocimiento (Bedoya, 2018).

A nivel de la República del Ecuador, el Ministerio de Educación [MEC], (2019), preocupado por la falta de práctica de la lectura de niños y jóvenes, se ha visto en la necesidad de incorporar el plan lector nacional, dedicando una media hora diaria del

programa escolar para esta actividad. Además, se creó la Fiesta de la Lectura, en la que los docentes de todas las áreas y niveles realizan acciones de motivación, fomento e intervención de la lectura, con libros del Plan Lector Institucional. En la Fiesta de la Lectura se presentan los mejores proyectos desarrollados en la actividad anteriormente mencionada. Esto se ejecuta con el consenso de todos los actores educativos (MEC, 2019).

El hábito de lectura se ha reducido debido al avance tecnológico y a su mal uso, pues los estudiantes se han vuelto facilistas en las consultas y tareas, ya no leen ni analizan, la mayoría de tiempo pasan en las redes sociales y no buscan recursos que les favorezcan para el desarrollo de sus competencias y habilidades. Es deber de los docentes ser los pilares y motivar a los estudiantes a retomar el hábito lector, haciendo conciencia en la importancia de la lectura como una herramienta de autoaprendizaje y de aprendizaje para todas las asignaturas. Se les debe impulsar este amor, esta pasión; el valor de enriquecer su conocimiento, por medio de la lectura, desde pequeños.

En el trabajo de titulación de Cupuerán, B. (2014) “Las funciones básicas y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la Escuela Juan Montalvo, provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Tababela, barrio Oyambarillo”, la autora llegó a las siguientes conclusiones: “Las docentes dan poca importancia al desarrollo de funciones básicas en el primer año de básica, siendo estas indispensables para el desarrollo del esquema corporal, motriz y motor del niño” (p.77); y “Las estrategias que utilizan para desarrollar funciones básicas especialmente es el juego ya que ayuda a desarrollar el aprendizaje” (p.77).

El juego es la estrategia lúdica más adecuada e importante para desarrollar las funciones básicas y el aprendizaje en sí, ya que, al ser placentero y divertido, permite al estudiante participar con alegría y entusiasmo en todas las actividades propuestas y planificadas.

Según Rojas (2019), en su proyecto de titulación “Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa”, la “gamificación” es una excelente alternativa para enseñar a pensar. Es así que sugiere a los docentes utilizar esta metodología para la enseñanza-aprendizaje, donde el docente es el mediador y facilitador.

Al aplicar metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas, se permitirá mejorar la calidad de enseñanza de los estudiantes, despertando el interés, motivación y creatividad. Al utilizar elementos creativos, innovadores y recursos tecnológicos, se despertará en ellos el interés y la curiosidad por la investigación y el avance tecnológico, donde el docente y el estudiante transforman su forma de enseñar, aprender, adquirir destrezas, habilidades, conocimientos, competencias digitales y valores.

De acuerdo con el diagnóstico desarrollado para la elaboración del Plan Estratégico Institucional de Convivencia Armónica (PEICA), de las observaciones en el aula, realizadas dos veces al año, y las experiencias dentro del aula de la institución bajo estudio, se evidenció que una de las debilidades de los estudiantes es la comprensión lectora, por la inadecuada aplicación de metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura. Para solucionarlo, esta labor debe partir desde los más pequeños, y la mejor estrategia

es llevar a cabo un proyecto que oriente el uso de metodologías activas adecuadas a la edad y el contexto.

Otros aspectos a contemplarse se encuentran en este trabajo, que propone además lo siguiente.

- Categorizar las metodologías activas que fomenten el desarrollo de las funciones básicas para su priorización en el área de la lectoescritura.
- Diseñar estrategias pedagógicas acordes a las metodologías activas que guíen a los docentes en la enseñanza de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura.
- Proponer la elaboración de una guía metodológica que potencie el proceso de enseñanza-aprendizaje de las funciones básicas y la mejora eficaz de la lectoescritura.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA



Las estrategias metodológicas ayudan a identificar principios, procedimientos, criterios; tomar decisiones para conseguir buenos resultados; alcanzar un objetivo siguiendo un patrón; y así, contribuyen a mejorar la calidad de la educación de los estudiantes, facilitando el desarrollo de habilidades emocionales, sociales, intelectuales, afectivas y psicomotrices, y adquirir destrezas básicas para un buen proceso de enseñanza- aprendizaje (Parreño, 2016).

2. Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son los procedimientos a seguir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; son la parte esencial dentro de la educación debido a que ayudan a los estudiantes a aprender sobre la base de sus necesidades e intereses, y constituirse en parte fundamental de su aprendizaje. De tal manera, el docente es un mediador que debe ofrecer estrategias acordes a la edad de los estudiantes para obtener excelentes resultados, acudiendo a metodologías activas que permitan explorar, conocer, experimentar, indagar e investigar sobre el entorno en que se desenvuelve el niño (Castillo, 2018).

2.1 Metodologías activas

En la actualidad los recursos tecnológicos y multimedia atraen la atención y el interés de los estudiantes; pero, ¿qué estrategias metodológicas se deben trabajar para que sea un aprendizaje de calidad? Es necesario que se valore el conocimiento que traen los estudiantes, sus habilidades y competencias, se dejen de lado las prácticas tradicionales, abstractas, que nada tienen que ver con el contexto en que viven, se incentive el trabajo colaborativo, el autoaprendizaje, el plantearse metas, retos, y se aprovechen los conocimientos previos para generar unos nuevos, por medio del descubrimiento y a través de sus sentidos. Esto hace necesario el crear espacios de enseñanza-aprendizaje interactivos, novedosos, bien organizados y planificados, que contribuyan a mejorar el proceso gracias a las tecnologías emergentes (Mendes & Cardoso, 2020).

Los retos actuales de la sociedad obligan a un constante cambio e innovación y los docentes deben combinar sus prácticas con nuevas metodologías, utilizando estrategias adecuadas a partir de iniciativas propias del estudiante, y brindando un entorno activo en el que se interactúe con los recursos, ya sea oyendo, tocando, preguntando, exponiendo, enseñando y haciendo. El docente facilita, orienta y supervisa el aprendizaje constructivo y no receptivo. Entre las principales características de las metodologías activas se observa que están centradas en el estudiante, respetan sus intereses y necesidades, parten de la experiencia, desarrollan la comunicación y favorecen el trabajo en equipo (Mendes & Cardoso, 2020).

Las metodologías más utilizadas son:

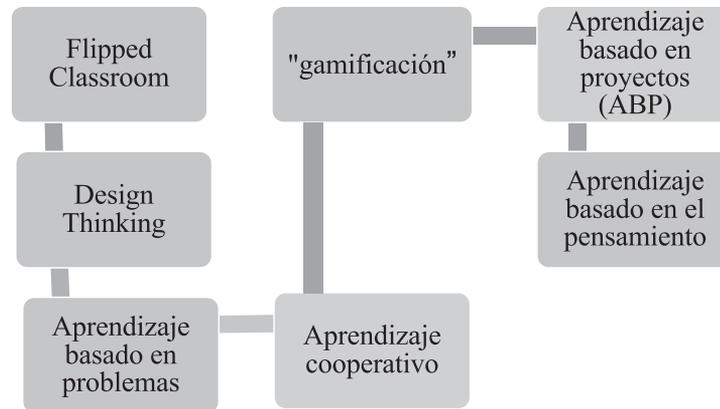


Gráfico N.º 2 Tipos de metodologías activas

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Mendes & Cardoso, 2020

2.1.1. Flipped Classroom

Metodología *B-Learning* que se aplicó primero en Estados Unidos; su objetivo es invertir la forma de enseñar y aprender con la finalidad de dar más tiempo a la aplicación y la práctica. Se desarrolla en un ambiente de diálogo y confianza, donde el docente identifica intereses, necesidades, contexto, preferencias y estilo de aprendizaje del estudiante, ejerciendo una mediación pedagógica y facilitando la interacción y el *feedback* de ambas partes, así, construyendo el autoaprendizaje y el aprendizaje en conjunto. Requiere de disciplina, autoexigencia y compromiso del

estudiante consigo mismo, siendo necesaria la motivación constante del docente, desarrollando actividades novedosas, creativas e innovadoras que cautiven su atención y curiosidad, facilitando un entorno motivador que agrade la atención, y procurando que las actividades estén relacionadas con la vida cotidiana para generar un aprendizaje significativo. En esta metodología juega un papel muy importante la motivación y la responsabilidad del estudiante por apropiarse de la información y llevarla a la práctica para transformarla en conocimiento. Aquí, lo primordial es que el estudiante alcance contenidos formales por sí mismo y que sea consciente de su autoevaluación y autorreflexión, ofreciéndole preguntas que le sirvan, que sean claras y concretas en la clase, para que luego el docente pueda guiar eficientemente el proceso a través de recursos, que pueden ser multimedia, despertar su interés y responder a sus necesidades (Perdomo, 2015).

Flipped Classroom es una de las metodologías que ha ganado renombre. Un modelo pedagógico donde el papel del docente y el estudiante se invierten gracias al uso de recursos tecnológicos, como infografías, videos y lecturas, entre otros materiales de estudio, que son revisados primero por los estudiantes en casa, y luego, se trabajan en la escuela. Su objetivo es ganar tiempo en clase para atender a las necesidades, las inquietudes y los intereses de los aprendices. Es excelente para trabajar en proyectos y trabajo colaborativo (Realinfluencers, 2018).

Con esta metodología, el centro de aprendizaje es el estudiante y no los contenidos ni los recursos. Este modelo pedagógico hace referencia a las seis categorías de la taxonomía de Bloom (1956): recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Las tres primeras se desarrollan en el trabajo previo, es decir, en la casa, y

las tres siguientes, en el aula, siendo necesario que el docente se apoye en la taxonomía para alcanzar los objetivos específicos, según lo que aspira enseñar. Asimismo, es la base para trazar un plan de aprendizaje a través del cual el estudiante logre avanzar hacia la meta. Los docentes son la guía y el estudiante es el centro del aprendizaje, mediante un rol activo (Realinfluencers, 2016).

2.1.2 Design Thinking

Design Thinking está conformado por los siguientes cinco pasos.

1.- Empatizar: es la base del proceso. Corresponde a la empatía, esto es, sumergirse en la mente y corazón del beneficiario y así comprender sus intereses y necesidades, saber quién es, qué necesita, cuáles son sus gustos, qué le importa y el porqué de su forma de actuar. Aquello se puede descubrir por medio de dos técnicas: una es responder el ¿qué?, ¿cómo? y ¿por qué?, y otra es la entrevista. Se deben preparar con anticipación las preguntas, clasificarlas por temas y prestar atención al lenguaje corporal y gestual del entrevistado. Las preguntas deben ser neutrales y hacerse en un espacio adecuado.

2.- Definir: aquí se puede utilizar el mapa de empatía, para lo cual se sugiere dividir en cuatro secciones: lo que el cliente (para el caso, el estudiante) dice, lo que hace, lo que piensa y lo que siente, así, se facilita el conocimiento de sus necesidades o contradicciones, porque muchas veces puede decir algo, pero actuar diferente.

3.- Idear: aquí lo principal es que fluyan las ideas mediante la conversación y la escucha activa, perder el miedo a equivocarse y dejar de lado los estereotipos. Se necesita una persona que

esté motivando y preguntando constantemente en un espacio adecuado y con recursos para ir anotando todas las ideas sin olvidarlas.

4.- Prototipar: en este paso se realiza un producto, que puede ser un *storyboard*, maquetas, imágenes o materiales tangibles. Es hora de empezar a dar vida a la idea, respondiendo a las necesidades e intereses del usuario.

5.- Evaluar: por último, se entrega el prototipo al usuario y se observa cuáles son sus reacciones. En ese momento se pueden utilizar las frases “me gusta”, “desearía que”, “qué tal si” y con eso se pueden dar críticas constructivas referentes al producto o, tal vez, indicar alguna sugerencia. Finalmente, se evalúa sobre la base de tres componentes que son: la deseabilidad, la viabilidad y la funcionalidad. Es un proceso flexible que permite volver atrás para replantear las ideas (Realinfluencers, 2018).

En conclusión, la metodología Design Thinking es un recurso para generar ideas innovadoras y creativas que permiten solucionar problemas por medio del trabajo cooperativo (Castillo, Álvarez y Cabana, 2014; Steinbeck, 2011). Las características de esta metodología son la creatividad, la colaboración, el pensamiento lógico y la empatía, entre otras. Es una tendencia transformadora del siglo XXI (Cortés, Rodríguez y Val, 2018).

Esta metodología en el contexto educativo debe seguir fases, que pueden ser o no lineales en su aplicación. Primero, empatizar o descubrir, es decir, estimular a los estudiantes para que se apropien de un problema. Segundo, definir el problema. Tercero, idear soluciones para el problema detectado. Luego, vienen la experimentación, la evaluación y la solución para la mejora. El

docente es el guía y dinamizador del proceso, apoyado por los equipos. Esta metodología permite a los estudiantes tener un pensamiento creativo, innovador, y ser capaces de solucionar problemas reales (Vásquez, Rodríguez, Latorre y Cored, 2018).

2.1.3 Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Es una metodología basada en problemas reales, donde el docente es el tutor y el estudiante es el protagonista en la solución de problemas de la vida cotidiana. Para aplicar esta metodología se deben seguir y cumplir algunos pasos: leer el problema, definir y buscar las posibles respuestas, utilizando una lluvia de ideas de todos los participantes, de forma que se llegue a una solución y obtención del nuevo aprendizaje. Entre sus ventajas resalta el análisis, la evaluación y el razonamiento, sobre la sociedad en general y su contexto diario. También, ayuda a responder correctamente ante una situación que se presente inesperadamente, impulsa al estudiante a ser perseverante, cumplir su objetivo y, lo más importante, a ser capaz de transferir el conocimiento (Realinfluencers, 2018).

El ABP, visto como estrategia didáctica, se centra en el estudiante como actor principal de su aprendizaje. Esta estrategia se establece como una nueva manera de enseñar, siendo necesaria la cooperación, la colaboración y el contexto. Surge del método explicativo, organiza la búsqueda de información, la creación y la aclaración de los hechos para solucionar el problema. El docente facilita el aprendizaje, ideando y regulando la actividad de los estudiantes, facilitando orientaciones y elementos que favorezcan el aprendizaje personal y grupal. No obstante, es importante usar correctamente los recursos, controlar y retroalimentar el

proceso, utilizando creativamente los medios de acuerdo con los intereses, las necesidades y los ritmos, favoreciendo a que este sea significativo y desarrolle competencias y habilidades necesarias para el ambiente actual (Aracayo, 2019).

2.1.4. “gamificación”

Es una metodología lúdica, a la que se le agregan recursos innovadores para lograr un ambiente agradable y alcanzar una meta de aprendizaje. La concentración, la motivación, el esfuerzo y otros valores positivos forman parte de esta metodología, que integra los principios y las mecánicas de los juegos y videojuegos para resolver problemas de una manera creativa, planteándose retos y ganando reconocimiento (Realinfluencers, 2018).

La “gamificación” permite planificar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una metodología adecuada para los estudiantes actuales, que son nativos digitales y necesitan el uso de herramientas tecnológicas, las que despiertan en ellos la motivación y la atención, y les ayudan a aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, integrando dinámicas y mecánicas propias del juego, así, desarrollando un aprendizaje significativo (Rojas, 2019).

Oliva (citado en Rojas, 2019), en su trabajo de investigación “Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa”, menciona que la “gamificación” usa modelos, mecánicas y dinámicas del juego con la finalidad de transferir contenidos y cambiar el comportamiento de los estudiantes, hace que se sientan motivados y con ganas de aprender. Los estudiantes toman decisiones y

progresan a su ritmo y estilo de aprendizaje; asumen desafíos y se divierten mientras aprenden y logran su objetivo.

Según Carrión (2017), los elementos de la “gamificación” son los siguientes.

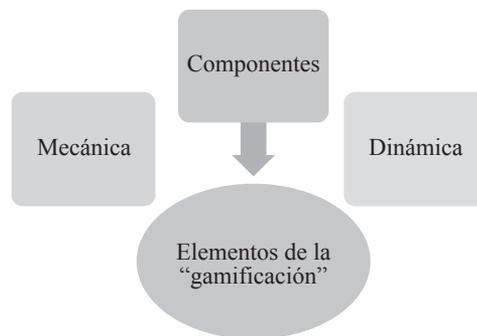


Gráfico N.º 3 Elementos de la “gamificación”

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Carrión, 2017

La dinámica se refiere a las emociones que experimenta la persona, las relaciones que se establecen al jugar, la narrativa que debe inventarse en forma cronológica, el progreso y las restricciones que encuentra hasta llegar a su meta.

La mecánica corresponde al desarrollo del juego, el triunfo al llegar al objetivo, los retos, la cooperación, la competición, el *feedback*, la posesión, la recompensa y los acuerdos.

Los componentes son las dinámicas relacionadas con puntos, bienes virtuales, avatares, colecciones y misiones, entre otros. Los puntos son el reconocimiento por cumplir la tarea, las medallas al triunfador, la tabla de posiciones de todos los jugadores,

los avatares (personaje virtual que representa al jugador), los enfrentamientos sujetos a reglas, los niveles que van aumentando su dificultad, según como se sigue avanzando, y el logro por haber cumplido la actividad en un tiempo determinado.

Los beneficios de la “gamificación” se resumen en el siguiente gráfico.

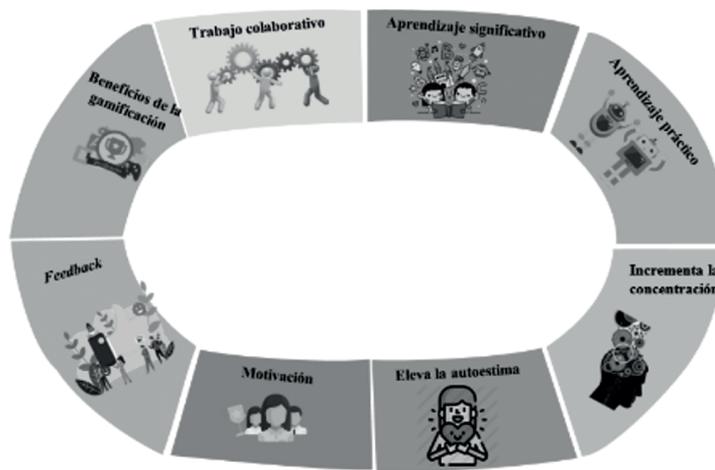


Gráfico N.º 4 Beneficios de la “gamificación”
Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).
Fuente: Rojas, 2019

Entre los innumerables beneficios que brinda la “gamificación” está el trabajo colaborativo, que consiste en una manera de competir en grupo, siendo necesaria la solidaridad al promover la colaboración de compañeros para alcanzar una meta. Se logra un aprendizaje significativo al potenciar habilidades a través del juego, y la experimentación, porque es más divertido aprender jugando y experimentando. Es un aprendizaje práctico, incrementa la concentración, eleva la autoestima y la motivación, al crear un lazo

con el contenido que se está aprendiendo. Es una estrategia para evitar el aburrimiento, en la que la recompensa es la adquisición de conocimiento. El docente puede brindar un *feedback* basado en los resultados obtenidos en dichos juegos (Rojas, 2019).

La metodología de “gamificación” en la actualidad es apoyada por herramientas tecnológicas, como las que se muestran en la página web de EDUCACIÓN 3.0 (2020). Entre ellas se destacan las siguientes.

2.1.4.1. @ MyClassGame

Plataforma web que utiliza la metodología Aprendizaje basado en proyectos, Metodología agile y Aprendizaje cooperativo. Capta la atención y motivación del estudiante por medio de la “gamificación”; puede ser utilizada en cualquier contexto, nivel y ámbito. Una ventaja es que permite importar los cursos de Google Classroom con los estudiantes si se ingresa por medio de una cuenta de Google.

2.1.4.2. Ta-tum

Plataforma educativa que invita a leer y jugar. Disponible para Android, iOS y Chrome, la narrativa es que se ingresa a la Escuela Avante, donde seis detectives los ayudarán a convertirse en investigadores literarios. Llegan a una biblioteca donde pueden interactuar y personalizar los textos. Al docente, le permite ir creando su clase, añadiendo estudiantes y perfilando su proyecto.

2.1.4.3. Cerebriti

Es una plataforma en la que pueden crear juegos educativos o jugar con los que ya están creados. Tiene juegos para todas las

edades y todos los temas. Además, permite compartirlos de forma gratuita.

2.1.4.4. Genially

Es una herramienta para la creación de una variedad de actividades, como infografías, pósteres, presentaciones, juegos e imágenes, de forma imaginativa y sencilla, para así “gamificar” la clase.

2.1.4.5. Kahoot

Es una herramienta que permite hacer un concurso, por medio de la “gamificación”, donde se crean juegos de preguntas y respuestas. Se pueden unir a un juego o crear los propios, además, es para todos los niveles y edades. Es un aprendizaje divertido y fácil de utilizar.

2.1.4.6. Quizziz

Es una herramienta muy fácil de utilizar. Con ella, los docentes pueden crear pruebas a ser resueltas de forma sincrónica y asincrónica. Es decir, iniciar la prueba en vivo o asignarla como tarea. Permite compartir los test con otros docentes y se conecta con Google Classroom, así, los docentes crean la clase y añaden a sus estudiantes, quienes requieren abrir una cuenta para unirse. Además, acceden a sumarse a las preguntas, los videos, los audios o las imágenes.

2.1.4.7. Quizlet

Plataforma exitosa por la facilidad que ofrece para crear *flashcards*, de acuerdo con los intereses y las necesidades de los estudiantes, o utilizar las existentes para aprender y perfeccionar

conceptos. También, se pueden crear las propias. Es gratuita y adecuada para la educación.

2.1.4.8. Minecraft: Education Edition

Es un videojuego que abre muchas posibilidades al ámbito educativo, permite aplicarse en las clases y enseñar todos los temas según el recurso. Al principio, fue creado para entretenimiento, pero los educadores han sacado provecho para perfeccionar sus enseñanzas.

2.1.4.9. Classcraft

Es similar a un videojuego, atractiva y visual. Mediante esta se crean guerreros, magos y sanadores, que deben participar y cooperar en misiones para ganar oro y puntos, de manera que van mejorando su equipo. Al mismo tiempo que avanzan en el juego, aprenden y amplían su conocimiento.

2.1.4.10. Edmodo gamificación

Es similar a una red social que asigna insignias, crea ejercicios, retos y determina pines a varios estudiantes. Sus fines son educativos y en ella se premia al mejor proyecto colaborativo, la mejor narrativa u otros ítems que se desee valorar.

2.1.4.11. Toovari

Es un ambiente de aprendizaje que enseña por medio del juego. Los estudiantes se unen en una clase en una “plataforma multi-jugador”, que puede sumar en la participación también a los padres, y sirve además para la evaluación en un entorno sano que aprovecha las nuevas tecnologías.

2.1.4.12. Monster Kit

Es un juego de mesa que permite que se desarrollen las inteligencias múltiples, a través del dibujo, la lectura, la escritura, la suma, el reconocimiento de colores, la copia de patrones y la relación del personaje monstruo con algún objeto del entorno. Además, permite copiar y formar el nombre del personaje creado. Lo pueden jugar niños de educación primaria solos o en grupo de hasta 10 jugadores.

2.1.4.13. Pipoclub

Es una página web que contiene juegos para estudiantes de hasta 12 años, en la que se pueden trabajar Geografía, Matemática, Inglés y Música. Con estos juegos se desarrollan la coordinación ojo-mano, la comprensión lectora y la visión espacial.

2.1.4.14. Vedoque

Es una página web que ofrece números, sumas, restas, carrera de ranas ortográficas, minijuegos y otras opciones más. Algunos juegos tienen niveles de dificultad que ponen a prueba el conocimiento de los estudiantes. También, se puede aprender mecanografía de forma lúdica en los títulos, como *El avión mecanógrafo* y *Las naves robot*, entre otros.

2.1.4.15. Educaplay

Es una herramienta creada para localizar actividades de todo tipo, idóneas para completar las dinámicas del aula. Permite compartir archivos a través del sistema de *tickets* sin necesidad de que estén registrados. Compatible con Canvas o Moodle, es

gratuita y también cuenta con la versión *Premium* que aumenta los contenidos (EDUCACIÓN 3.0, 2020).

2.1.4.16. Jigsawplanet

En la página web de EDUCACIÓN 3.0 (2021) se pueden encontrar Apps y webs para crear *puzzles*, entre ellas está Jigsawplanet, que es una aplicación en línea con la que se crean todo tipo de rompecabezas personalizados e interactivos, por medio de fotografías e imágenes seleccionadas. Para esto, se debe subir la imagen, poner el número de piezas y determinar su nivel de complejidad. Se puede compartir con los estudiantes a través de cualquier medio tecnológico.

2.1.4.17. Nearpod

Permite evaluar a los estudiantes a través de un computador, un teléfono inteligente o una tableta. El docente crea una lección personalizada y, a partir de ella, elabora pruebas con las que podrá identificar el conocimiento de sus estudiantes (EDUCACIÓN 3.0, 2020).

2.1.4.18. Mentimeter

Esta plataforma es gratuita, no necesita registro, permite crear encuestas mediante la inclusión de la pregunta y, luego, ofrecer distintas respuestas, entre las que los estudiantes deben elegir la correcta. Facilita un panel de gestión para cualquier modificación y para comprobar los resultados. Se accede a través de un computador, un teléfono inteligente o una tableta (EDUCACIÓN 3.0, 2020).

2.1.4.19. Scratch

Es una plataforma que utiliza un lenguaje de programación por bloques que permite desarrollar habilidades de programación de una forma sencilla e intuitiva. En ella se pueden elaborar proyectos, como la creación de historias, juegos de preguntas y respuestas, videojuegos, etc., todo mediante bloques de colores que ocultan conocimientos de programación. Promueve el razonamiento lógico-matemático, el pensamiento computacional, la expresión lingüística y verbal, a partir de los 7 u 8 años de edad (EDUCACIÓN 3.0, 2016).

2.1.5. Aprendizaje cooperativo (AC)

Los cambios en las últimas décadas han llevado al ser humano a una separación con el entorno. La ausencia de conexión con el medio y las personas es preocupante, pero, a pesar de ello, en el trabajo se solicita capacidad de tipo cooperativo, favoreciendo las relaciones interpersonales. Esa es otra razón que hace necesario que en la escuela se agreguen metodologías activas para que el aprendizaje sea dinámico e interactivo, y en las que los estudiantes sean los protagonistas. El AC es una metodología activa en la que los estudiantes trabajan en grupos pequeños, maximizando su aprendizaje, beneficiando la competencia social y disminuyendo el acoso escolar porque favorece la inclusión (Juárez, Rasskin y Mendo, 2019).

Es una metodología que permite agrupar de 3 a 6 estudiantes para trabajar, y en la que cada uno debe cumplir un rol para lograr sus objetivos. Desarrolla la atención, la responsabilidad y la adquisición de saberes al trabajar de manera coordinada e interactuando con los demás (Realinfluencers, 2018).

Según Fernández (2017), en el AC se necesita entender que cada integrante posee compromisos directos dentro del trabajo grupal y debe ser responsable de las actividades a él encomendadas, pues tiene que cumplirlas para el beneficio de todos. El proceso del AC implica tres fases que van superpuestas una sobre otra.

1. Creación y cohesión de grupo. Aquí el objetivo es formar grupos donde cada estudiante aprenda que puede trabajar con otros y que la cooperación es fundamental para lograr una meta común. Esta fase se divide en subfases que son: presentación, rompehielos, confianza y autoconocimiento.

2. El AC como contenido para enseñar y aprender. La intención es que el estudiante aprenda a usar esta metodología por medio de técnicas simples y fáciles. La conformación de los grupos es flexible, se puede trabajar también en parejas. El docente debe facilitar las herramientas que le permitan al estudiante transferir la información y brindar una retroalimentación a sus compañeros de grupo en caso de requerirlo, siendo capaces de recordar, procesar y trasladar lo aprendido.

3. El AC como recurso para enseñar y aprender. En esta fase se utilizan grupos estables que pueden durar varias semanas, incluso toda la unidad. Deben ser heterogéneos y se recomienda que en su organización no se incluyan dos personas contrarias o muy amigas para que no desequilibren el grupo.

El ciclo del AC es flexible; los docentes pueden pasar de una a otra fase de acuerdo con las necesidades del grupo para retroalimentar contenidos y lograr los objetivos, siendo necesario que los grupos están bien creados y las técnicas simples estén bien

elegidas para poder avanzar a las complejas. Al terminar, es necesaria la reflexión final, donde cada uno exponga lo positivo del aprendizaje cooperativo, corrigiendo, si es necesario, comportamientos que no ayuden a su desarrollo (Fernández, 2017).

2.1.6. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Esta metodología permite la adquisición de competencias y conocimientos con base en el desarrollo de un proyecto que dé solución a problemas cotidianos. Los proyectos deben partir de un problema real para desarrollar el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas (Realinfluencers, 2018).

El objetivo es convertir al estudiante en el protagonista de su aprendizaje, lo que se logra si es él quien lleva la planificación, la organización, la elaboración y la exhibición de su producto, en tanto que el docente lo orienta y apoya durante la ejecución del proyecto. Con esta metodología se desarrollan las competencias del siglo XXI, que son: responsabilidad personal y social, planificación, razonamiento, creatividad, pensamiento crítico, buena comunicación interpersonal y de presentación, comprensión transcultural, visualización y toma de decisiones, uso adecuado de la tecnología y saber elegir la mejor herramienta para la tarea en cuestión (Realinfluencers, 2017).

Esta metodología permite que el estudiante asuma sus responsabilidades y sea quien construya su aprendizaje, planteándose metas, manteniendo una comunicación adecuada con sus compañeros y respetando las reglas y compromisos, mientras parta siempre de una planificación mediante la cual desarrolle sus habilidades de pensamiento y creatividad. Además, deberá

aprender a tomar decisiones que en lo posible sean las más adecuadas para la culminación de su tarea. Para empezar con esta metodología, se puede preguntar a los estudiantes qué les produce curiosidad o qué consideran que es importante y qué plataforma o herramienta les gustaría utilizar. Con esta información se puede concretar el tema. Mediante esta dinámica los estudiantes solucionan problemas, formulan incógnitas que deben resolver en el proceso y en vez de obligar a que el estudiante se adapte al currículo, se intenta hacer lo contrario (Realinfluencers, 2017).

Dentro de las metodologías basadas en proyectos se encuentra el aprendizaje STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Rosillo, Vicente, Zapatera y Montés (2018) afirman que en el aprendizaje STEM el alumno construye su propio conocimiento, por lo que puede considerarse un aprendizaje constructivista que utiliza metodologías activas, como el Aprendizaje basado en proyectos, la Enseñanza para la comprensión, el Aprendizaje basado en problemas, el Aprendizaje cooperativo, el Aula inversa o el construccionismo (p. 712).

La referencia anterior alude a que el estudiante puede desarrollar su aprendizaje con material concreto manipulando sus texturas, tamaños, longitud y temperatura, construyendo así una representación mental. El STEM fomenta el constructivismo, el aprendizaje significativo e impulsa la curiosidad.

Por otro lado, STEAM (Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics) nace al incluir el arte a las áreas científicas, tecnológicas, de ingeniería y matemática. Yakman (2010, 3) cambió el acrónimo STEM por STEAM, incluyendo las artes, y justificándolo con lo siguiente: “ahora vivimos en un mundo donde no puedes entender la Ciencia sin Tecnología, que desarrolla la mayor

parte de su investigación y desarrollo en Ingeniería, que no puedes crear sin una comprensión de las Artes y las Matemáticas”. Demostrando con esta afirmación que es indispensable la relación entre varias áreas del conocimiento para lograr un aprendizaje integral, abarcando diversos subtemas, para lo cual Dayekh (2020) estableció una organización conceptual de la metodología.

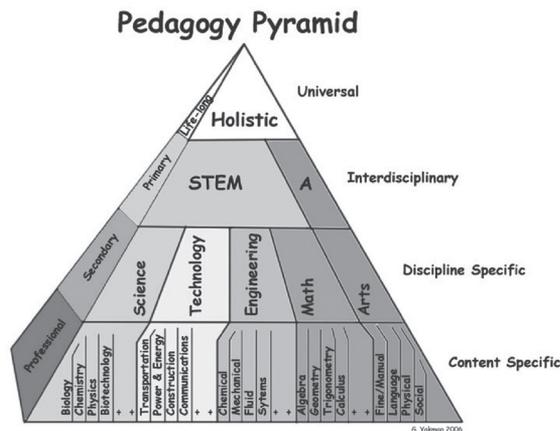


Gráfico N.º 5 Pirámide del aprendizaje STEAM
Fuente: Yakman, 2010

En la pirámide del aprendizaje STEAM de Yakman (2010) se establecen varios niveles.

Nivel holístico. Aquí se ubican los conocimientos previos y la información adquirida en el contexto social, como también los comentarios y las ideas de la vida diaria. Es importante su colocación en la pirámide porque es la apreciación que tiene la persona sobre la realidad.

Nivel integral. Esta zona demuestra cómo el aprendizaje debe ser interdisciplinar y se debe trabajar en busca de un producto

final relacionando varias áreas en múltiples espacios. Se sitúa en la primaria.

Nivel multidisciplinar. A diferencia del anterior, las áreas contribuyen con contenidos específicos al producto. Puede ser usado en niveles más altos de primaria o en secundaria.

Nivel de las disciplinas específicas. Aquí las disciplinas se alejan y se trabaja individualmente. Este se aplica comúnmente en secundaria.

Nivel de contenidos específicos. En este punto, el estudiante ya será un profesional en cualquiera de las áreas de STEAM. Se lo sitúa en el campo universitario.

Los niveles de la pirámide tienen una relación con las etapas evolutivas. En el nivel holístico, se origina el aprendizaje de habilidades psicomotrices, conductas y aprendizajes precisos para la vida en conexión con la familia. Luego, la etapa primaria se relaciona con el nivel integral, porque en el currículum enfatiza la globalización de los conocimientos de acuerdo con los intereses. En la educación secundaria puede situarse el multidisciplinar y el de disciplinas específicas. En el primer nivel hay lazos en los contenidos científicos, y en el otro, las áreas se separan. Finalmente, surge la formación profesional con contenidos específicos (Dayekh, 2020).

2.1.7. Aprendizaje basado en el pensamiento (*Thinking Based Learning*)

El objetivo del Aprendizaje basado en el pensamiento es desarrollar un pensamiento eficaz que vaya más allá de la memorización, donde el estudiante sea capaz de analizar, argumentar,

aplicar y replicar, es decir, llegar al conocimiento. Es necesario que el papel del docente se invierta, los estudiantes son el centro del aprendizaje y el docente apoya y orienta (Realinfluencers, 2018).

Las ventajas del Aprendizaje basado en el pensamiento permiten que los estudiantes aprendan a través de la práctica y la exploración. Esta metodología les permite buscar y contrastar información y reconocer qué fuentes son confiables para tener una información exacta. Los estudiantes razonan, reflexionan y toman decisiones; aprenden a pensar, y deliberar acerca de las posibles soluciones; comparan y recapacitan sobre las consecuencias; y dirigen la investigación hacia el objetivo. Combinada con otras metodologías, como el trabajo cooperativo, fortalece la comunicación y la argumentación dentro del equipo de trabajo, y permite que el estudiante defina sus fortalezas y las de sus compañeros para organizar el trabajo, obteniendo así el máximo beneficio. Al fusionarse con el Aprendizaje basado en proyectos, logra que el estudiante sea capaz de detectar problemas, conceptualizar, investigar y encontrar soluciones innovadoras (Realinfluencers, 2017).

CAPÍTULO III

FUNCIONES BÁSICAS PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA



Las funciones básicas son actividades psíquicas que se desarrollan a lo largo de la vida, producto de la estimulación y la relación con el medio. El proceso de mielinización y migración neuronal permite que los niños maduren. Por esto, es indispensable que los docentes apoyen el proceso desarrollando actividades respaldadas por metodologías activas que permitan al niño madurar neuro-psicológicamente para empezar la lecto-escritura. Hay que tener en cuenta esto para evitar problemas en el aprendizaje. Por ejemplo, si el niño ha desarrollado correctamente la orientación espacial o lateralidad no tendrá problemas cuando tenga que seguir una instrucción o al momento de resolver una multiplicación, un ejercicio de lectura o escritura o algún problema de mayor complejidad (Segovia & Leyva, 2020).

Los docentes de educación inicial deben tener conocimientos de neuroeducación, neuropsicología y, además, contar con diversas habilidades, ser innovadores, carismáticos, optimistas y, sobre todo, tener gusto por investigar y poner en práctica estrategias para desarrollar las funciones básicas en sus estudiantes. A esto, se suma que se debe intervenir con acciones de prevención y estimulación temprana para evitar posibles trastornos de aprendizaje. Cuando se desarrollan las funciones básicas, se logra un aprendizaje significativo porque el niño interactúa con su entorno y asocia los conocimientos previos con los nuevos. Las funciones básicas en la madurez cerebral permiten al estudiante que se adapte a su entorno en diferentes situaciones, sea

independiente y capaz de resolver problemas diarios (Segovia & Leyva, 2020).

Las funciones básicas son: esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil y motricidad fina y gruesa.

3.1. Esquema corporal

Es la representación que cada uno tiene de su propio cuerpo. Para el desarrollo del esquema corporal son necesarias la maduración neurológica y las experiencias del niño, alcanzando su desarrollo pleno a los 11 o 12 años. Su evolución motriz se da a partir del desarrollo de destrezas, como gatear, caminar, rodar, arrastrarse y adoptar posturas. Es a partir de estas actividades que se dará cuenta de que ese cuerpo es suyo. Los movimientos gruesos alcanzan su madurez a los 6 años, y los finos, a los 7, siendo necesario que en su formación básica haya aprendido a identificar que en su cuerpo tiene dos orejas, dos piernas, dos brazos, una cabeza, un corazón, y así sucesivamente, para luego iniciar con las nociones de matemática, prelectura y preescritura (Segovia & Leyva, 2020).

3.2. Lateralidad

Cuando se habla de lateralidad se hace referencia a la preferencia espontánea que el individuo tiene por utilizar un lado del cuerpo para realizar ciertas acciones, es decir, el lado derecho o el izquierdo: puede ser la mano derecha o la izquierda, el pie derecho o el pie izquierdo. El cerebro también está dividido en dos hemisferios, que dada su variación tiene funciones diferentes. Por

ejemplo, los individuos en quienes predomina la parte del cerebro derecho son creativos, soñadores, empáticos; y si la parte que predomina es la izquierda, serán ordenados, analíticos, detallistas. Los que utilizan la mano izquierda son zurdos; en ellos predomina el hemisferio cerebral derecho, y les resulta más fácil realizar las actividades con la mano izquierda. El ambidiestro puede escribir con una mano, pero realizar con facilidad otras actividades sin ninguna dificultad con sus dos manos. A los niños pequeños se les debe permitir y estimular para que realicen actividades con ambas partes de su cuerpo y sus dos manos para que luego sean capaces de elegir su lado dominante. El correcto progreso de la lateralidad es necesario para el aprendizaje de la lectoescritura, siendo fundamental identificar su esquema corporal y la discriminación de izquierda-derecha (Segovia & Leyva, 2020).

3.3. Orientación temporal

Sigcha (2019) menciona que la orientación temporo-espacial admite ubicarse en el tiempo y espacio tanto en el esquema corporal como en los objetos. Para el tiempo es necesario establecer una organización secuencial, trabajar con nociones de día, noche; mañana, tarde, noche; ayer, hoy, mañana; días de la semana; meses del año; y unidades del tiempo.

El niño construye la secuencia del tiempo en sus actividades cotidianas, desarrolla su conciencia temporal cuando juega, come, camina y duerme, entre otras; cada movimiento se realiza en un orden, ya sea antes o después, que contribuye a establecer nociones de tiempo. Algunas de estas actividades provocan dificultad en su aprendizaje, siendo necesario que el

docente sea paciente y busque estrategias para que su enseñanza sea eficaz. Tal es el caso de antes, después; edad; duración. La organización del tiempo es lenta y progresiva y exige primero distinguir las nociones básicas de mañana, tarde, noche; ayer, hoy, mañana; días de la semana; y así, ir aumentando su complejidad para luego llegar a la hora que es, lo cual resulta lo más complejo (Segovia & Leyva, 2020).

3.4. Orientación espacial

Las mismas autoras mencionan que la orientación espacial es la habilidad más importante para el aprendizaje, y depende del desarrollo psicomotor y la lateralización. En culturas occidentales, la lectura y la escritura siguen la direccionalidad de izquierda a derecha, siendo beneficiosa para los diestros, mientras que un poco difícil para los zurdos. Es necesario que los niños reciban estimulación desde corta edad, con juegos, para que aprendan a ubicarse en el espacio correctamente, y luego, no tengan problemas en la lectura y escritura, como podrían ser las inversiones y rotaciones de letras, principalmente las de escritura parecida, como “b” y “d”, “p” y “q”, o en los números 1, 2, 3, 5,6 y 9 que suelen escribir al revés. Así, no se da lugar a la dislexia, que dificulta mucho el aprendizaje de la lectoescritura. Además, cuando hay problemas de orientación, los movimientos de los niños, principalmente en los deportes, danza y baile, son inseguros e inestables, resultando en baja autoestima.

La orientación espacial es la base del aprendizaje, principalmente, de la escritura, la lectura y el cálculo, y permite constituir la relación con el ambiente y sus elementos, así el niño elabora su

espacio a través de su cuerpo. El estudiante es capaz de delimitar su cuerpo en relación a los objetos de su alrededor. Es primordial el estímulo de las destrezas del aprendizaje de preescritura y direccionalidad concreta, ya sea izquierda o derecha y abajo o arriba (Arias, 2016).

3.5. Percepción auditiva

Se refiere a la capacidad para identificar, reconocer, interpretar y discriminar estímulos auditivos, diferenciando los sonidos de las palabras, ya sea al inicio, el medio o el final; recurso indispensable para la lectoescritura. Es necesario que se estimule el sentido del oído mediante sonidos onomatopéyicos, canciones, trabalenguas y poesías, entre otros (Montenegro, 2019).

3.6. Percepción visual

Función básica muy importante para los seres humanos porque les permite desenvolverse en el entorno con facilidad, les ayuda a relacionarse satisfactoriamente al observar lo que les rodea y almacenar en su memoria todo el conocimiento para luego reproducir lo observado (López, 2020).

La percepción visual permite observar las características de los objetos, los animales, las personas, es decir, cosas del entorno, su tamaño, forma, colores, posición en el espacio y tiempo (Sigcha, 2019). Aquí se desarrolla la coordinación óculo manual al utilizar la pinza digital, haciéndose necesario ejercitar mediante trazos de líneas verticales, horizontales y figuras en relación al espacio.

3.7. Percepción táctil

Por medio de los sentidos, los seres vivos perciben, consiguen información y son capaces de imaginar. Cada uno presenta cualidades que ayudan al proceso cognitivo de la percepción. Tal es el caso del tacto, a través del cual se distinguen texturas y temperaturas. La actividad de los sentidos facilita el desarrollo integral del ser humano. El privilegio de uno sobre el otro incita al deterioro del que no es usado, afectando aspectos emotivos y cognitivos de la relación con el entorno, sobre todo, cuando prevalecen mensajes audiovisuales dejando de lado los táctiles que también permiten el aprendizaje por medio de la experiencia directa y el contacto con el entorno a través de la piel (Morales, 2015).

El sentido del tacto en el niño está en funcionamiento, principalmente, en la boca y los labios, y a medida que crece, se desarrolla en las yemas de los dedos, la cara y las plantas de los pies. El niño sabe dónde empieza y termina su cuerpo por medio de los estímulos. Por ejemplo, cuando chupa un helado puede sentir el frío, cuando siente la suave brisa que acaricia su piel o al tocar un objeto caliente automáticamente su reacción será retirar su mano para evitar quemarse (Segovia & Leyva, 2020).

3.8. Motricidad fina

Se refiere a los ejercicios que el individuo realiza con sus manos a través de la coordinación ojo-mano, útiles en las técnicas grafo-plásticas, como arrugado, trozado, recortado, pegado y pintado, entre otras, que estimulan el movimiento coordinado de los dedos y las manos. Son muy necesarias para el dominio de destrezas que contribuirán al proceso pedagógico y estimularán la

coordinación y creatividad, parte fundamental en Preparatoria para el inicio del proceso de lectoescritura (Montenegro, 2019).

3.9. Motricidad gruesa

Corresponde a las actividades que se realizan con el cuerpo, pueden ser: caminar, saltar, rodar, gatear, trepar, reptar, girar el cuerpo a la izquierda o derecha, siguiendo órdenes que ayudan a desarrollar la atención, un proceso cognitivo excelente para realizar la actividad. Los niños al inicio no tienen control de su propio cuerpo, y sus movimientos son graduales y limitados, requiriendo de la supervisión de un adulto. Pero con el tiempo y su desarrollo, estos se refuerzan permitiendo la coordinación de sus partes gruesas, como brazos, piernas, cabeza y tronco, y, en consecuencia, su movilidad y locomoción (Vela, 2020).



CAPÍTULO IV

LECTOESCRITURA Y ALGUNAS ALTERACIONES QUE SE PRESENTAN EN SU ADQUISICIÓN



La lectoescritura es la habilidad de leer y escribir. Es un proceso que se da entre los 4 y 6 años de edad, cuando el niño aprende a leer y desarrolla la competencia de escribir usando letras. Por esto, los docentes deben poner mayor énfasis en estos años para que los estudiantes desarrollen su capacidad correctamente y sean capaces de plasmar sus ideas, pensamientos, sentimientos y emociones. Se debe realizar el proceso de forma adecuada para que sea permanente y beneficie la facultad de comprender, analizar y resumir un texto; procesos clave para el éxito en el estudio y la vida (Pazmiño, 2015).

Los problemas de lectoescritura se dan cuando los estudiantes tienen dificultad para leer y escribir, confunden letras, omiten, sustituyen o invierten sílabas o fonemas, escriben las letras en sentido contrario, tienen mala ortografía y caligrafía. Todas estas alteraciones dificultan el análisis, la comprensión y la producción de textos (Avilés & Pincay, 2018).

Entre las alteraciones de la lectoescritura tenemos las siguientes.

4.1. Dislexia

Según Battro (2011), la dislexia es una alteración al momento de la adquisición de la lectura; se presenta como una confusión en el orden de letras, sílabas o palabras, a pesar de que el individuo habla correctamente y tiene una inteligencia normal. Pero al ser

un proceso complejo en el que intervienen muchos componentes cerebrales, cualquier alteración causa un trastorno que, en el caso de la dislexia, es la representación fonológica a nivel cerebral la que se ve afectada, ocasionando problemas para reconocer sonidos en una sílaba y relacionar fonemas y letras.

La dislexia es una perturbación del aprendizaje debido a la tardanza en la maduración del desarrollo cerebral y se manifiesta en problemas para aprender a leer y escribir. El individuo se puede ver afectado con una dificultad al pronunciar las palabras, confusión en las letras, concentración y atención dispersa, deficiente comprensión lectora y dificultad en el reconocimiento de símbolos (Álvarez & Correa, 2021).

La dislexia tiene determinadas características según el nivel evolutivo, la edad del infante y los cambios que se dan a lo largo del desarrollo. El primer nivel está entre los 3 y 6 años y se manifiesta en el lenguaje, con problemas de expresión, articulación, vocabulario, dificultad al reconocer sonidos, letras, colores, tamaños, formas y, posiblemente, un retraso en la organización y reconocimiento de su cuerpo. El segundo nivel puede verse entre los 6 y 9 años, cuando presenta dificultad en la combinación de palabras o las tablas de multiplicar, baja atención, deficiente motricidad y omisión de letras y palabras.

El tercer nivel se ubica entre los 9 y 12 años, cuando se aprecia poca expresión verbal, mala concentración, escasa comprensión verbal y dificultad en la estructuración de frases. En el cuarto nivel, entre 12 y 16 años, permanecen las deficiencias del tercer nivel, ocasionando una mala lectura y escritura. Para trabajar con estas dificultades es necesario realizar actividades de coordinación viso-manual, discriminación, memoria, motricidad,

ejercicios de lateralidad, reconocer palabras, lectura creativa, conciencia fonológica y juegos de vocabulario de acuerdo con su edad y nivel para mejorar su esquema y organizar en el cerebro los aprendizajes (Álvarez & Correa, 2021).

4.2. Disgrafía

Es un trastorno del proceso de escribir y se origina en la dificultad del estudiante para coordinar los movimientos del brazo con la mano, ocasionando dificultades para utilizar el lápiz y, por lo tanto, generándose un problema de escritura. Predomina en el sexo masculino y con mayor frecuencia a la edad de 7 años. Los docentes y familiares deben estar suficientemente preparados para su rápida corrección (González, Reyes & Durruthy, 2016).

4.3. Disortografía

Dificultad en la reproducción de códigos escritos y normas ortográficas que ocasiona problemas en la agrupación de grafía y sonido. Aquí se presentan las sustituciones de letras, como por ejemplo la “r” por la “l”, rotación de letras, como la “b” por la “p”, “p” por “q”, o sustitución de un grafema por otro parecido, por ejemplo, “a” por “o”. Es decir, dificultad que afecta el uso de las normas ortográficas (Gamarra, 2020).

4.4. Dislalia

Otro problema que se presenta en lectoescritura es la dislalia, que es la dificultad para articular las palabras correctamente. Se puede identificar fácilmente y es más común en los niños de 3 a

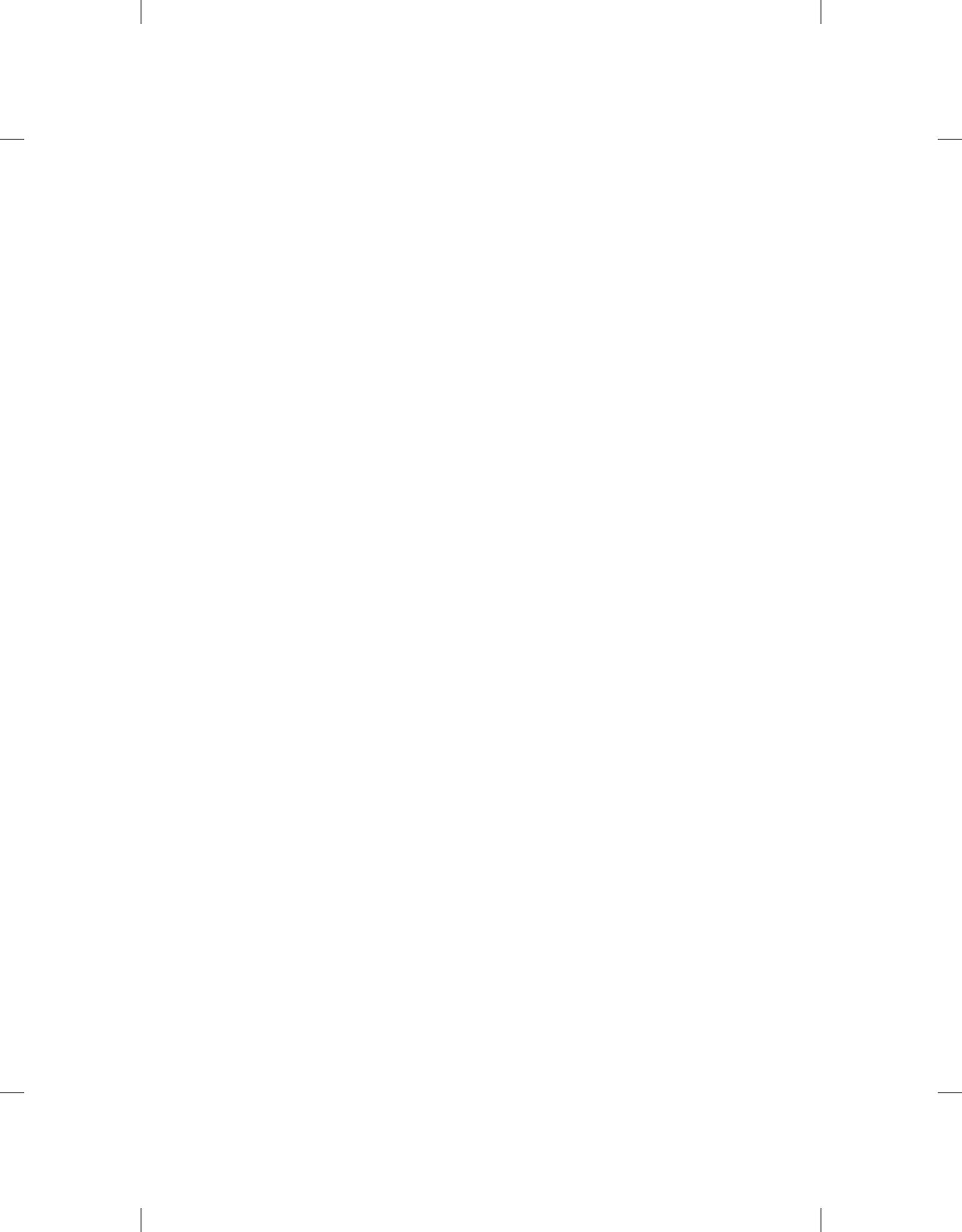
5 años de edad. Se producen alteraciones en la articulación de fonemas, y el niño no es capaz de pronunciar correctamente los sonidos como debería hacerlo a su edad; suele sustituir una letra por otra o en algunos casos no las pronuncia (Pérez, 2016).

4.5. Recomendaciones de cómo trabajar los problemas de lectoescritura en el aula

Se debe empezar por la aplicación de una metodología significativa con un enfoque natural y espontáneo, que parta de los intereses de los estudiantes para que sea motivadora. A continuación, se describen algunas recomendaciones.

- Audición, lectura y comprensión de cuentos. Es muy importante que se desarrolle el amor por la lectura, por medio de cuentos seleccionados de acuerdo a la edad de los niños, y que, mediante esta actividad divertida, se realice una serie de preguntas que favorezcan la comprensión.
- Talleres de lectoescritura para ir fomentando la lectura y la escritura de manera significativa, donde se corrijan y trabajen las dificultades que se presenten al momento de leer o escribir. Con este fin se puede crear un periódico a nivel de institución, para que cada grado trabaje una sección; también, se pueden escribir mensajes, cartas o postales y compartir con la comunidad educativa.
- El rincón de letras será un lugar que permita al estudiante jugar con diferentes materiales de escritura, como pizarra, letras imantadas, cajón de arena, dominós y tarjetas, entre otros materiales.
- Bingo de letras, en el que el estudiante juegue con sonidos, letras y palabras, identificándolas por medio del juego.

- El alfabeto Montessori es un abecedario de letras de madera o tablillas de lija con las que pueden armar palabras e ir jugando con sus compañeros a escribir y leer (UNIR, 2021).



CAPÍTULO V

DIAGNÓSTICO DE LAS DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA



Los problemas de aprendizaje tienden a ser diagnosticados cuando los niños llegan a la escuela y tienen dificultades para leer y escribir, ya sea porque omiten, invierten o sustituyen fonemas o sílabas, escriben los números y letras en sentido contrario, tienen mala caligrafía y ortografía. En ese contexto, este capítulo describe una investigación llevada a cabo en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”, del Distrito Metropolitano de Quito.

5.1. Paradigma y tipo de estudio

La investigación se enmarca en el paradigma positivista, con su enfoque mixto, de tendencia cuantitativa, porque sigue un proceso: empieza con una idea de investigación, se plantea un problema que surge en el contexto educativo, como es la inadecuada aplicación de las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura. Una vez que se realiza un marco teórico con base en el objeto, el campo y las variables de investigación, se visualiza el alcance del estudio, que es elaborar la guía didáctica, presentar y evaluar los resultados mediante la socialización y la encuesta de satisfacción. Finalmente, se diseña la investigación, se define y selecciona la población, se recolectan y analizan los datos con métodos estadísticos para la elaboración del reporte de resultados (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

En función del propósito, se utiliza la investigación aplicada, porque su finalidad es solucionar un problema, a saber, la inadecuada aplicación de las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura. De esta manera, se busca cambiar la situación académica y social de los estudiantes.

Por su nivel de profundidad, se utiliza la investigación descriptiva, pues tiene como objetivo precisar algunas características fundamentales, aplica criterios sistemáticos y mide o evalúa diversos aspectos o fenómenos investigados.

Por la naturaleza de los datos y la información recabada, mediante una entrevista a las autoridades y un representante del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y una encuesta a los docentes y autoridades de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”, se justifica un enfoque mixto. Los datos son analizados e interpretados mediante procesos estadísticos.

Para obtener la información, se utiliza una investigación documental, que permite encontrar respuestas a partir de la búsqueda de información en documentos en los que el ser humano ha plasmado su huella. Para el apoyo de la investigación, se realiza la revisión y el análisis de fuentes secundarias, como repositorios de universidades, libros, revistas, publicaciones, normas y reglamentos, permitiendo una investigación reflexiva y analítica, articulando el objeto, el campo y las variables de estudio (Rojas, 2019).

También, se emplea una investigación de campo, porque es necesario apoyarse con una entrevista y encuesta sobre la percepción

de los docentes y las autoridades acerca del uso de metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura. Con los datos obtenidos y la información documental recabada, se plantea una propuesta en este campo de estudio para, posteriormente, socializar e identificar su aporte a través de un instrumento de evaluación.

5.2. Participantes

El grupo de participantes en el presente proyecto está constituido por veintisiete docentes, dos autoridades y un representante del DECE de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”, del Distrito Metropolitano de Quito.

En la tabla N.º 1 se muestra el detalle.

Tabla N.º 1 Participantes de la investigación

N.º	POBLACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
1	Autoridades	2	7 %
2	Docentes	27	90 %
3	DECE	1	3 %
	TOTAL	N= 30	100 %

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Secretaría de la Institución

5.3. Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Una vez decidido el tipo de paradigma y enfoque de investigación, se procede a seleccionar la técnica y el instrumento que permite la recolección de datos, los que deben ser válidos y confiables; luego, se aplica el instrumento, y, por último, se analizan los resultados (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

En esta investigación se utiliza una encuesta con su instrumento cuestionario. Para formular las preguntas se aplica la escala de Likert, que consiste en un conjunto de ítems en forma de juicios o afirmaciones a las que el participante debe responder. A cada ítem se le asigna una valoración, y así el participante tiene su puntuación final con respecto a su afirmación.

Después de la elaboración del instrumento, se procedió a determinar su confiabilidad por medio de medidas estadísticas, como la validación de experto. Se realizó una validación cualitativa, en la que participó el docente tutor para la revisión de las preguntas del cuestionario.

Se validaron los resultados de la encuesta con el alfa de Cronbach, obteniendo un coeficiente de 0,756, un valor aproximado a 1, que permitió comprobar la fiabilidad del instrumento, por medio de la correlación de los ítems. La fórmula que se utilizó para calcular el alfa de Cronbach es la que se muestra a continuación.

Fórmula 1: Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right]$$

Donde: “ α es el coeficiente del alfa de Cronbach. k es el número del ítem. S_i es la varianza del instrumento. St^2 es la varianza de la suma de los ítems” (Juárez, Landaverdeneri, Rojas & Silva, 2019, p. 4).

5.4. Procedimiento de la recolección de la información

Se elabora el cuestionario estructurado de la encuesta y se aplica a toda la población de estudio, correspondiente a veinticinco docentes y dos autoridades. Se valida con el instrumento de alfa de Cronbach, dando un rango de fiabilidad de 0,75 considerado como un rango aceptable.

El cuestionario se elabora en la herramienta de Google Forms, consta de treinta y tres preguntas relacionadas al objeto de estudio, la variable independiente y dependiente. Además, se realiza una entrevista a las dos autoridades de la institución y un representante del Departamento de Consejería Estudiantil.

El instrumento es claro y preciso. La escala para la medición es pertinente. Los ítems y las preguntas admiten el logro del objetivo de la investigación y están en orden lógico y secuencial. El instrumento empieza con el consentimiento informado para participar en la investigación, se continúa con preguntas demográficas, posteriormente, con preguntas de la variable independiente y, por último, preguntas de la variable dependiente. La información obtenida es procesada en Excel, con lo cual se elaboran tablas y gráficos con sus respectivos análisis. Estos resultados se muestran a continuación.

5.5. Resultados del diagnóstico actual

El proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las edades y niveles debe conducir al desarrollo integral de los estudiantes, para lo cual se deben diseñar estrategias que permitan el logro de los objetivos planteados. Siendo necesario que estas estrategias sean lúdicas, motivadoras, innovadoras y entretenidas, de tal manera que el aprendizaje sea motivante y placentero. Pero debido a las exigencias por cumplir una serie de destrezas destinadas para cada grado, puede verse que el docente omite algunas actividades indispensables, como, por ejemplo, el trabajar por medio del juego, el uso de metodologías activas y la aplicación de técnicas grafo-plásticas, que favorecen el desarrollo de funciones básicas que luego serán primordiales para el proceso de lectoescritura. Otro factor desfavorable es el confinamiento causado por la crisis de la Covid-19, que no permite el contacto directo con los estudiantes, principalmente, de primero y segundo de básica, que necesitan trabajar con material concreto y tener cercanía con sus compañeros y docentes para aprender por medio del juego y la interacción social.

A partir de esta problemática, se buscan metodologías activas que hagan posible que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de calidad, brindando al estudiante la oportunidad de participar en el proceso de forma activa, colaborativa y entretenida respondiendo a sus necesidades e intereses.

5.6. Análisis de resultados

A continuación, se registran los resultados obtenidos de la encuesta a los docentes y autoridades de la Escuela de Educación

Básica Fiscal “Fernando Daquilema”, la que tuvo como objetivo conocer la percepción de los docentes y las autoridades sobre el uso de las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura.

1.- ¿Qué estrategias metodológicas utiliza usted para impartir sus clases?

Con base en los resultados obtenidos de la encuesta, se observa que tanto docentes como autoridades respondieron que, para impartir sus clases, utilizan organizadores gráficos, fichas interactivas, imágenes, diapositivas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, redes semánticas y videos educativos. Las metodologías utilizadas se enfocan en la comunicación interactiva estudiante-docente, el Aprendizaje basado en proyectos, el Aprendizaje basado en problemas, el Aula invertida, la “gamificación”, el Aprendizaje basado en la emoción y el Aprendizaje cooperativo. Además, el método sincrónico con la ayuda de herramientas tecnológicas siguiendo el proceso Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación (ERCA).

2.- ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza usted en sus clases virtuales?

Los encuestados mencionan que las herramientas que más utilizan son la plataforma Zoom y la aplicación WhatsApp, además, que se apoyan en videos de YouTube, pizarras digitales y presentaciones de PowerPoint. Aunque en menor porcentaje mencionan otras herramientas, como Kahoot, Genially, Quizziz y Jamboard, las que motivan e incentivan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.- ¿Cuál de las siguientes metodologías activas conoce usted?

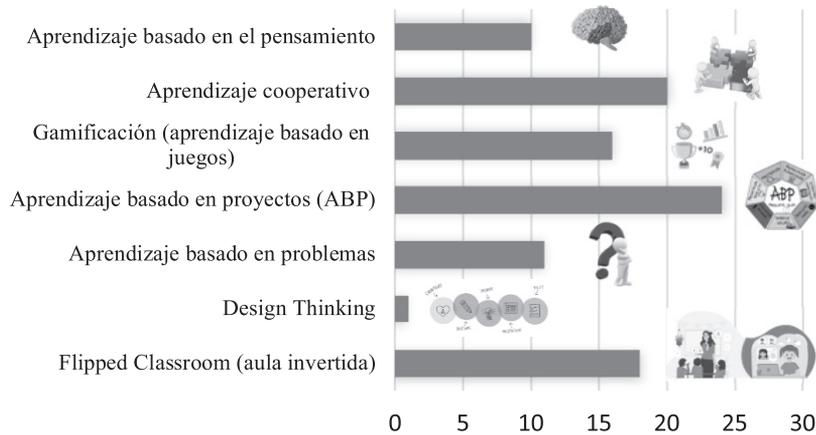


Gráfico N.º 6 Metodologías activas

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados mencionan que conocen el Aprendizaje basado en proyectos (24 %), porque tiene concordancia con la metodología que se utiliza en el Ministerio de Educación del Ecuador, sobre todo en esta época de pandemia de la Covid-19. En cuanto a Design Thinking, que fue la metodología menos conocida por los docentes (1 %), se considera que aquello puede ser porque no es muy común en la educación sino en el campo del diseño.

4.- La mediación pedagógica favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

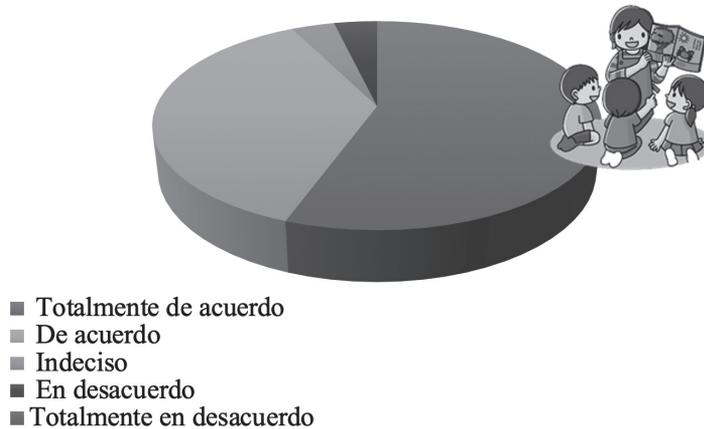


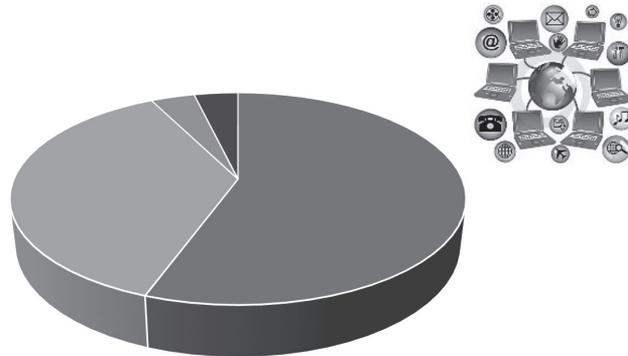
Gráfico N.º 7 Mediación pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se evidencia que los encuestados están totalmente de acuerdo (55,60 %), pues consideran necesario que el docente implemente en sus clases actividades entretenidas, motivantes e interactivas, y que brinde un espacio tranquilo y confiable, respetando las necesidades y los intereses de los estudiantes, de acuerdo con su contexto y estilo de aprendizaje.

5.- El uso de la tecnología mejora el aprendizaje en los estudiantes.



- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Gráfico N.º 8 Uso de la tecnología en el aprendizaje

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Según los resultados obtenidos, se evidencia que los encuestados señalan la opción frecuentemente (56 %), porque consideran que la tecnología es un excelente recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en esta época de pandemia de la Covid-19, que ha obligado a docentes y estudiantes a permanecer en casa y realizar las clases de forma sincrónica y asincrónica.

6.- ¿Dentro del aula de clase el estudiante participa activamente?

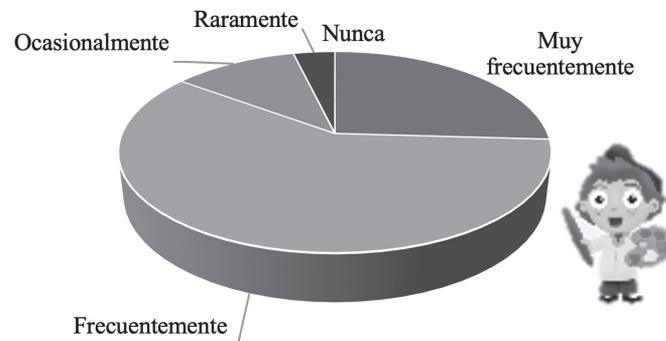


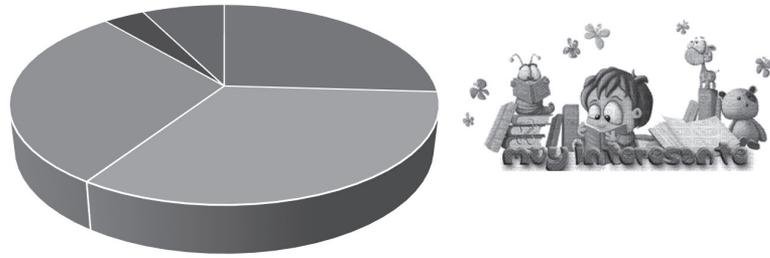
Gráfico N.º 9 Participación del estudiante en el aula de clase

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se evidencia que los encuestados coinciden en que frecuentemente (59 %) los estudiantes participan activamente en las clases, siendo muy necesario el aporte de cada uno de ellos. Para esto es fundamental que el docente brinde confianza e interés por conocer a su grupo de trabajo, sus intereses, dificultades y objetivos.

7.- ¿Utiliza en sus clases cuentos interactivos para desarrollar habilidades de lectura?



- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

Gráfico N.º 10 Cuentos interactivos para desarrollar habilidades de lectura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela "Fernando Daquilema"

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los cuentos interactivos son los más frecuentemente usados (26 % + 33 %), porque consideran que es muy necesario trabajar con este recurso. Los cuentos interactivos permiten incentivar en los estudiantes el amor por la lectura desde edades tempranas. Estos recursos combinan elementos visuales, actividades, textos y ejercicios que fomentan que el estudiante se involucre en tramas e historias que los llevan a un mundo fantástico, capaz de traspasar barreras, tiempo y espacio.

8.- ¿Cree que los museos interactivos pueden favorecer a la creatividad de los estudiantes?

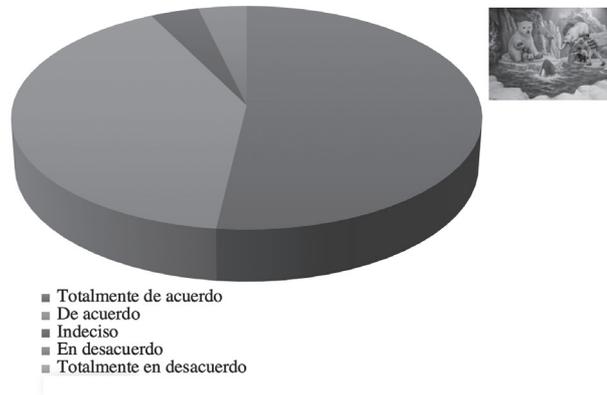


Gráfico N.º 11 Museos interactivos y la creatividad de los estudiantes

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Partiendo de los resultados obtenidos, se evidencia que los encuestados están totalmente de acuerdo (52 %), porque el uso de este recurso favorece y estimula el aprendizaje por medio de la experimentación y los juegos: de arte, naturaleza, tecnología, ciencia, a la vez que transmiten el conocimiento a más de una generación de forma entretenida y singular.

9.- Cuando se realizan proyectos en clase, ¿se desarrolla el pensamiento científico en los niños?

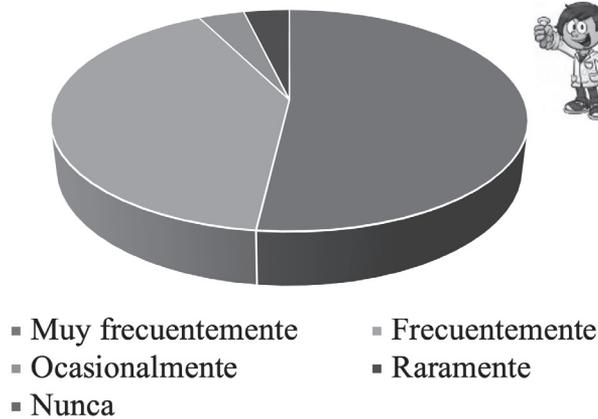


Gráfico N.º 12 Desarrollo del pensamiento científico

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, los encuestados señalan que muy frecuentemente (52 %), porque consideran que es muy importante trabajar con esta metodología que motiva a los estudiantes a aprender por medio del trabajo práctico, facilita la socialización y el trabajo en equipo, incentiva a investigar y promueve su creatividad y pensamiento científico.

10.- ¿La motivación juega un papel importante en el aprendizaje?

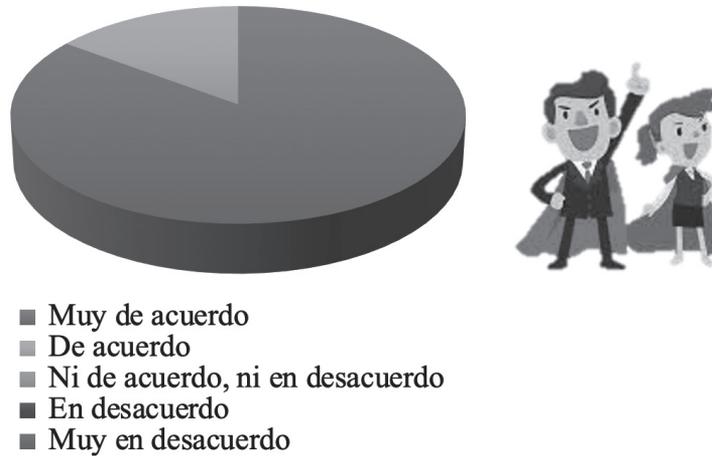


Gráfico N.º 13 La motivación en el aprendizaje

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados señalan que están muy de acuerdo (85 %), y coinciden con que es un factor indispensable en el aprendizaje de los estudiantes, porque cuando están motivados progresan y aprenden sin necesidad de la exigencia. Por lo que es muy importante que los docentes generen ambientes atractivos, entretenidos, interactivos y novedosos que despierten el interés y el entusiasmo por aprender.

11.- ¿Cree que las actividades lúdicas (“gamificación”) apoyan al proceso de enseñanza-aprendizaje?

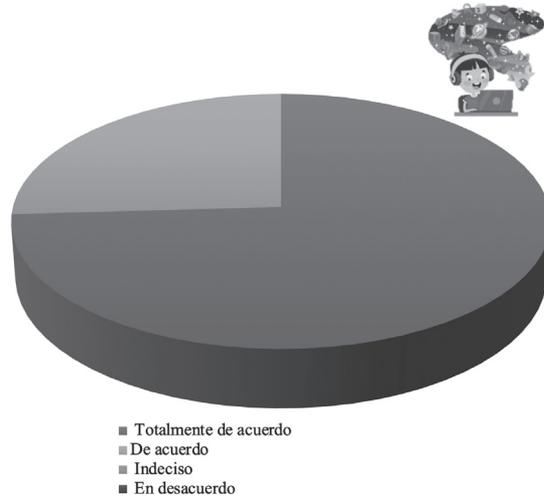


Gráfico N.º 14 Las actividades lúdicas apoyan al proceso de enseñanza-aprendizaje
Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados señalan que están totalmente de acuerdo (74 %), porque el juego es una actividad que se debe realizar en todas las edades y asignaturas, de una manera divertida, entretenida, de acuerdo con sus necesidades e intereses para lograr un aprendizaje significativo. El juego es una actividad espontánea, libre y esencialmente placentera que los estudiantes realizan con alegría y entusiasmo. Es por eso que se considera como estrategia pedagógica, principalmente en el nivel inicial y de preparatoria. Con el juego aprenden, interactúan, exploran, desarrollan la creatividad, la personalidad, la motricidad fina y gruesa, entre otras habilidades muy importantes para la vida.

12.- ¿Cuál de las siguientes herramientas de “gamificación” ha utilizado usted para impartir sus clases en la virtualidad?

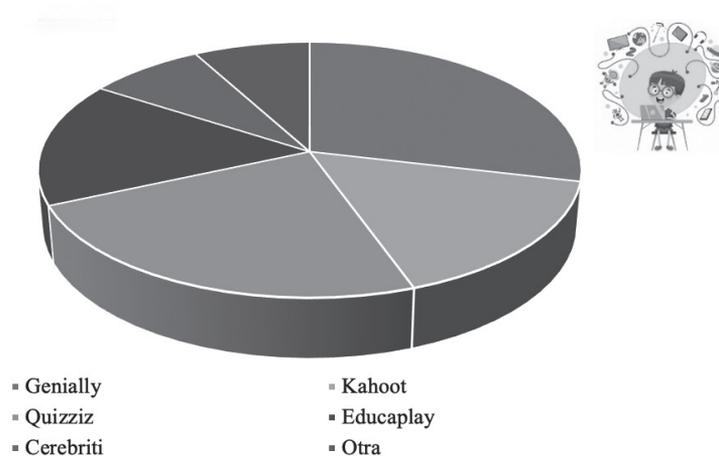


Gráfico N.º 15 Herramientas de “gamificación” en las clases virtuales

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Según los resultados obtenidos, los encuestados mencionan Genially (29 %), porque es una herramienta muy interactiva que permite que el docente diseñe presentaciones, infografías y juegos, entre otras actividades, y así aumenta la atención y concentración en los estudiantes.

Se evidencia que existen otras herramientas como Educaplay, Quizziz y Kahoot que los docentes utilizan para desarrollar actividades de “gamificación”. De las herramientas de “gamificación” descritas, la que obtuvo menor porcentaje, es Cerebriti (8 %),

pues no es muy conocida por los docentes y desconocen los beneficios que ofrece esta plataforma.

13.- ¿Qué recursos utiliza para desarrollar la imaginación en los estudiantes?

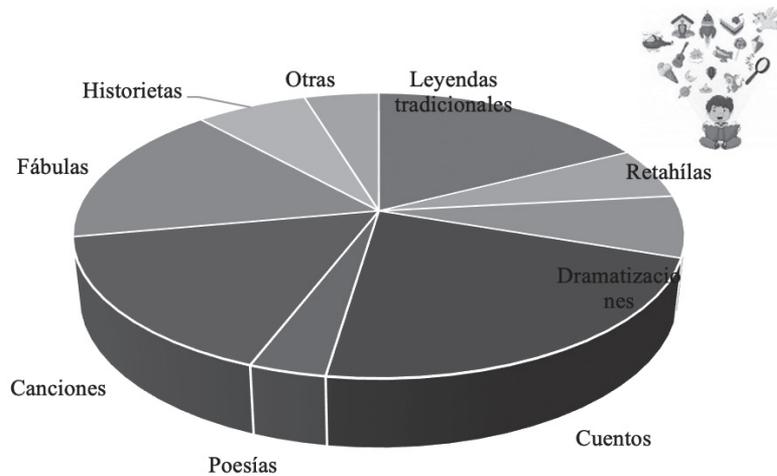


Gráfico N.º 16 Recursos para desarrollar la imaginación

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela "Fernando Daquilema"

Análisis: Se evidencia una variedad de respuestas, siendo los cuentos (22 %) los de mayor preferencia, porque permiten al estudiante sumergirse en el mundo de la fantasía y la creatividad, estimular el lenguaje, aprender valores y el gusto por el hábito de la lectura. Se pueden ver otros recursos muy utilizados por los docentes para desarrollar la imaginación, como leyendas tradicionales, fábulas y canciones.

14.- Cuando planifica proyectos en clase, ¿participan todos los estudiantes de cada grupo?

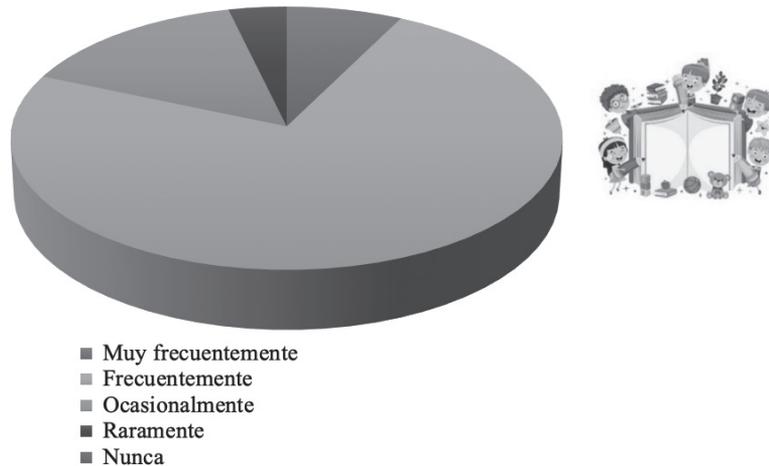


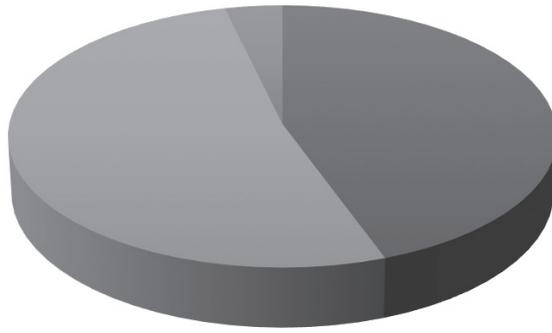
Gráfico N.º 17 Participación de los estudiantes en los grupos del proyecto

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados mencionan que frecuentemente (74 %), porque consideran que a los estudiantes sí les gusta trabajar en grupo. El trabajo es compartido y entre todos generan ideas para luego seleccionar la más adecuada, se refuerzan sus habilidades sociales, se toma en cuenta la diversidad y se promueve la creatividad. De esta manera, la calidad del trabajo aumenta, se toman mejores decisiones y soluciones mediante el intercambio de ideas.

15.- Uno de los beneficios al utilizar habilidades STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemática) es el desarrollo del pensamiento crítico.



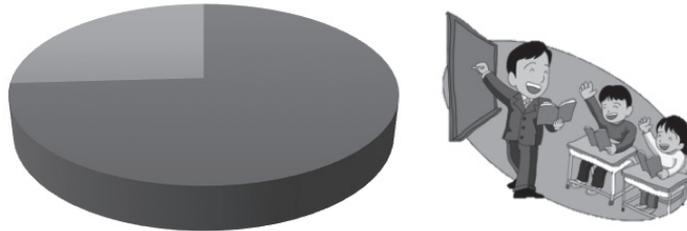
- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Gráfico N.º 18 Beneficios al utilizar habilidades STEAM en el pensamiento crítico
Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se observa que los encuestados señalan que están de acuerdo (52 %), porque consideran que es necesaria una educación integral en la cual la ciencia, el arte y la tecnología deben estudiarse desde edades tempranas para que aprendan a desarrollar el pensamiento creativo con una visión flexible y amplia.

16.- El cambio a nuevas estrategias metodológicas genera interés en los estudiantes.



- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo

Gráfico N.º 19 Nuevas estrategias metodológicas generan interés en los estudiantes

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados mencionan que están muy de acuerdo con esta afirmación (74 %), porque es necesario que constantemente los educadores innoven y generen nuevas estrategias metodológicas para fomentar el interés y la motivación en los estudiantes, y así evitar caer en la rutina con clases tradicionales que se vuelven aburridas y monótonas.

17.- ¿Qué recursos educativos utiliza para el desarrollo de la lectoescritura?

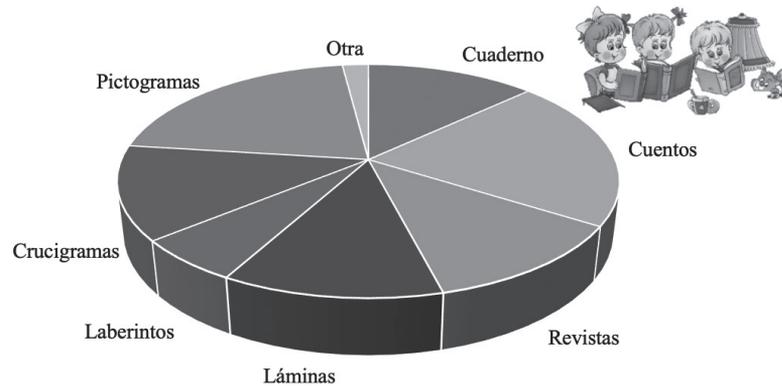


Gráfico N.º 20 Recursos educativos para el desarrollo de la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela "Fernando Daquilema"

Análisis: Con base en los resultados obtenidos de la encuesta sobre qué recursos educativos utiliza para el desarrollo de la lectoescritura, se evidencia una dispersión en sus respuestas, siendo cuentos (21 %) y pictogramas (21 %) los de mayor preferencia. Los porcentajes reflejan que, principalmente, en edades tempranas, estos recursos se utilizan para la lectura de imágenes o símbolos de una forma secuencial, dado que fomentan en el estudiante el gusto por leer y expresar las ideas por medio de sus propios códigos, que luego transforman en palabras. Además, porque los cuentos les encantan y los lleva a un mundo maravilloso, lleno de historia, fantasía, imaginación y colorido.

18.- ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para el desarrollo de la lectoescritura?

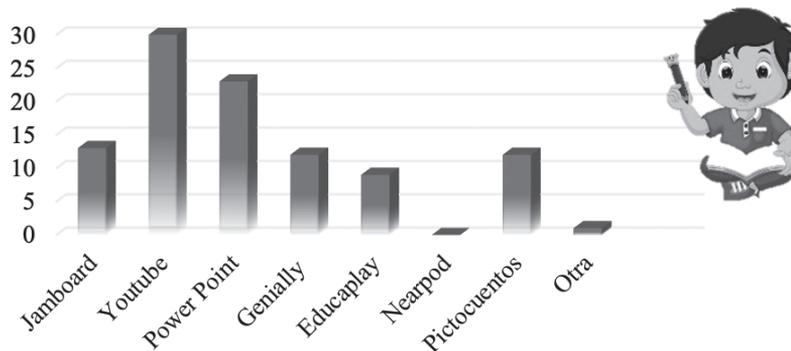


Gráfico N.º 21 Herramientas tecnológicas para el desarrollo de la lectoescritura

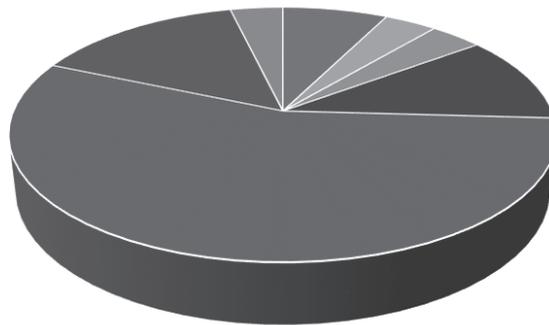
Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los encuestados señalan videos de YouTube (30 %), porque son fáciles de usar y de gran utilidad como recurso de refuerzo y complementariedad. También, otra herramienta utilizada para impartir sus clases es las presentaciones en PowerPoint (23 %) por su flexibilidad, posibilidad de personalización y uso de plantillas prediseñadas.

La herramienta Nearpod (0 %), según los resultados de la encuesta, no ha sido usada por ningún docente. Lo que podría atribuirse a que, a nivel de institución, a los docentes les hace falta mayor conocimiento sobre el uso y los beneficios de la tecnología.

19.- De acuerdo con su experiencia, ¿qué metodología activa considera que es la más adecuada para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de lectoescritura?



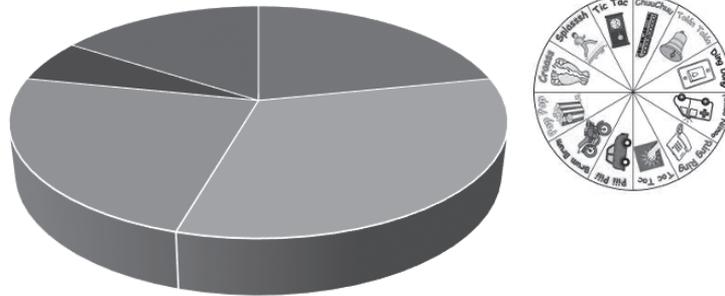
- Flipped Classroom
- Aprendizaje basado en problemas
- Gamificación
- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Design Thinking
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo

Gráfico N.º 22 Metodología activa adecuada en el desarrollo de funciones básicas
Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se observa que los encuestados optan por la “gamificación” (56 %), porque consideran que para un adecuado desarrollo de las funciones básicas es necesario trabajar con la metodología juego-trabajo, donde el estudiante a más de adquirir habilidades y desarrollar un aprendizaje significativo, se divierte y motiva con cada una de las actividades, las que deben ser flexibles y atender a la diversidad e intereses de los educandos.

20.- ¿Qué estímulos auditivos cree que son adecuados para el desarrollo de la lectoescritura?



- Sonidos onomatopéyicos
- Conciencia fonológica
- Conciencia léxica
- Conciencia sintáctica

Gráfico N.º 23 Estímulos auditivos en el desarrollo de la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa una dispersión en las respuestas, porque consideran que es necesario el trabajar con las cuatro conciencias lingüísticas para obtener excelentes resultados, y además incluir sonidos onomatopéyicos que estimulan la fluidez del habla y mejoran la articulación desarrollando la memoria auditiva.

21.- ¿Qué destrezas motoras gruesas son necesarias para iniciar las nociones de lectoescritura?

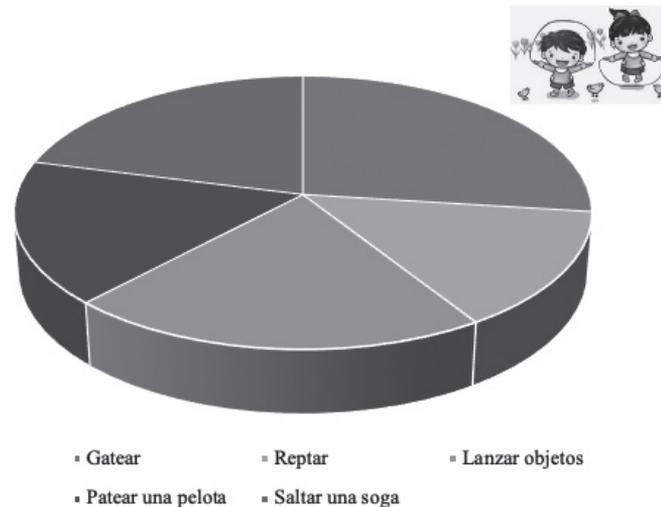


Gráfico N.º 24 Destrezas motoras gruesas necesarias para la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa dispersión, porque consideran que todas estas actividades favorecen la percepción auditiva, táctil, visual y propioceptiva, que a la vez le permiten al estudiante la comprensión del mundo y su adaptación. Se hace manifiesta la importancia de que se realicen actividades de motricidad gruesa, donde el niño, a la vez que se divierte con su cuerpo, también desarrolla destrezas indispensables para su proceso de aprendizaje.

22.- ¿Qué habilidades de motricidad fina debe desarrollar el niño para el inicio del proceso de lectoescritura?

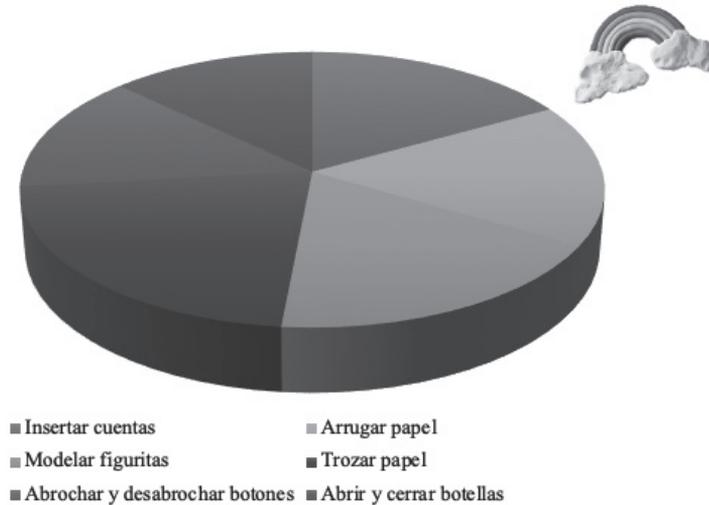


Gráfico N.º 25 Habilidades de motricidad fina

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela "Fernando Daquilema"

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se observa dispersión en sus respuestas, porque indican que es necesario realizar una diversidad de actividades de grafomotricidad, por medio de actividades y recursos que el niño tiene en su casa y que le permiten desarrollar habilidades de motricidad fina. Cada una de las actividades ayuda a que el estudiante adquiera una coordinación y precisión en sus movimientos, los que son indispensables en el proceso de preescritura.

23.- ¿Qué actividades son indispensables para el desarrollo de la lateralidad?

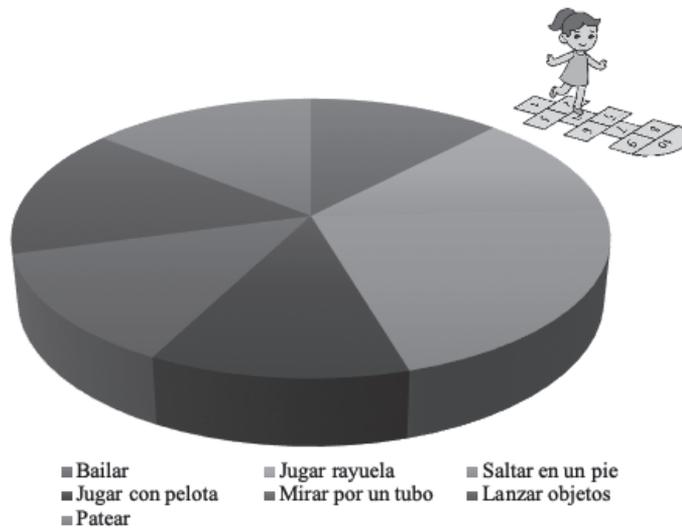


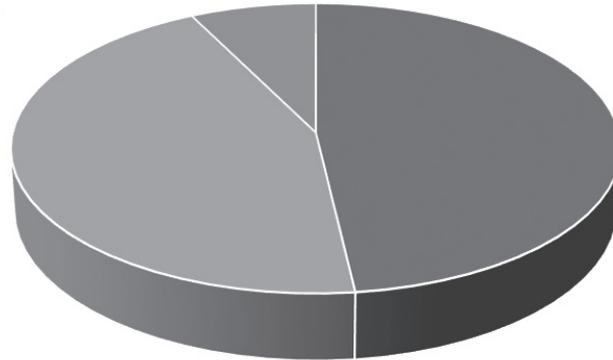
Gráfico N.º 26 Actividades para el desarrollo de la lateralidad

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa dispersión, porque se considera que todas las acciones relacionadas a la actividad física, el dominio del esquema corporal, la orientación espacial, el equilibrio, la coordinación ojo-mano y ojo-pie son habilidades importantes en el aprendizaje. Ellas deben desarrollarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, principalmente, en edades tempranas ya que son primordiales para el proceso de la lectoescritura.

24.- La orientación espacial es la base del aprendizaje.



- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo

Gráfico N.º 27 La orientación espacial base del aprendizaje

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se evidencia que los docentes están muy de acuerdo (48 % + 45 %) porque consideran que con la habilidad de orientación espacial el estudiante se puede situar en el espacio, primero, con su propio cuerpo, luego, en relación con los objetos y los demás, para después, orientar sus movimientos y ubicarse en la hoja al momento de escribir y leer.

25.- ¿Qué recursos utiliza para que el estudiante desarrolle la noción de espacio?

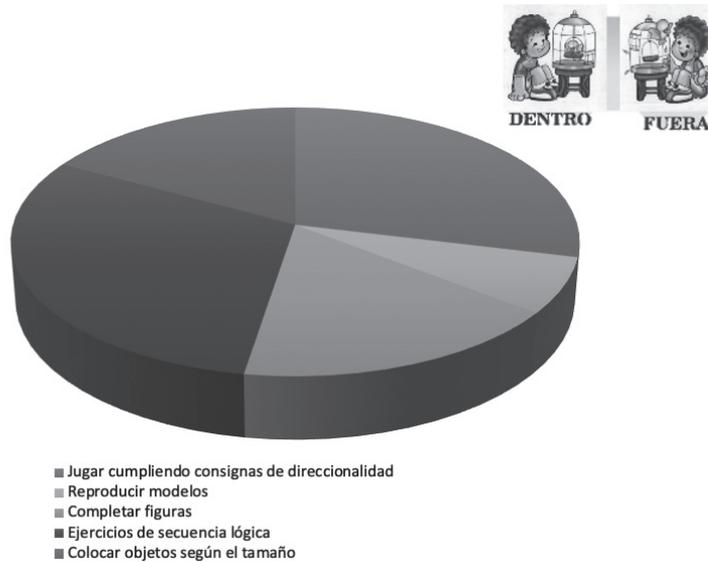


Gráfico N.º 28 Recursos para la noción de espacio

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa que hay dispersión en sus respuestas, pero, consideran que realizar ejercicios de secuencia lógica (30 %) es lo más adecuado, porque ayuda al desarrollo de la inteligencia lingüístico-matemática y fomenta el razonamiento, promoviendo la resolución de problemas. La actividad de reproducir modelos (7 %) fue la que obtuvo menor porcentaje, y se considera que es porque su estilo se basa en la repetición de ejercicios.

26.- ¿Qué estrategia es la más adecuada para el uso de la pinza digital en el proceso de la escritura?

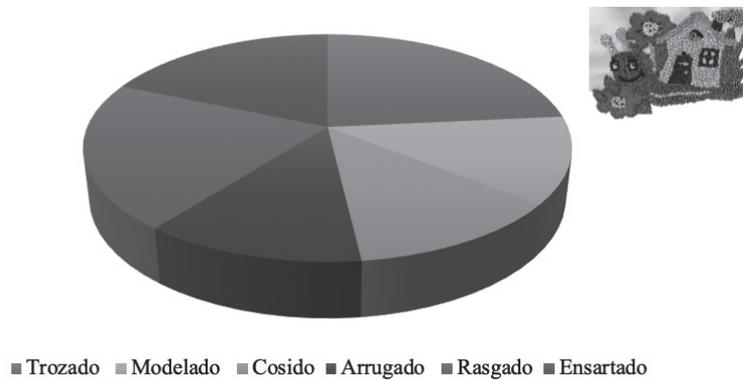


Gráfico N.º 29 Estrategia adecuada para el uso de la pinza

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa que hay dispersión, pero, consideran que el trozado (23 %) es el más adecuado, porque desarrolla la creatividad y la psicomotricidad fina a través de actividades prácticas, con el objeto de preparar a los estudiantes para el proceso de la lectura y la escritura. No obstante, se puede evidenciar que los docentes consideran que también las otras estrategias son adecuadas para el desarrollo de la pinza digital, como rasgado, ensartado, modelado, cosido y arrugado.

27.- Marque los sentidos que favorecen al aprendizaje de la lectoescritura.

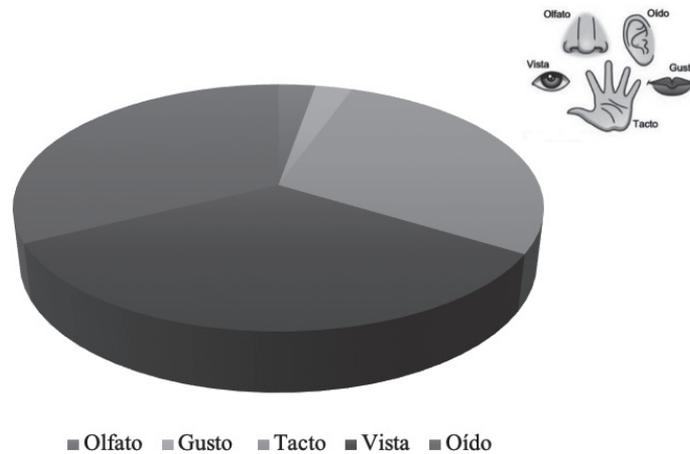


Gráfico N.º 30 Sentidos que favorecen la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021)

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se observa que los docentes coinciden en que los sentidos del oído, el tacto y la vista son indispensables para la lectoescritura, porque con el oído se escucha y discrimina sonidos, el tacto permite palpar texturas y la forma de las letras, la vista (34 %) consideran que es el sentido que más favorece a la lectoescritura, pues se percibe la forma, el color, el tamaño, para luego plasmarlo en la hoja.

28.- ¿Qué técnicas grafo-plásticas estimulan la motricidad fina?

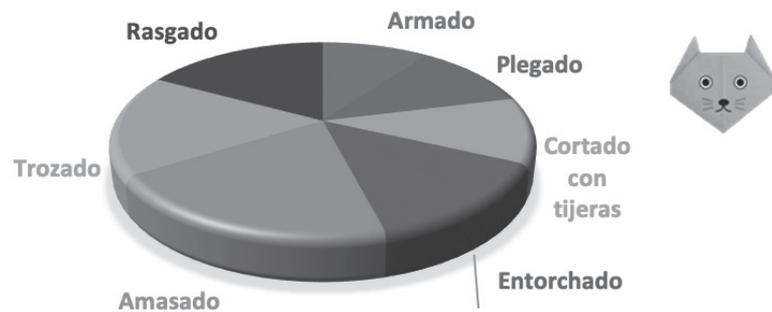


Gráfico N.º 31 Técnicas grafo-plásticas que estimulan la motricidad fina

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Se observa dispersión en sus respuestas, porque consideran que cada una de las técnicas estimulan la motricidad fina. Amasado (20 %) es la técnica más adecuada, dado que con ella se mejoran la fuerza, la agilidad y la destreza de los dedos y manos, además, se estimula la creatividad. No obstante, se evidencia que los docentes consideran que las otras técnicas grafo-plásticas, como trozado, rasgado, entorchado, cortado con tijeras, plegado y armado, también estimulan la motricidad fina.

29.- Las técnicas grafo-plásticas son estrategias que preparan a los niños para el proceso de lectoescritura.

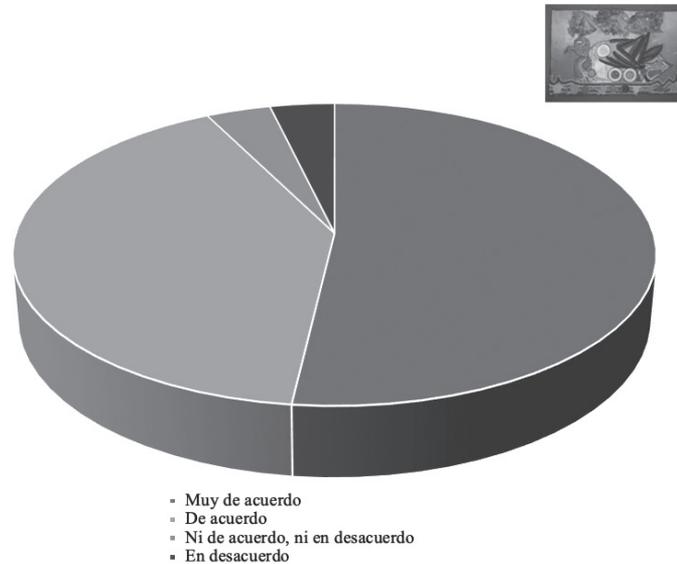


Gráfico N.º 32 Técnicas grafo plásticas como estrategias para la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela "Fernando Daquilema"

Análisis: Se evidencia que los docentes están muy de acuerdo (52 % + 41 %) porque consideran que las técnicas grafo-plásticas desarrollan la motricidad fina, la creatividad, la coordinación vi-so-motora, la imaginación y la percepción táctil, habilidades indispensables para el aprendizaje.

30.- ¿Qué dificultad se origina en la reproducción de códigos escritos?

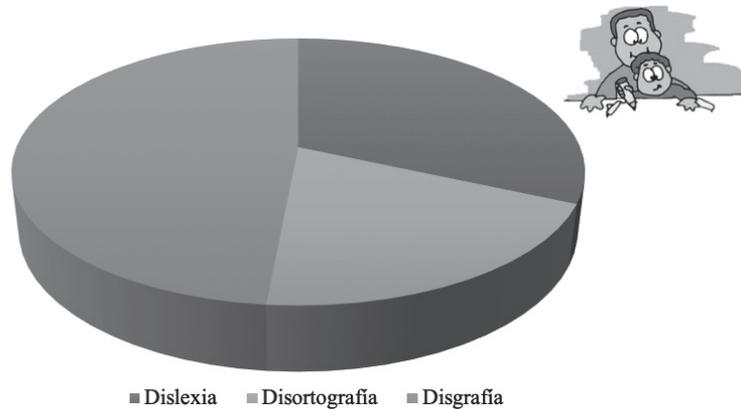


Gráfico N.º 33 Dificultad en la reproducción de códigos escritos

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: De acuerdo con los resultados obtenidos, se observa una dispersión en sus respuestas, pero, disgrafía (49 %) es señalado como el trastorno más común, porque se refiere a la dificultad de coordinación de la mano y el brazo, impidiendo dominar y dirigir el lápiz para escribir de forma ordenada y legible.

31.- ¿Qué problemas se generan cuando no se desarrolla correctamente el proceso de lectoescritura?

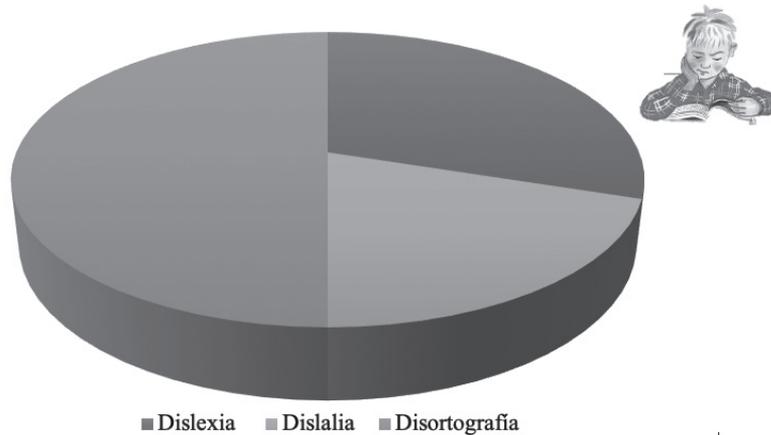


Gráfico N.º 34 Problemas en el proceso de lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los resultados señalan disortografía (50 %), porque se refiere a la dificultad de escribir las palabras adecuadamente y cumplir las normas ortográficas. El porcentaje es menor en dislexia (30 %), a pesar de que es la discapacidad del aprendizaje de la lectura, la dificultad para leer sin errores y fluidez, la dificultad en la comprensión lectora, escritura y ortografía.

32.- La dislexia influye en la calidad de aprendizaje de los estudiantes.

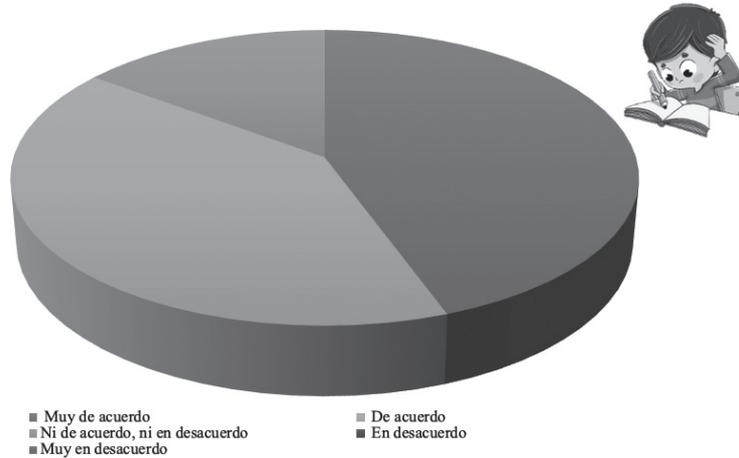


Gráfico N.º 35 La dislexia influye en la calidad de aprendizaje de los estudiantes

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Análisis: Los docentes señalan muy de acuerdo (44 %), porque consideran que es un trastorno que presenta varias alteraciones, ya sea de tipo emocional, conductual y escolar, como inseguridad, agresividad, atención dispersa, problemas de sueño, lectura lenta, confusión en las letras, inversiones de palabras y consonantes, problemas de direccionalidad, confusión de tamaños, colores, torpeza motriz, entre otras.

33.- ¿Qué estrategias sugiere para desarrollar las funciones básicas y el proceso de lectoescritura?

Los docentes mencionaron algunas, entre ellas estarían presentar videos, formar oraciones con pictogramas, “gamificación”, comunicación entre padres de familia y docentes, escuchar y contar cuentos e historias, motivación constante, comunicación asertiva, realizar actividades para el desarrollo de las conciencias lingüísticas y desarrollar la inteligencia emocional, hacer juegos funcionales para el desarrollo de la memoria visual, memoria auditiva, lateralidad y noción de espacio, y trabajar con todas las técnicas grafo-plásticas.

En conclusión, se evidencia que algunos docentes de la Escuela “Fernando Daquilema” sí tienen conocimiento sobre metodologías activas, en especial, Aprendizaje basado en proyectos y Aprendizaje cooperativo. También, conocen el uso de algunas herramientas tecnológicas, pero desconocen en sí el uso adecuado de la tecnología apoyada en una correcta metodología y cómo esta puede ayudar al desarrollo de las funciones básicas y la lectoescritura. Por esto, se propone el diseño de una guía didáctica con una serie de actividades apoyadas en el uso de metodologías activas y el uso de la tecnología, como recursos indispensables para el desarrollo integral de los estudiantes de esta institución.

CAPÍTULO VI

GUÍA DIDÁCTICA “METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA”



En este capítulo se ofrece una guía metodológica que potencie el desarrollo de las funciones básicas para la mejora eficaz de la lectoescritura. Se presentan una serie de actividades relacionadas al desarrollo de las funciones básicas, como esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil, motricidad fina y motricidad gruesa. Y se sigue el ciclo del aprendizaje de experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación.

En la guía, las actividades están desarrolladas por medio del uso de herramientas tecnológicas, aplicaciones y plataformas educativas e interactivas, como juegos, fichas, cuentos, ruletas módulos, personajes animados, *software* en línea y otros, que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes, y constituyen un apoyo para el docente.

Al trabajar con las actividades sugeridas en la guía, siguiendo un proceso de enseñanza-aprendizaje y por medio de las metodologías activas, se sintoniza con las nuevas tendencias de educación del siglo XXI. También, se desarrolla en los estudiantes las habilidades, como innovación, creatividad, trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, pensamiento computacional, pensamiento crítico y razonamiento, entre otras.

6.1 Objetivo general

Desarrollar las funciones básicas motoras y cognitivas a través de la aplicación de metodologías activas para un adecuado proceso de lectoescritura y por ende un aprendizaje con calidad y calidez.

6.1.1. Objetivos específicos

- Seleccionar metodologías activas y funciones básicas que se implementarán en la guía.
- Elaborar una guía didáctica que oriente el proceso de enseñanza-aprendizaje de las funciones básicas y su relación con la lectoescritura.
- Socializar y validar la guía didáctica con docentes de Educación Básica.

6.1.2. Justificación

La situación actual ha obligado a que el docente tenga que reinventarse a través del uso de herramientas tecnológicas que facilitan su labor educativa. Por lo tanto, se ve la necesidad de diseñar una guía didáctica para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura con la ayuda de metodologías activas. Se pretende ofrecer a los docentes, estrategias metodológicas con el apoyo de diferentes herramientas y aplicaciones tecnológicas que aprovechan el uso de dispositivos, como celulares, *tabletas*, *laptops* y computadoras de escritorio. Así, se convierte las clases en espacios dinámicos, y entretenidos que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes y, sobre todo, responden a sus necesidades e intereses.

Para el diseño y desarrollo de la guía, se ha contado con información documental sobre las metodologías activas, para determinar qué actividades son adecuadas para cada una de las funciones básicas y conocimientos sobre el manejo de algunas aplicaciones y herramientas tecnológicas. Además, las actividades se pueden llevar a cabo con materiales que hay en casa, y en dispositivos como *laptops*, celulares, computadoras de escritorio, por medio de aplicaciones que gratuitas y de libre acceso.

6.1.3. Factibilidad económica

La presente propuesta no genera gastos a nivel personal y profesional pues se implementa con actividades de herramientas de acceso libre. Solo se necesita un poco de investigación y conocimiento sobre recursos digitales.

۱۳۸۷/۰۱/۰۱



**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL
DESARROLLO DE LAS FUNCIONES
BÁSICAS EN EL PROCESO DE
LECTOESCRITURA**

**CARMEN NICOLALDE
Y JANIO JADÁN**



 **UNIVERSIDAD**
INDOAMÉRICA



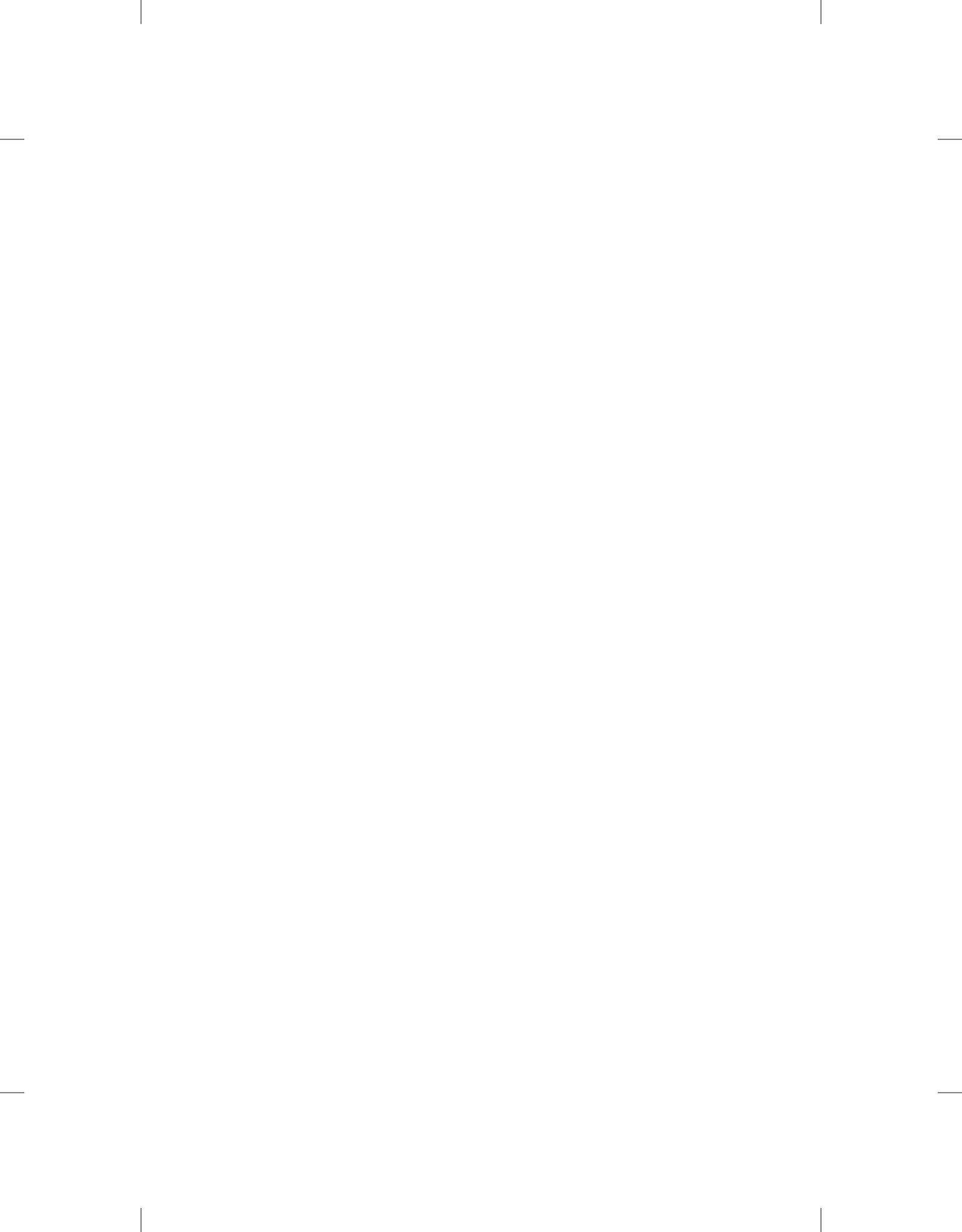


INTRODUCCIÓN

A continuación, se presenta la guía didáctica para estudiantes de Educación Básica, en ella se encontrarán actividades para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura.

Esta guía tiene como objetivo desarrollar las funciones básicas, como esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil, motricidad fina y motricidad gruesa.

Los contenidos serán desplegados con base en las metodologías activas, siguiendo el ciclo del aprendizaje: Experiencia concreta, Reflexión, Conceptualización y Aplicación.



METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA



UNIDAD 1
ESQUEMA CORPORAL



LATERALIDAD



UNIDAD 3
ORIENTACIÓN
TEMPORAL



UNIDAD 4
ORIENTACIÓN ESPACIAL



UNIDAD 5
PERCEPCIÓN AUDITIVA



UNIDAD 6
PERCEPCIÓN VISUAL



UNIDAD 7
PERCEPCIÓN TÁCTIL



UNIDAD 8
MOTRICIDAD FINA



UNIDAD 9
MOTRICIDAD GRUESA

Fuente: <https://scratch.mit.edu/projects/508258547/>



UNIDAD 1

ESQUEMA CORPORAL



Competencias generales

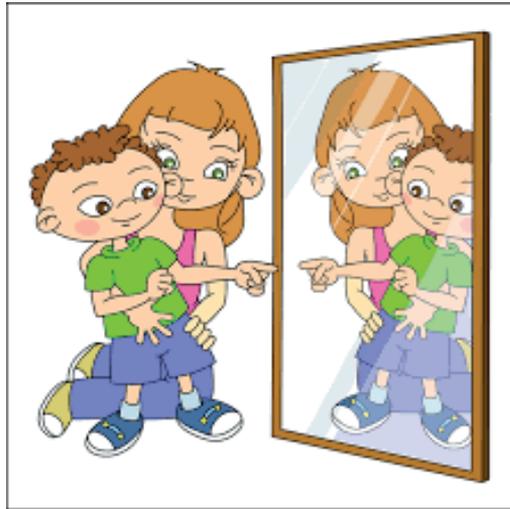
- Identifica las partes de su cuerpo.
- Reconoce en su imagen las partes de su cuerpo.
- Ubica en otras personas las partes del cuerpo humano.

Competencias específicas

- Reconoce las partes gruesas y finas de su cuerpo.
- Fomenta hábitos de higiene corporal, alimentación sana, juego y descanso.
- Desarrolla la conciencia segmentaria y global del cuerpo.
- Distingue características de las partes del propio cuerpo y el de los demás.

CONTENIDOS

- 1.- Partes del cuerpo humano
- 2.- Conciencia segmentaria y global
- 3.- Hábitos de higiene
- 4.- Alimentación saludable
- 5.- Juegos de expresión corporal

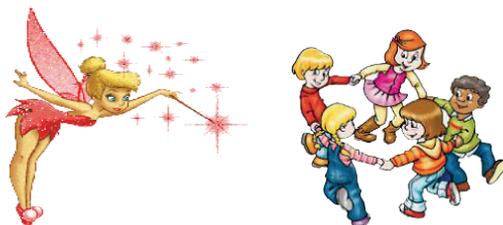


1. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

1.1 ESQUEMA CORPORAL

1.1.1. Partes del cuerpo humano

1.1.1.1. Juega con tus amiguitos y tu docente



El hada

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=v7CSDAFW0nE>

Descripción

Los niños se mueven libremente por el patio o el aula siguiendo el ritmo de la música, cuando la música se detiene, ellos se quedan quietos. El hada (la docente) toca con su varita mágica a un niño y le dice una instrucción al oído, por ejemplo, eres un conejo, una mariposa, un gigante... y el niño debe realizar

los movimientos, gestos y desplazamientos de acuerdo con la instrucción dada por el hada. Se pone otra vez la música y se sigue el mismo proceso. Todos los niños que fueron tocados por el hada deben seguir realizando la instrucción dada hasta que todos los niños sean tocados y reciban una instrucción, mientras no les toque el hada, pueden moverse libremente.

1.1.1.2. Observa el siguiente video y mueve tu cuerpo al ritmo de la música.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=TwjMP8gW-80>

1.1.1.3. Escucha el cuento “Tu cuerpo, de la cabeza a los pies”.



Fuente: <https://youtu.be/O9wkAh9mx0o>

1.1.2. Conciencia segmentaria y global

1.1.2.1. Observa el siguiente video.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE>

1.1.2.2. Observa el video y realiza las actividades propuestas. También, puedes descargar la ruleta haciendo clic en la imagen.



Fuente: <https://youtu.be/5C8P1pLckzQ>

1.1.2.3. Juega al espejo con tus amigos.



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=IaLmoPoDB_w

1.1.3. Hábitos de higiene

1.1.3.1. Ingresa al siguiente enlace, escucha el audio y une con su pictograma correspondiente.

Con ayuda del lector de código "Qr", también puedes ingresar a la actividad.



Fuente: <https://learningapps.org/view18151211>

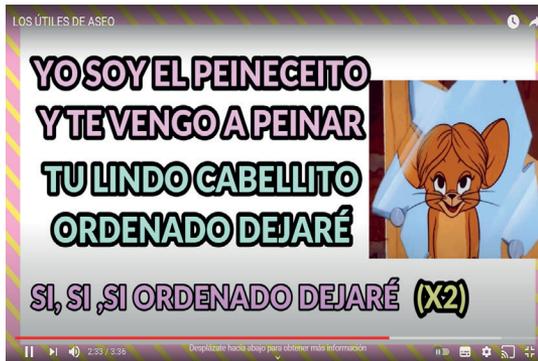
1.1.3.2. Haz clic sobre la imagen, ingresa y ordena en secuencia el lavado correcto de las manos.

También puedes ingresar con ayuda del lector de código “Qr”.



Fuente: <https://learningapps.org/view15482312>

1.1.3.3. Escucha y repite la canción “Los útiles de aseo”.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ogn6jNHqnMs>

1.1.4. Alimentación saludable

1.1.4.1. Aprende jugando sobre qué debes realizar y consumir para mantenerte fuerte y sano.



Fuente: <https://wordwall.net/resource/25626540>

1.1.4.2. Ingresas al enlace y realiza el juego de memoria sobre los alimentos.



Fuente: <https://view.genial.ly/604abeb2fa23a50d9c466bf7/interactive-content-los-alimentos>

1.1.5. Juegos de expresión corporal

1.1.5.1. Observa el video y baila siguiendo el ritmo de la música.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

1.1.5.2. Ingresa al enlace, haz girar la ruleta y realiza el juego que te indica la ruleta.



Fuente: <https://view.genial.ly/604adc15116d450d7fe906b2/presentation-juegos-de-expresion-corporal>

1.2 REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

1.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Qué pasa cuando el hada te toca con su varita mágica?
- ¿Qué parte del cuerpo mueves con el juego de *El hada*?
- ¿Cuáles son las partes principales del cuerpo?
- ¿Qué tienes en tu carita?
- ¿Qué partes de tu cuerpo son largas?
- ¿Qué actividades puedes realizar con tu cuerpo?
- ¿Qué parte del cuerpo está unido al cuello y el tronco?
- ¿Para qué te sirven los ojos, la nariz, la boca, las orejas, las pestañas, los párpados...?
- ¿Para qué te sirven las rodillas?
- ¿Qué parte del cuerpo mueves cuando subes y bajas gradas?
- ¿Qué miras cuando juegas el juego del espejo?
- ¿Puedes mover solo una parte de tu cuerpo?
- ¿Qué actividades debes realizar para mantenerte sano y fuerte?
- ¿Cuáles son los útiles de aseo?
- ¿Qué actividades debes realizar para mantenerte fuerte y sano?
- ¿Qué te pasa si no te bañas o no lavas tus dientes?
- ¿Qué alimentos son saludables?
- ¿Qué sucede si comes comida chatarra?
- ¿Para qué nos sirven las verduras y hortalizas?

- ¿Con qué partes del cuerpo representas a la tetera en la canción “Soy una taza”?
- ¿Por qué es importante cumplir las reglas de juego?
- ¿Será indispensable hacer ejercicio?, ¿por qué?
- ¿Qué actividades puedes realizar con tu cuerpo?
- ¿Cuándo realizas ejercicios y tomas agua, cómo se mantiene tu cuerpo?
- ¿Cuántas veces a la semana se debe hacer ejercicio?

1.3 AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

1.3.1. Observa los pictogramas y escucha el audio.



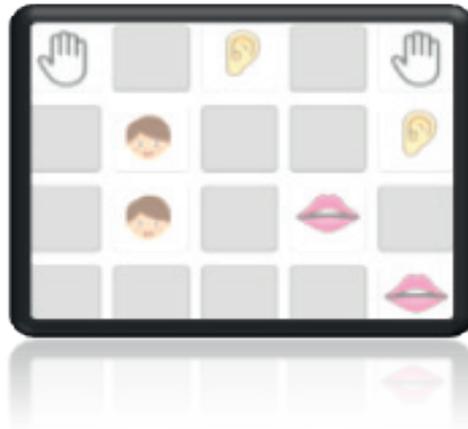
Fuente: <https://www.pictosonidos.com/categoria/nuestrocuerpo/28>

1.3.2. Ingresa al siguiente enlace y realiza las actividades.



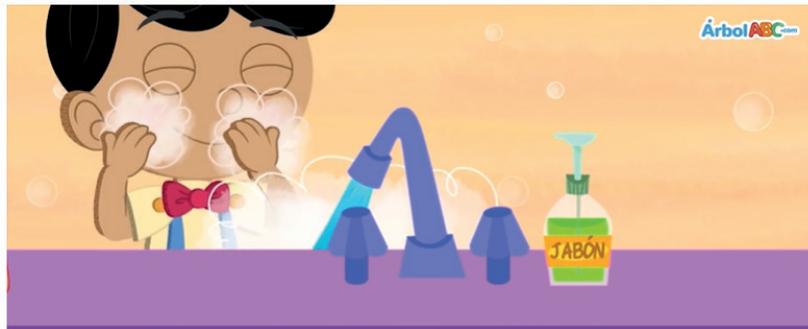
Fuente: <https://learningapps.org/view18151685>

1.3.3. Haz clic sobre la imagen y encuentra las parejas de las partes del cuerpo humano.



Fuente: <https://learningapps.org/view18248720>

1.3.4. Escucha y repite las partes del cuerpo humano.



Fuente: <https://arbolabc.com/canciones-infantiles/pin-pon>

1.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

1.4.1. Haz clic sobre la imagen y señala las partes del cuerpo humano.



Fuente: <https://learningapps.org/view18249083>

1.4.2. Diviértete armando el cuerpo humano.



Fuente: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=286f46c1617f>

1.4.3. Descubre qué partes del cuerpo humano están escondidas en la caja de sorpresa.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/18679961>

1.4.4. Ingresa al enlace y no permitas que las alienígenas te atrapen.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/21932365>

1.4.5. Diviértete armando el rompecabezas en el siguiente enlace.



Fuente: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0f4668f89813>

1.4.6. Haz clic sobre la imagen y diviértete jugando.



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/6053d12698df5f001fcf8c10>

1.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA														
FUNCIÓN BÁSICA		Esquema corporal														
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Identifica las partes de su cuerpo.	Reconoce en su imagen las partes de su cuerpo.	Ubica en otras personas las partes del cuerpo humano.	Reconoce las partes gruesas y finas de su cuerpo.	Fomenta hábitos de higiene corporal, alimentación sana, juego y descanso.	Desarrolla la conciencia segmentaria y global del cuerpo.	Distingue características de las partes del propio cuerpo y de los demás.								
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 1.1.1.1.															
2.	Actividad 1.1.1.2.															
3.	Actividad 1.1.1.3.															
4.	Actividad 1.1.2.1															
5.	Actividad 1.1.2.2.															
6.	Actividad 1.1.2.3.															
7.	Actividad 1.1.3.1															
8.	Actividad 1.1.3.2															

UNIDAD 2

LATERALIDAD



Competencias generales

- Identifica su lateralidad.
- Reconoce la derecha y la izquierda en los demás.
- Reconoce la posición de objetos del entorno: derecha e izquierda.

Competencias específicas

- Reconoce en su cuerpo sus partes derecha e izquierda.
- Identifica su lado dominante.

CONTENIDOS

- 1.- Lateralidad
- 2.- Ejercicios de lateralidad



2. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

2.1. LATERALIDAD (derecha e izquierda)

2.1.1. Escucha y baila siguiendo los movimientos de la canción “La Yenka”.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ>

2.1.2. Haz clic sobre la imagen y diviértete ayudando a los animalitos a realizar la actividad.



Fuente: <https://pilasbloques.program.ar/online/#/desafio/201>

2.1.3. Haz clic sobre la imagen, gira la ruleta y haz los ejercicios que te indica.



Fuente: <https://view.genial.ly/604c47e17b53aa0d1f73ada8/presentation-ejercicios-de-lateralidad>

2.1.4. Salta, juega y coordina tus movimientos en el juego de la rayuela.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rn9xeqJJzrw>

2.1.5. Escucha con atención las instrucciones de tu amiguito y realiza las actividades solicitadas.



Fuente: <https://tinyurl.com/yell9qur>

2.1.6. Escucha con atención la siguiente canción.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=dlijbalmkw8>

2.2 REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTEROGANTES

2.2.1. Contesta las preguntas.

- ¿Qué realizas al escuchar la canción “La Yenka”?
- ¿Qué parte del cuerpo debes mover con la canción “La Yenka”?
- ¿En cuántos hemisferios se divide tu cuerpo?
- ¿A dónde debe moverse la pumita para comer el churrasco?
- ¿Qué hiciste para ayudar a los animales a realizar su actividad en el juego de pilas de bloques?
- ¿Con cuál mano lanzas la pelota?
- ¿Trabajas mejor con tu mano derecha o izquierda?
- ¿Qué pie utilizas para patear la pelota?
- ¿Con cuál pie puedes saltar por más tiempo sin caerte?
- ¿Qué hiciste con Terence?
- ¿Con qué mano introdujiste las semillas dentro de la botella?
- ¿Cuál es tu mano dominante?
- ¿De qué se trata la canción?
- ¿Qué actividades realizas con tu mano derecha?
- ¿Con cuál mano es más fácil trabajar?

2.3 AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

2.3.1. Ayuda a Zoe a llegar a la zona de baile. Realiza en tu casa o la escuela las actividades que se mencionan en el video.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9MaBUi2t-V4>

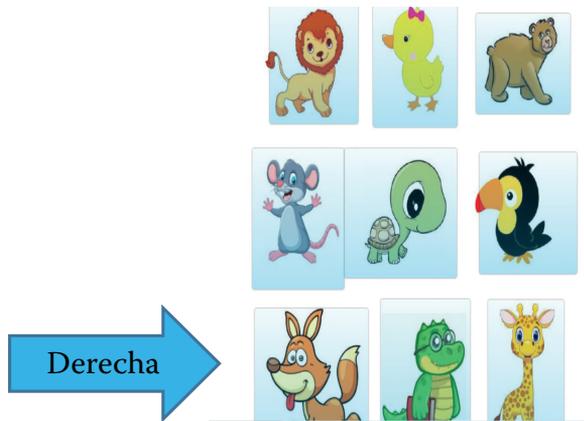
2.3.2. Observa el video y realiza las actividades al igual que la profe Inés.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=H7SSMMmvgTM>

2.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

2.4.1. Haz clic sobre la imagen y selecciona los animalitos que van a la...



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/2-jc702710dy>

2.4.2. Selecciona los animales según la dirección a la que se dirigen: derecha-izquierda.



Fuente: <https://learningapps.org/view18269587>

2.4.3. Vamos a divertirnos jugando un poco en Quizziz.



Fuente: <https://quizziz.com/admin/quiz/604d4d48e5bd21001b4c84cf>

2.4.4. Haz girar la ruleta y descubre a dónde se dirigen los animales.



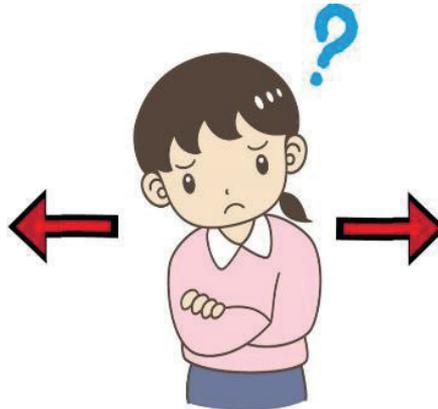
Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/18680567>

2.4.5. Resuelve el siguiente crucigrama. Recuerda empezar de izquierda a derecha.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ef2089007ct>

2.4.6. Demuestra a tu profesor que eres un genio jugando en Cerebriti.



Fuente: <https://www.cerebriti.com/juegos-dematemáticas/direccionalidad>

2.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA														
		LATERALIDAD														
FUNCIÓN BÁSICA		Identifica su lateralidad.			Reconoce la derecha y la izquierda en los demás.			Reconoce la posición de objetos del entorno: derecha e izquierda.			Reconoce su cuerpo sus partes derecha e izquierda.			Identifica su lado dominante.		
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 2.1.1.															
2.	Actividad 2.1.2.															
3.	Actividad 2.1.3.															
4.	Actividad 2.1.4															
5.	Actividad 2.1.5.															
6.	Actividad 2.1.6.															
7.	Actividad 2.2.1.															
8.	Actividad 2.3.1.															

UNIDAD 3

ORIENTACIÓN TEMPORAL



Competencias generales

- Identifica las nociones de tiempo.
- Reconoce y relaciona las actividades con las nociones de tiempo.

Competencias específicas

- Distingue las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana; tarde, noche; antes, ahora, después.
- Nombra los días de la semana.
- Identifica los meses del año en el calendario.

CONTENIDOS

- 1.- Nociones de tiempo
- 2.- Días de la semana
- 3.- Meses del año



3. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

3.1. ORIENTACIÓN TEMPORAL

3.1.1. Observa con atención el video “Recopilación de viaje por el tiempo”.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=yrfFRom0duY>

3.1.2. Escucha y repite la canción siguiendo el ritmo.



Fuente: <https://youtu.be/3x6ZhNNVdNk>

3.1.3. Observa el video y compara si tú realizas esas actividades en el día y la noche.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Qkpkvuw8BeQ>

3.1.4. Escucha a la profe Carmita y canta los días de la semana.



Fuente: <https://tinyurl.com/ydt93un9>

3.1.5. Escucha al búho sabio y repite junto con él.



Fuente: <https://tinyurl.com/ydsn6b2y>

3.1.6. Escucha el siguiente vídeo con mucha atención.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=FUsYV2paXlQ>

3.2 REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

3.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Qué es el tiempo?
- ¿Durante cuánto tiempo ha existido vida en el planeta?
- ¿Qué recuerdas del vídeo “Recopilación de viajes por el tiempo”?
- ¿Qué es lo que más te gustó del video?
- ¿Qué actividades realizas en el día?
- ¿Qué actividades realizas en la noche?
- ¿Quién sale en el día?
- ¿Qué nos da el Sol?
- ¿Quién sale en la noche?
- ¿Qué nos brinda la Luna?
- ¿Qué prenda de vestir usamos en la noche?
- ¿Cuántos días tiene la semana?
- ¿Cuántos días a la semana asistes a la escuela?
- ¿Cuántos meses tiene el año?
- ¿Qué canción cantaste con la profe Carmita?
- ¿Qué aprendiste con el búho sabio?
- ¿Con qué aparato se mide el tiempo?
- ¿Para qué sirve el reloj?

3.3 AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

3.3.1. Observa el video y realiza el experimento.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=OSva2FNbGKY>

3.3.2. Escucha y dramatiza las actividades junto con la profe Carmita.



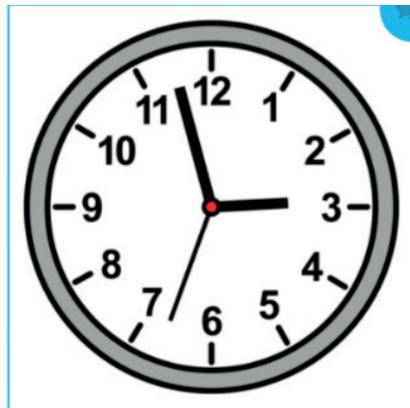
Fuente: <https://tinyurl.com/yhspb4xv>

3.3.3. Observa el video, luego, dibuja y pinta una actividad que realizas en el día, y otra, en la noche.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=OJoZSoAR-RU>

3.3.4. Observa los pictogramas y escucha con atención.



Fuente: <https://www.pictosonidos.com/categoria/las-horas/65>

3.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

3.4.1. Ordena en secuencia las actividades de la rutina diaria, recordando qué va antes y qué va después.



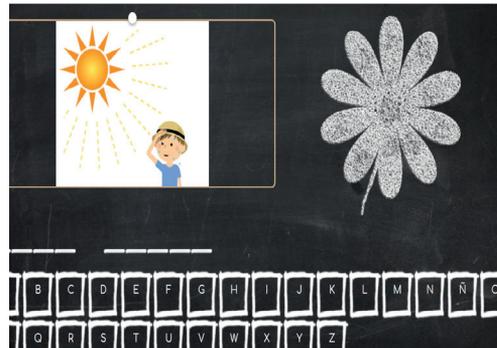
Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ij1699591op>

3.4.2. Selecciona los numerales en secuencia lógica, según las actividades que realiza Pedrito.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ox1699558od>

3.4.3. Juega a "El ahorcado" observando los estados del tiempo y recordando los sonidos de los fonemas.



Fuente: <https://learningapps.org/view18298380>

3.4.4. Haz clic sobre la imagen y aprende jugando.



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/6053ec488925db001b847bba>

3.4.5. Viaje en el tiempo junto a Lola y Javi.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9858119-viaje_en_el_tiempo.html

3.4.6. Recuerda los meses del año que nos enseñó el búho sabio y encuéntralos en el siguiente crucigrama.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8646418-meses_del_ano.html

3.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA											
FUNCIÓN BÁSICA		ORIENTACIÓN TEMPORAL											
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Identifica la noción de tiempo.		Reconoce y relaciona las actividades con las nociones de tiempo.		Distingue las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana; tarde, noche; antes, ahora, después.		Nombra los días de la semana.		Identifica los meses del año en el calendario.			
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 3.1.1.												
2.	Actividad 3.1.2.												
3.	Actividad 3.1.3.												
4.	Actividad 3.1.4.												
5.	Actividad 3.1.5.												
6.	Actividad 3.1.6.												
7.	Actividad 3.2.1.												



UNIDAD 4

ORIENTACIÓN ESPACIAL



Competencias generales

- Identifica las nociones de espacio.
- Distingue las nociones de orientación, organización y estructuración.

Competencias específicas

- Distingue la ubicación de objetos del entorno según las nociones: arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo.
- Determina la posición de un objeto respecto a las referencias espaciales: vertical, horizontal y puntos cardinales.
- Establece relaciones espaciales, temporales o espacio temporales.
- Establece una relación entre los elementos para formar un todo.

CONTENIDOS

- 1.- Nociones de espacio
- 2.- Nociones de orientación, organización y estructuración



4. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

4.1. ORIENTACIÓN ESPACIAL

4.1.1. Observa e interactúa con la profe en el siguiente video.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VgiNApc-d5A>

4.1.2. Observa con atención el video de Toby.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=WciEese8lAo>

4.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

4.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿De quién es el cuarto en el video?
- ¿Dónde duerme Susi?
- ¿Dónde duerme Tomás?
- ¿Cuántas mascotas tienen Susi y Tomás?
- ¿Qué está sobre la mesa en el video de Susi y Tomás?
- ¿Cuál es la planta más grande en el cuarto de Susi y Tomás?
- ¿Dónde está la pelota de Tomás?
- ¿Cuál es el nombre del perrito que te enseña las nociones de espacio?
- ¿Dónde se colocó Toby?
- ¿Qué hiciste con Princesa?
- ¿Dónde colocaste tus brazos?
- ¿Qué tienes arriba de tu nariz?
- ¿Qué tienes debajo de tu boca?
- ¿Qué colocas dentro de tus zapatos?
- ¿El Sol está cerca o lejos?
- ¿Dónde está el Sol?

4.3 AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

4.3.1. Observa e interactúa con Barney, el Camión.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ZWT917WVLwU>

4.3.2. Escucha y resuelve la siguiente actividad.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9859455-me_ubico_en_el_espacio.html

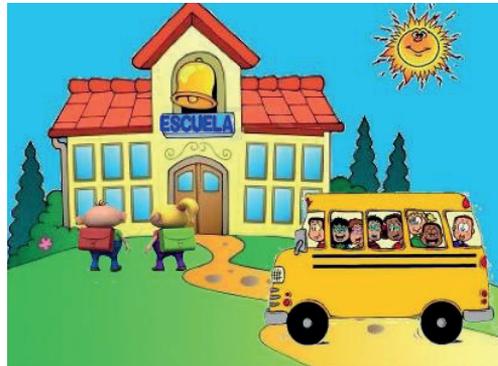
4.3.3. Mira la siguiente imagen, haz clic y realiza las acciones que tu amiguita te indica.

Reproducir "Nociones de espacio"



Fuente: <https://tinyurl.com/yjyvsjtd>

4.3.4. Diviértete armando el rompecabezas del siguiente enlace.



Fuente: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=37c381a7227c>

4.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

4.4.1. Ingresa al enlace y arrastra las manzanas de acuerdo con la orden.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lq2093297ds>

4.4.2. Relaciona las nociones de espacio con su respectiva palabra.



Fuente: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-matematicas/nociones-de-espacio>

4.4.3. Observa, escucha el audio y une la palabra con su imagen.



Fuente: <https://learningapps.org/view18336206>

4.4.4. Haz clic sobre la imagen, selecciona los animales según corresponda y escucha las canciones de la Granja de Zenón.



Fuente: <https://learningapps.org/view15688365>

4.4.5. Haz clic sobre la imagen, escucha el audio y señala el numeral correspondiente.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9274541-numerales_del_1_al_20.html

4.4.6. Observa la naturaleza, escucha el audio y señala según la orden.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9860065-nocion_de_espacio.html

4.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA	METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA											
	FUNCIÓN BÁSICA						ORIENTACIÓN ESPACIAL					
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Identifica la noción de espacio.		Distingue las nociones de orientación, organización y estructuración.		Distingue la ubicación de los objetos del entorno según las nociones: arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo		Determina la posición de un objeto respecto a las referencias espaciales: vertical, horizontal y puntos cardinales.		Establece relaciones espaciales, temporales o espacio temporal.			
	N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	
1.	Actividad 4.1.1.											
2.	Actividad 4.1.2.											
3.	Actividad 4.2.1.											
4.	Actividad 4.3.1.											
5.	Actividad 4.3.2.											
6.	Actividad 4.3.3.											



UNIDAD 5

PERCEPCIÓN AUDITIVA



Competencias generales

- Describe las fuentes de sonidos.
- Percibe auditivamente la clasificación de los sonidos.
- Desarrolla la conciencia fonológica.

Competencias específicas

- Discrimina sonidos naturales, artificiales y musicales.
- Identifica sonido y grafía.

CONTENIDOS

- 1.- Sonidos de la naturaleza
- 2.- Sonidos artificiales
- 3.- Sonidos musicales
- 4.- Conciencia fonológica



5. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

5.1. PERCEPCIÓN AUDITIVA

5.1.1. Observa los pictogramas, realiza el sonido de cada animal, escucha las oraciones y juega adivinando el animal según su sonido.



Fuente: <https://www.pictosonidos.com/categoria/la-granja/13>

5.1.2. Observa los pictogramas, escucha su sonido y trata de reproducirlo. Lee las oraciones y juega adivinando los sonidos artificiales.



Fuente: <https://www.pictosonidos.com/juego/la-cocina/26>

5.1.3. Escucha con atención los sonidos de los instrumentos musicales y reproduce su sonido. Lee las oraciones con ayuda de los pictogramas y juega con ellos.



Fuente: <https://www.pictosonidos.com/categoria/los-instrumentos-musicales/9>

5.1.4. Escucha con atención los sonidos onomatopéyicos y asócialos con los fonemas correspondientes.



Fuente: https://youtu.be/enkiT3c9A_k

5.1.5. Escucha el cuento *Hansel y Gretel* y lee los pictogramas.



Fuente: <https://www.pictocuentos.com/hansel-y-gretel>

5.1.6. Juega y diviértete con las vocales.



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/5dc6dad4362796001b41ab68>

5.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

5.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Qué sonido escuchaste primero en el video?
- ¿Cómo es el sonido del buey?
- ¿Qué tiene el buey en su cabeza?
- ¿Qué animal canta y vive en la granja?
- ¿Qué animal pone huevos?
- ¿Qué animal hace “bee”?
- ¿Cuál es el sonido que hace el perro?
- ¿Qué instrumento musical te gusta más?
- ¿Qué instrumento musical le regaló el abuelo?
- ¿Qué suena en las iglesias?
- ¿Qué soplo para que suene la corneta?
- ¿Qué instrumento musical se toca con púa?
- ¿Qué son los sonidos onomatopéyicos?
- ¿Cuál es el sonido del tren?
- ¿Qué animal hace el sonido “muuu”?
- ¿Cómo hace la serpiente?
- ¿Quiénes vivían en el bosque?
- ¿Por qué lloraban Hansel y Gretel?
- ¿Quién vivía en la casa de chocolate?
- ¿Qué aprendieron Hansel y Gretel?

5.3. AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

5.3.1. Observa, escucha y juega con Polli sobre los sonidos graves y agudos.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=o5nuX2-ja0Y>

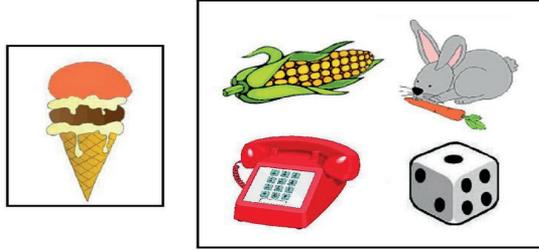
5.3.2. Observa los instrumentos musicales, escucha su sonido y responde.



Fuente: <https://learningapps.org/view15129412>

5.3.3. Descubre sonidos, palabras e imágenes.

¿qué rima con...?



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=aTIOfnSdnAE>

5.3.4. Escucha el nombre de la fruta y une con la imagen correspondiente.



Fuente: <https://learningapps.org/view18864430>

5.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

5.4.1. Ingresa al enlace, observa las imágenes y arrastra al lugar correspondiente, en orden.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/dn1708523lv>

5.4.2. Haz clic sobre la imagen, escucha y señala, según la orden.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9273438-los_colores.html

5.4.3. Prueba tus conocimientos en el arca de sonidos y derrota al malvado pirata Pico de Loro.



Fuente: <https://view.genial.ly/6051747b6fd99d0dc1949ed5/interactive-content-arca-de-sonidos>

5.4.4. Observa las imágenes y responde las siguientes interrogantes.



Fuente: <https://h5p.org/node/1125793>

5.4.5. Escucha con atención y responde de acuerdo con lo observado.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9768245-los_animales.html

5.4.6. Juega con tus amigos respondiendo las preguntas sobre los medios de transporte.



Fuente: <https://view.genial.ly/60a030a981ac730cff040e9a/presentation-medios-de-transporte>

5.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA											
FUNCIÓN BÁSICA		PERCEPCIÓN AUDITIVA											
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Percibe auditivamente la clasificación de los sonidos.		Discrimina sonidos naturales.		Discrimina sonidos artificiales y musicales.		Discrimina sonidos musicales.		Desarrolla la conciencia fonológica.		Identifica sonidos y grafía.	
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 5.1.1.												
2.	Actividad 5.1.2.												
3.	Actividad 5.1.3.												
4.	Actividad 5.1.4.												
5.	Actividad 5.1.5.												
6.	Actividad 5.1.6.												
7.	Actividad 5.2.1.												
8.	Actividad 5.3.1.												
9.	Actividad 5.3.2.												



UNIDAD 6

PERCEPCIÓN VISUAL



Competencias generales

- Distingue en objetos de uso cotidiano las propiedades físicas de la materia.
- Identifica las características de los elementos naturales y contruidos del paisaje.

Competencias específicas

- Identifica objetos del entorno, de acuerdo con su forma, textura, color, tamaño, peso.
- Diferencia entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

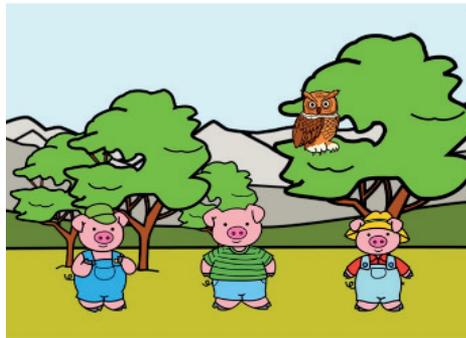
CONTENIDOS

- 1.- Propiedades físicas de la materia: forma, textura, color, tamaño, peso
- 2.- Lectura de pictogramas



6.1. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

6.1.1. Observa y escucha el cuento “Los tres cerditos”.



Fuente: https://youtu.be/sR-zwr_SSeU

6.1.2. Observa, escucha, lee y dibuja los pictogramas de “Ricitos de oro”.



Fuente: <https://www.pictocuentos.com/ricitos-de-oro>

6.1.3. Ingresa al enlace, escucha y lee el cuento y juega con el Patito feo.



Fuente: <https://www.pictocuentos.com/el-patito-feo>

6.1.4. Observa, escucha, repite y baila al ritmo de la canción “El baile de los animales”.



Fuente: <https://youtu.be/iQ5P3ribtIY>

6.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

6.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Qué les gustaba a los cerditos del cuento?
- ¿De qué color es la pelota con la que juegan los 3 cerditos?
- ¿Qué construyeron para protegerse del lobo feroz?
- ¿De qué tamaño eran los cerditos?
- ¿De qué material hizo el cerdito pequeño su casa?
- ¿De qué material hizo el cerdito mediano su casa?
- ¿Cuál es el color de los pantalones de los cerditos?
- ¿Qué materiales utilizó el cerdito mayor para construir su casa?
- ¿Cuál es el nombre de la niña del cuento “Ricitos de oro”?
- ¿Qué encontró la niña dentro de la casa en el cuento “Ricitos de oro”?
- ¿Qué había en los platos en el cuento “Ricitos de oro”?
- ¿De qué color eran los sillones que estaban dentro de la casa de los tres osos?
- ¿Qué pasó con el sillón pequeño?
- ¿De qué color era el vestido de la niña de “Ricitos de oro”?
- ¿Quiénes vivían en la casa?
- ¿Qué aprendió la niña de “Ricitos de Oro” después del susto que se llevó con los osos?
- ¿Cuántos patitos nacieron junto con el patito feo?
- ¿Qué animales viven en la granja junto al Patito feo?
- ¿De qué color es la melena del león en la canción con pictogramas animales?
- ¿Qué deben hacer todos los animales en la canción de los animales?

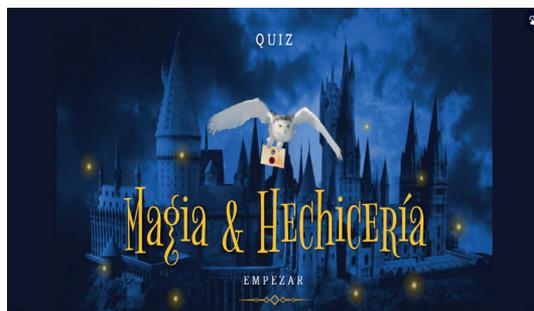
6.3. AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

6.3.1. Haz clic sobre la imagen, pon mucha atención y juega formando parejas de animales.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/memoria-animales>

6.3.2. Recuerda los cuentos de fantasía y responde las siguientes preguntas.



Fuente: <https://view.genial.ly/6085a3442e6fa40d5be8c6cd/interactive-content-cuentos-llenos-de-magia-y-fantasia>

6.3.3. Juega a adivinar el objeto de acuerdo a su sombra.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=dCJ2DBulwYM>

6.3.4. Observa con mucha atención y encuentra las palabras en la siguiente sopa de letras.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/sopa-de-letras>

6.4. COMPARTAMOS LO APRENDIDO

6.4.1. Ingresar al enlace, aprender a programar y ayudar a los amigos a cumplir sus objetivos.



Fuente: <https://pilasbloques.program.ar/online/#/libros/2>

6.4.2. Observa con mucha atención la imagen, haz clic sobre ella, ingresa y arma el rompecabezas.



Fuente: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=08a05fa0c1f6>

6.4.3. Observa con atención el tangram y diviértete al hacer clic en la imagen.



Fuente: <https://view.genial.ly/60518008641c090dba06e6d6/interactive-content-quiz-tangram>

6.4.4. Juega con tus amigos a identificar el nombre de los animales salvajes.



Fuente: <https://learningapps.org/view20781086>

6.4.5. Vamos a la granja de Carmita. Observa los animales y diviértete respondiendo.



Fuente: <https://view.genial.ly/60517f57a49fc70d1dc55289/interactive-content-la-granja-de-carmita>

6.4.6. Juega con los números y resuelve las siguientes sumas.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/vu2088893my>

6.4.7. Viaja por la naturaleza e identifica los animales.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9768245-los_animales.html

6.4.8. Escucha a tu docente y completa las palabras con las vocales que faltan.

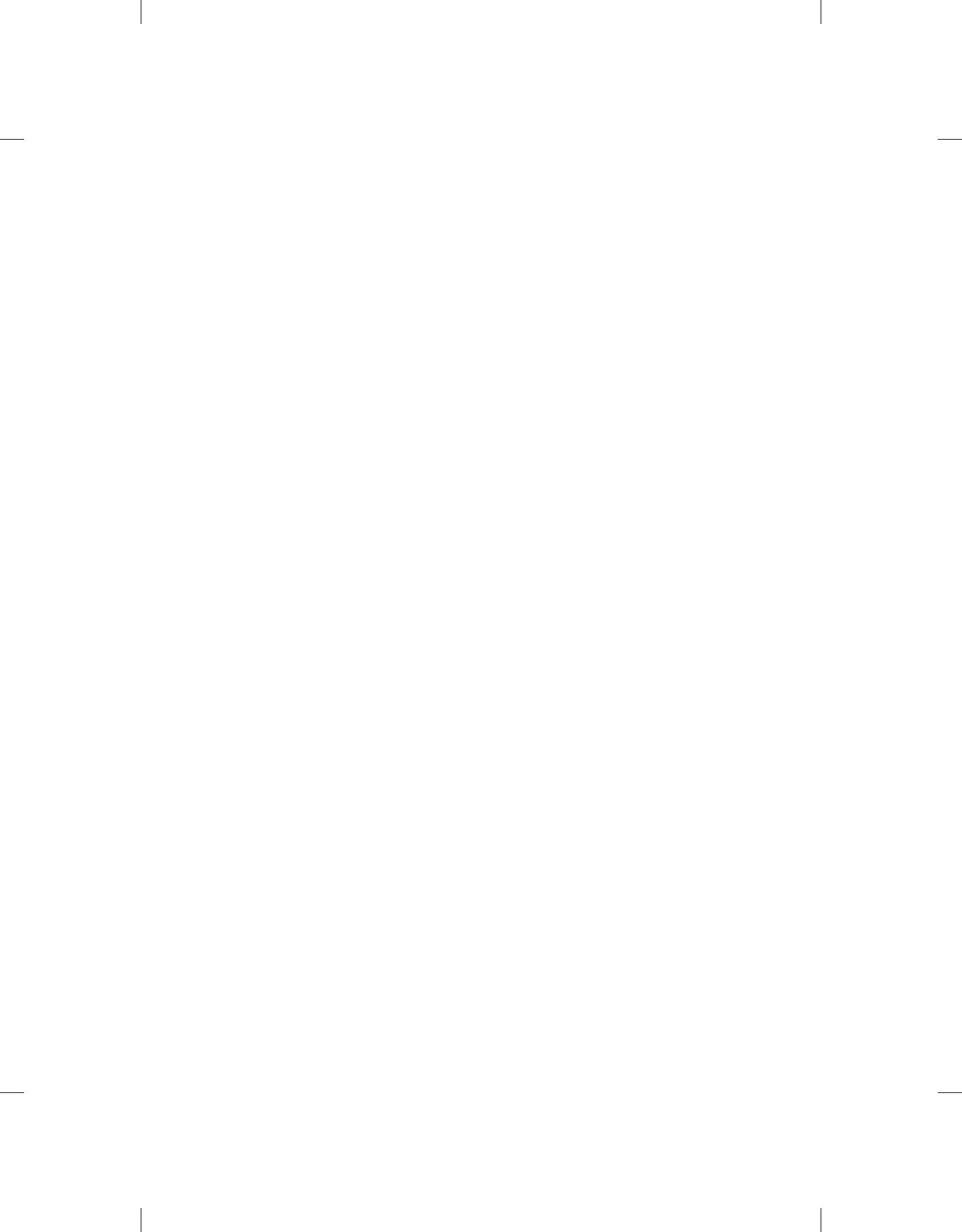


Fuente: <https://es.liveworksheets.com/bq2088946mo>

6.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA											
		PERCEPCIÓN VISUAL											
FUNCIÓN BÁSICA		Distingue en objetos de uso cotidiano no las propiedades físicas de la materia.		Identifica las características de los elementos naturales y construidos del paisaje.		Identifica objetos del entorno de acuerdo con su forma, textura, color, tamaño y peso.		Discrimina objetos del entorno de acuerdo con sus características.		Diferencia entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.			
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 6.1.1.												
2.	Actividad 6.1.2.												
3.	Actividad 6.1.3.												
4.	Actividad 6.1.4.												
5.	Actividad 6.2.1.												



UNIDAD 7

PERCEPCIÓN TÁCTIL



Competencias generales

- Distingue en objetos de uso cotidiano las propiedades físicas de los objetos.
- Identifica los objetos de acuerdo con sus características y los agrupa.

Competencias específicas

- Identifica objetos del entorno de acuerdo con su forma, textura, tamaño, peso, dureza, flexibilidad.
- Discrimina texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.
- Discrimina temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente).

CONTENIDOS

- 1.- Propiedades físicas de la materia: forma, textura, tamaño, peso, flexibilidad
- 2.- Discriminación táctil
- 3.- Reconocimiento táctil



7.1. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

7.1.1. Escucha el cuento de los cinco sentidos.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=3U1HU1OrDu0>

7.1.2. Observa, escucha y realiza las actividades que se mencionan en la canción.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=XMzrMXzRYUk>

7.1.3. Canta y realiza las actividades que se mencionan en la canción.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Eh8q-HYXF-M>

7.1.4. Pide a tu mami que te ayude a preparar *slime*, siente su textura y juega a armar figuras.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=y1mJJ7YkfHY>

7.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

7.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Cuál es el nombre del país muy lejano?
- ¿Quiénes vivían en el país de los cinco sentidos?
- ¿Cuáles son los cinco sentidos?
- ¿Cuál es la función de los cinco sentidos en nuestro cuerpo?
- ¿Qué hacían estos personajes?
- ¿Qué hacía el personaje conformado por solo patas y manos?
- Para no aburrirse, ¿qué hicieron?
- ¿Qué formaron al unirse estos habitantes?
- ¿Para qué sirve el sentido del tacto?
- ¿Con qué parte del cuerpo sientes las texturas?
- ¿Qué tipo de texturas hay en los objetos?
- ¿Qué tipo de textura tiene el ladrillo?
- ¿Qué tipo de textura posee la lija?
- ¿Cómo es la piel de cocodrilo?
- ¿Qué textura tiene la piedra pómez?
- ¿Qué necesitas para hacer un *slime*?
- ¿Qué textura tiene el *slime*?
- ¿Qué figuras pueden realizar con el *slime*?

7.3. AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

7.3.1. Haz clic sobre la imagen y aprende en el rincón de las texturas.



Fuente: <https://scratch.mit.edu/projects/508488803>

7.3.2. Escucha a nuestro amiguito Elfo y realiza todas las actividades junto a él. Ten mucho cuidado que el pirata Pico de Loro está cerca.



Fuente: <https://tinyurl.com/yh3ozp6n>

7.3.3. Pide a tu mami que te ayude a realizar una pizarra sensorial, ya sea de harina, sal, pan rallado, aserrín, arena o t mpera y juega con ella. Siente su textura. Dibuja y escribe sobre ella.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=v6U6QTBySxg>

7.3.4. Escucha la canci n y realiza las actividades siguiendo el ritmo.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDR6s>

7.4. COMPARTAMOS LO APRENDIDO

7.4.1. Juega con la ruleta y responde las preguntas relacionadas con las texturas.



Fuente: <https://view.genial.ly/604951432f183d73a792959d/interactive-content-percepcion-tactil>

7.4.2. Haz clic sobre la imagen y une, según corresponda.

DESCUBRE LAS TEXTURAS POR MEDIO DEL TACTO

1. Une según corresponda

	caliente
	liso
	frío
	áspero
	duro
	suave

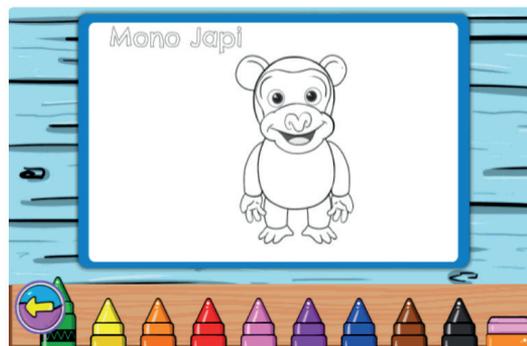
Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ds1724467ju>

7.4.3. Pide a tu mami o papi que te lean y diviértete jugando a la carrera de caballos. Puedes jugar solo o invitar a tus compañeros.



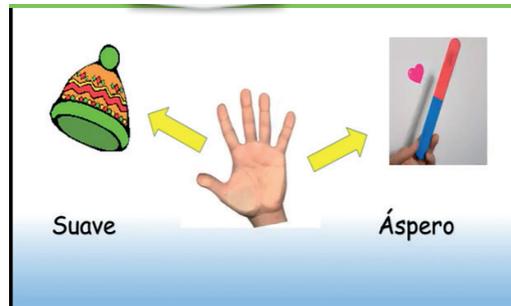
Fuente: <https://learningapps.org/view18502713>

7.4.4. Haz clic sobre la ratita, diviértete pintando y expresando tu creatividad.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujos-para-colorear>

7.4.5. Trabaja con el sentido del tacto, percibe las texturas. Escucha el video y diviértete respondiendo correctamente.



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9867485-el_sentido_del_tacto.html

7.4.6. Juega con el tacto y une el objeto con su material.



Fuente: <https://learningapps.org/view20836385>

7.5. EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA														
		PERCEPCIÓN TÁCTIL														
FUNCIÓN BÁSICA		Distingue en objetos de uso cotidiano las propiedades físicas de los objetos.			Identifica los objetos de acuerdo con sus características y los agrupa.			Identifica los objetos del entorno de acuerdo con su forma, textura, tamaño, peso, dureza, flexibilidad.			Discrimina texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.			Discrimina temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente).		
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 7.1.1.															
2.	Actividad 7.1.2.															
3.	Actividad 7.1.3.															
4.	Actividad 7.1.4.															

UNIDAD 8

MOTRICIDAD FINA



Competencias generales

- Desarrolla la psicomotricidad fina.
- Coordina ojo-mano.
- Realiza actividades de grafomotricidad.

Competencias específicas

- Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para su expresión.
- Produce obras plásticas o gráficas.
- Identifica las técnicas grafo-plásticas.

CONTENIDOS

- 1.- Psicomotricidad fina
- 2.- Coordinación viso-manual
- 3.- Grafo motricidad



8.1. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

8.1.1. Escucha y aprende la canción de los dedos de la mano.



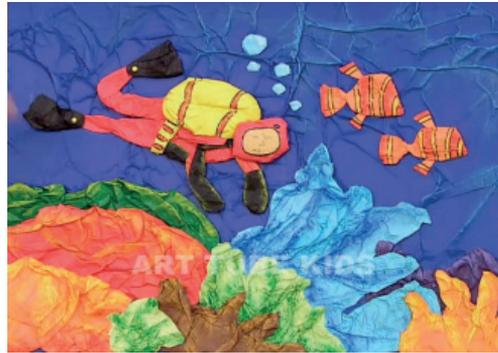
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=S2q3feXtZHA>

8.1.2. Observa el video y reúne todos los materiales. Pinta un árbol o un paisaje con tus dedos y activa tu imaginación.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=pPWWhWSLYke0>

8.1.3. Despierta tu imaginación y creatividad para crear un paisaje con papel arrugado.



Fuente: <https://www.dailymotion.com/video/x6zayvr>

8.1.4. Haz clic sobre la imagen, aprende la canción y realiza los movimientos siguiendo su ritmo.



Fuente: <https://youtu.be/7-Kay0zTPrI>

8.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

8.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Cuántos dedos tiene tu mano?
- ¿Cuáles son los nombres de los dedos de la mano?
- ¿En qué te ayuda el dedo pulgar?
- ¿Con qué dedos formamos la pinza digital?
- ¿Qué puedes hacer con tus manos?
- ¿Con cuál parte de tu cuerpo realizaste el árbol?
- ¿Qué materiales utilizaste para realizar el árbol?
- ¿Qué otras actividades puedes realizar con dátilo-pintura?
- ¿Qué actividades puedo realizar con papel?
- ¿Cuál es el nombre de la técnica donde se hacen bolitas pequeñas de papel?
- ¿Qué actividades puedes realizar con papel arrugado?
- ¿Qué materiales utilizó el joven para realizar el paisaje con los hipopótamos?
- ¿Qué animal puedes formar con tus dos dedos?
- Con tus cuatro dedos, ¿qué animalito formas?

8.3.3. Observa el video junto a tu mami y realiza las actividades sugeridas.



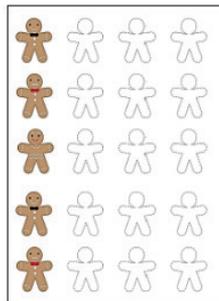
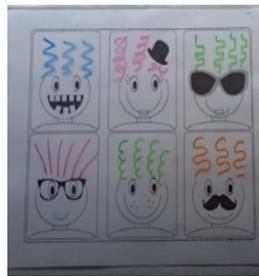
Fuente: <https://youtu.be/kRnBeiwi4hw>

8.3.4. Juega con tus manitos y despierta tu creatividad.



Fuente: <https://youtu.be/bEIXhYzyUPU>

8.3.5. Haz clic sobre las imágenes. Pide a tu mami que descargue las actividades y realiza una cada día.



Fuente: <https://youtu.be/bEIXhYzyUPU>

8.3.6. Juega y aprende las vocales cumpliendo las actividades que aparecen en el video.



Fuente: <https://youtu.be/vlBWyoYVqqA>

8.3.7. Haz clic sobre las imágenes. Pide a tu mami que descargue las actividades y realiza una cada día. Guíate con las recomendaciones del video.



Fuente: <https://youtu.be/vlBWyoYVqqA>



Fuente: <https://youtu.be/vlBWyoYVqqA>



Fuente: <https://youtu.be/vlBWyoYVqqA>

8.3.8. Repite los sonidos de las letras del abecedario (fonemas).



Fuente: <https://youtu.be/XWC6BKcXJV8>

8.3.9. Observa el video y realiza las actividades con tu nombre.



Fuente: <https://youtu.be/IQyIB13Nf6s>

8.4 COMPARTAMOS LO APRENDIDO

8.4.1. Ingresas al enlace, realizas las actividades y grabas un video cortito haciéndolas, luego, envíalo a tu docente.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=qVP8tiwrX9E>

8.4.2. Haz clic sobre la imagen, realizas las actividades solicitadas en el video y envías tus evidencias.



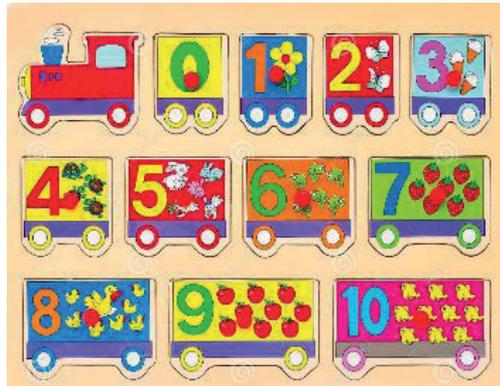
Fuente: <https://youtu.be/76iaZSOojdQ>

8.4.3. Observa la imagen, haz clic sobre ella y arma el rompecabezas.



Fuente: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2496eed06e49>

8.4.4. Ingresa al enlace y realiza las actividades de motricidad fina.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/se1734641ld>

8.5 EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA		METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA											
		MOTRICIDAD FINA											
FUNCIÓN BÁSICA		Desarrolla la psicomotricidad fina.		Coordina ojo-mano.		Realiza actividades grafomotorias.		Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para su expresión.		Produce obras plásticas o gráficas.		Identifica las técnicas grafo-plásticas.	
N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 8.1.1.												
2.	Actividad 8.1.2.												
3.	Actividad 8.1.3.												
4.	Actividad 8.1.4.												
5.	Actividad 8.2.1.												



UNIDAD 9

MOTRICIDAD GRUESA



Competencias generales

- Identifica las partes gruesas de su cuerpo.
- Fomenta su dominio corporal estático y dinámico.

Competencias específicas

- Realiza movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda.
- Fomenta la coordinación viso-manual y visopédica.
- Practica ejercicios de motricidad gruesa.

CONTENIDOS

- 1.- Partes gruesas del cuerpo
- 2.- Dominio corporal estático y dinámico
- 3.- Coordinación viso-manual y viso-pédica
- 4.- Ejercicios de motricidad gruesa



9.1. EXPERIMENTEMOS CON LOS SENTIDOS

9.1.1. Observa, escucha y realiza con tu cuerpo los movimientos de los animales.



Fuente: <https://youtu.be/DMuC9ivROjA>

9.1.2. Diviértete bailando y siguiendo los movimientos que se mencionan en la canción.



Fuente: <https://youtu.be/pc06kmPcNkk>

9.2. REFLEXIONEMOS Y CONTESTEMOS LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

9.2.1. Contesta las siguientes preguntas.

- ¿Cómo camina la jirafa?
- ¿Qué partes de tu cuerpo debes extender para que parezcas una jirafa?
- ¿Qué animal aparece después de la jirafa?
- ¿Cómo saltan los sapitos?
- ¿Qué animales viven en el bosque de la amistad?
- ¿Cómo es el elefante?
- ¿Cómo camina el elefante?
- ¿Cómo son las hormiguitas?
- ¿En qué animal se subió la hormiguita?
- ¿Qué animal era tímido?
- ¿Por qué el lobo se escondía detrás de los árboles?
- Cuando escuchas música que te gusta, ¿qué haces?
- ¿Qué parte del cuerpo puedes mover?
- ¿Qué ejercicios realizas con tus piernas?
- ¿Qué ejercicios realizas con tus manos?
- Cuando corres, ¿qué parte de tu cuerpo mueves?

9.3. AFIANCEMOS EL CONOCIMIENTO

9.3.1. Haz clic sobre los niños, busca los materiales a utilizar y realiza tres actividades diarias, hasta terminar con todas las que aparecen en el video.



Fuente: <https://youtu.be/d6MtEBnWYm0>

9.3.2. Realiza los ejercicios que aparecen en el video, puedes hacer un diario.



Fuente: <https://youtu.be/NVNylGKtavo>

9.4. COMPARTAMOS LO APRENDIDO

9.4.1. Haz clic sobre la imagen, gira la ruleta y realiza los ejercicios propuestos.



Fuente: <https://view.genial.ly/605bae345bbf62127c482c92/presentation-ejercicios-de-motricidad-gruesa>

9.4.2. Juega y diviértete respondiendo las preguntas relacionadas a la motricidad gruesa.



Fuente: <https://create.kahoot.it/details/209d001f-66e4-43b0-b793-b797525b9a74>

9.4.3. Haz clic sobre la osita y responde sobre las texturas.



Fuente: <https://h5p.org/node/1134474>

9.4.4. Pon a prueba tus habilidades de escape y utiliza todos tus sentidos para vencer al impostor.



Fuente: <https://view.genial.ly/6085a723d6f6550d623759d3/interactive-content-escape-impostor-adivinanzas>

9.4.5. Ingresa al siguiente enlace, escucha a tu profe y contesta según las indicaciones.



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/612ac3ab5a7786001d1d9d3e>

9.4.6. Escucha el final del viaje de Carmita y Tinker Bell en busca del árbol de la sabiduría.



Fuente: <https://scratch.mit.edu/projects/508492412>

9.5. EVALÚO LO APRENDIDO

Lista de cotejo

GUÍA	METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA													
	FUNCIÓN BÁSICA		MOTRICIDAD GRUESA											
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.		Fomenta su dominio corporal, estático y dinámico.		Realiza movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda.		Fomenta la coordinación viso-manual y viso-pédica.		Practica ejercicios de motricidad gruesa.					
	N.º	Actividades	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1.	Actividad 9.1.1.													
2.	Actividad 9.1.2.													
3.	Actividad 9.2.1.													
4.	Actividad 9.3.1.													
5.	Actividad 9.3.2.													
6.	Actividad 9.4.1.													
7.	Actividad 9.4.2.													
8.	Actividad 9.4.3.													
9.	Actividad 9.4.4.													
10.	Actividad 9.4.5.													
11.	Actividad 9.4.6.													

I = Inicio EP = En proceso A = Adquirida



CAPÍTULO VII

APLICACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL PROCESO DE LECTOESCRITURA



La propuesta presentada a través de la guía se socializó con un total de veinticinco docentes de la Escuela “Fernando Daquilema”, en una reunión en la que se explicó cómo está desarrollada, cuáles son sus contenidos, competencias, metodologías, aplicaciones, y qué recursos y herramientas se utilizaron. Luego, se aplicó una encuesta de satisfacción, en la que se obtuvieron los siguientes resultados.

7.1. Análisis de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la encuesta de satisfacción aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Fernando Daquilema”. Esta tuvo como objetivo principal conocer el grado de aprobación del diseño, el contenido, las actividades, las metodologías, los recursos, la creatividad y la secuencia de la guía.

1.- ¿Cómo considera usted el diseño de la guía?

Con base en los resultados obtenidos en esta pregunta, 92 % de docentes consideran que el diseño de la guía es muy bueno, y 8 %, bueno, porque está completa y muestra actividades interesantes, entretenidas y creativas, a la vez que utiliza herramientas tecnológicas innovadoras que permiten el desarrollo de las funciones básicas de una manera lúdica, en un ambiente entretenido y motivador.

2.- ¿Usted aplicaría en sus clases las actividades planteadas en la guía?

Según los resultados obtenidos, se evidencia que 68 % de docentes encuestados estarían totalmente de acuerdo, y 28 %, de acuerdo, en aplicar las actividades de la guía en sus clases, porque tienen secuencia y se afincan en los contenidos relacionados con las funciones básicas en el proceso de lectoescritura. Además, despiertan el interés y la motivación del estudiante. Hay también un aspecto importante, ya que los niños aprenden haciendo e interactuando con el docente y sus compañeros, con ayuda de la tecnología.

3.- ¿Considera usted que la aplicación de la guía es una buena estrategia para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de la lectoescritura?

Con base en los resultados obtenidos se evidencia que 72 % de docentes están totalmente de acuerdo, y 28 %, de acuerdo, en que el desarrollo de las actividades planteadas en la guía son una excelente alternativa para ampliar en los estudiantes las competencias relacionadas con las funciones básicas motoras y cognitivas, como la expresión corporal, la lateralidad, la orientación espacial, la orientación temporal, la motricidad fina, la motricidad gruesa, la memoria, la atención, el lenguaje, la discriminación y la percepción auditiva, visual y táctil.

4.- ¿Qué actividades son las que más llamaron su atención?

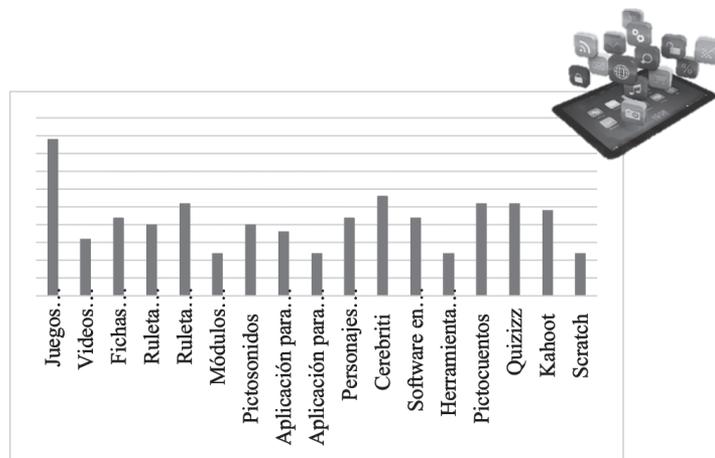


Gráfico N.º 36 Actividades interactivas

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

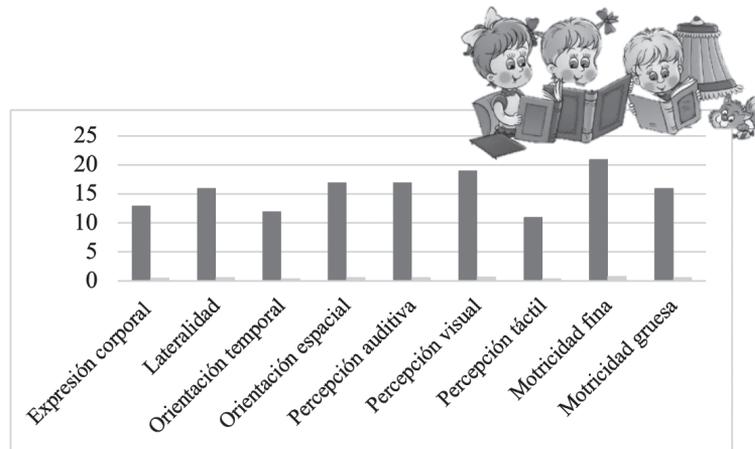
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

De acuerdo con los resultados del gráfico N.º 36, existe una gran variedad de actividades que están en la guía y despertaron en los docentes su curiosidad y atención. Dentro de ellas, podemos observar que los juegos interactivos de la plataforma ÁrbolABC fueron los que más despertaron su interés, dado que en esa plataforma se encuentran juegos basados en la teoría de las inteligencias múltiples, nociones de matemática, inglés, lenguaje y arte, de una manera divertida, interactiva y de calidad.

A continuación, tenemos a la plataforma educativa Cerebriti que permite crear y compartir juegos de una manera fácil, entretenida y gratuita. También obtuvo un alto porcentaje Pictocuentos, aplicación que permite desarrollar memoria visual, memoria auditiva, concentración, atención y, sobre todo, permite al niño sumergirse en el mundo de la lectura a través de pictogramas y audios que desarrollan su expresión oral e imaginación.

Además, hay las ruletas interactivas creadas en PowerPoint o Genially que admiten la interacción con el estudiante, y se pueden diseñar de acuerdo con el tema que se esté trabajando. También, existen fichas interactivas, juegos de programación y actividades que les permiten evaluar sus conocimientos, como Quizziz y Kahoot. Actividades que despiertan en los estudiantes la motivación, la cooperación y las ganas de superar los obstáculos para llegar a la meta, que, en este caso, es su aprendizaje.

5.- ¿Cuál de los siguientes módulos aportarían al desarrollo de las habilidades en lectoescritura?



Gráfica N.º 37 Módulos para el desarrollo de la lectoescritura

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Según los resultados del gráfico N.º 37, los docentes coinciden en que las actividades que están en cada unidad de la guía siguen

una secuencia lógica, acorde a las destrezas que deben ser desarrolladas en el proceso de lectoescritura, a la vez que mencionan a todas. Hay un pequeño porcentaje mayor en motricidad fina, porque consideran que la guía presenta una variedad de actividades que empiezan desarrollando la grafomotricidad, y se pueden realizar a diario, con material que está al alcance de los estudiantes, por ejemplo, el desgrane de maíz u otras tareas diarias que realiza el niño con la ayuda de las técnicas grafo-plásticas.

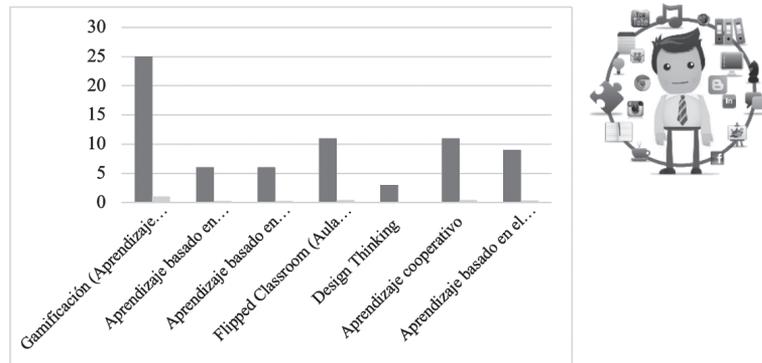
Luego, se continúa con actividades de trazos y reconocimiento de fonemas con la ayuda de fichas interactivas que refuerzan su conocimiento y el manejo de la pinza digital, muy importante para la escritura. Además, está implicado un alto porcentaje de percepción visual porque se presentan actividades interactivas, como juegos de memoria, armado de rompecabezas, sopas de letras, juegos de atención y lectura de cuentos, por medio de pictogramas; un recurso muy adecuado para que el niño inicie el proceso de lectoescritura.

6.- ¿Cómo considera usted la organización de los contenidos propuestos en la guía?

De acuerdo con los resultados obtenidos, se evidencia que hay una gran aceptación de los participantes, dado que 88 % de los docentes encuestados consideran que la organización de los contenidos es muy buena, y 12 %, buena. La razón es que cada unidad empieza con actividades de experiencia concreta, y luego, reflexión, conceptualización y aplicación. Todas siguen una secuencia lógica y son actividades que están basadas en las metodologías activas, principalmente, la “gamificación”. Esta es una estrategia adecuada para lograr que los estudiantes

se motiven y aprendan según sus intereses, necesidades y estilos de aprendizaje.

7.- ¿Qué metodologías activas se aplican en la guía?



Gráfica N.º 38 Metodologías activas de la guía

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

Con base en los resultados del gráfico N.º 38, se evidencia que 100 % de docentes encuestados consideran que la metodología que se aplica en su totalidad, en el desarrollo de la guía, es la de “gamificación”, dado que sus actividades están basadas en el juego-trabajo, sin dejar de lado el Aprendizaje cooperativo, porque hay actividades que pueden realizarse en grupo para superar los retos y avanzar al siguiente nivel. También, mencionan Flipped Classroom, porque es una guía de instrucciones con indicaciones bien estructuradas que el niño puede revisar en casa, y luego, afianzar su conocimiento en el aula con ayuda del docente.

Además, desarrolla el pensamiento con base en la reflexión y la resolución de problemas, principalmente, en la aplicación de programación. Sigue una narrativa y está diseñada a propósito de los problemas y necesidades del cliente, en este caso, el estudiante, que es en lo que se centra Design Thinking.

8.- ¿Qué funciones básicas cree que se desarrollarían con el uso de la guía?

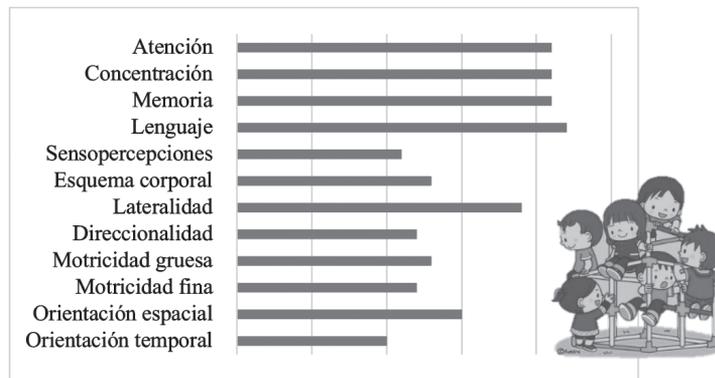


Gráfico N.º 39 Funciones básicas que se desarrollan en la guía

Elaborado por: Nicolalde, C. & Jadán, J. (2021).

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes y las autoridades de la Escuela “Fernando Daquilema”

De acuerdo con los resultados del gráfico N.º 39, se observa que los docentes consideran que, con la aplicación de las actividades de la guía, se desarrollan las funciones básicas motoras y cognitivas, especialmente, el lenguaje, la memoria, la concentración, la atención, la lateralidad y la orientación espacial, habilidades muy importantes para que el niño sea capaz de ingresar al proceso de

lectoescritura sin presentar ninguna alteración o dificultad. Este se lleva a cabo especialmente en Primero y Segundo de Básica.

9.- ¿Considera usted que el uso de la “gamificación” desarrolla en los niños la motivación por aprender y las ganas de superación en cada reto cumplido?

Con base en los resultados obtenidos, se evidencia que 72 % de los docentes encuestados consideran que muy frecuentemente la “gamificación” motiva e incentiva al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que 28 % considera que frecuentemente, por lo que es necesario siempre, al inicio de cada clase, dar una actividad que motive a los estudiantes a aprender, por medio del juego-trabajo.

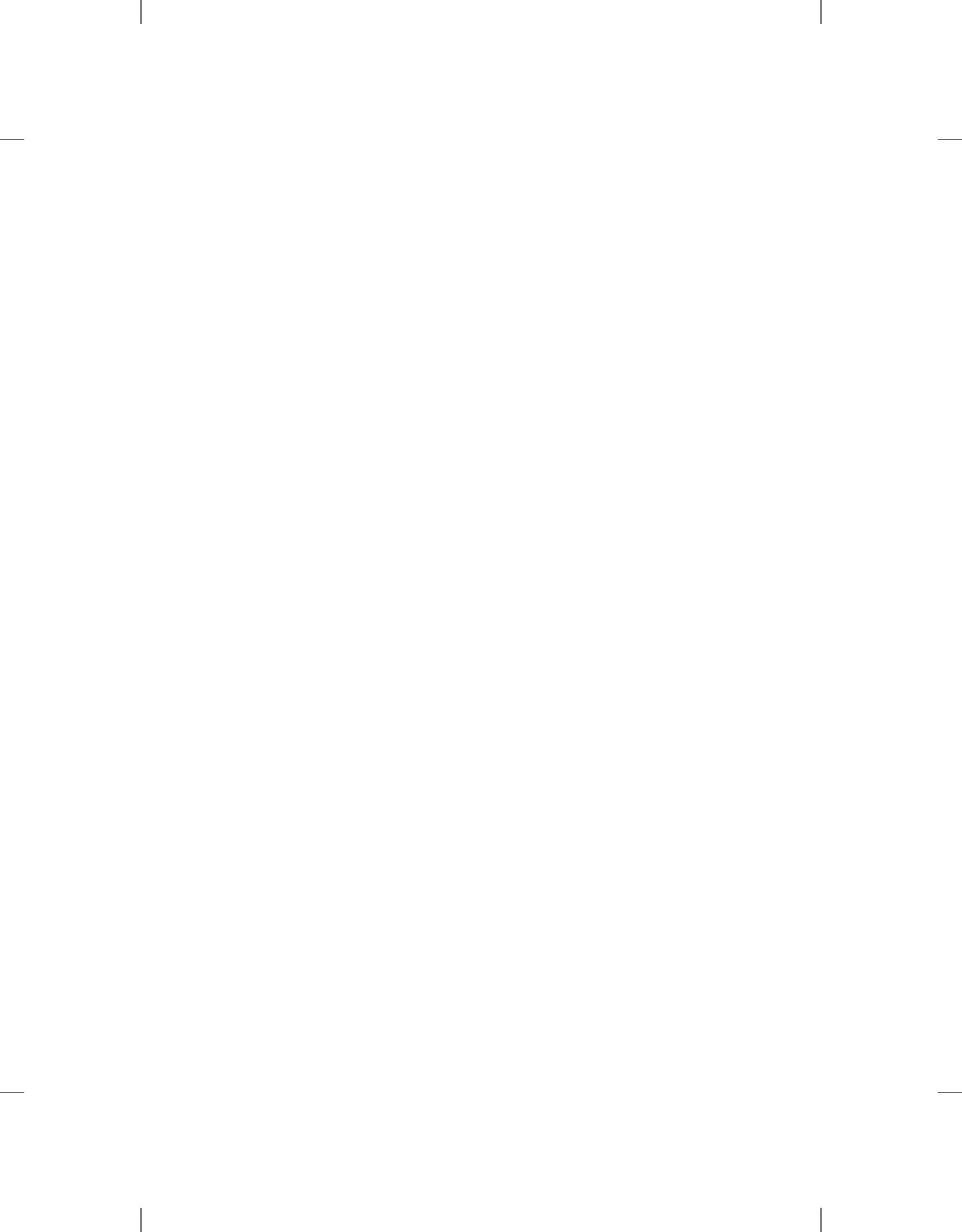
10.- ¿Qué recomendaciones daría usted para mejorar las actividades planteadas en la guía?

Con base en los resultados, se evidencia que la mayoría de los docentes consideran que la guía está muy bien diseñada, completa, con actividades creativas, interactivas e interesantes y con herramientas tecnológicas innovadoras. Además, sugieren que los videos de YouTube sean realizados por la investigadora, para que dé a conocer su producto que está interesante.

En la página del Ministerio de Educación, en la revista *Pasa la Voz*, del mes de marzo de 2021, se encuentra el artículo “La interacción: Un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual”, que fue escrito con base en la presente investigación.

CAPÍTULO VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



Los docentes consideran que el uso de metodologías activas es una excelente estrategia para el desarrollo de las funciones básicas y su relación en el proceso de lectoescritura, por lo que están abiertos y dispuestos a su implementación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de fortalecer el desarrollo integral del estudiante. Se ha hecho evidente que la “gamificación” es una excelente estrategia metodológica que permite que el estudiante aprenda haciendo, por medio de entornos de aprendizaje interactivos e innovadores, que le atraen y motivan a aprender en forma individual y cooperativa.

Las actividades planteadas en la guía son de utilidad para docentes y estudiantes, porque muestran una variedad de posibilidades de trabajo, se apoyan en aplicaciones de libre acceso, y permiten el desarrollo de las funciones básicas, y por ende el proceso de lectoescritura. La aplicación correcta de las metodologías activas con el apoyo de la tecnología favorece significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir de esta experiencia investigativa, se recomienda dar a conocer los beneficios que brinda el uso de metodologías activas, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, en el desarrollo de las funciones básicas motoras y cognitivas de los estudiantes para su crecimiento integral y su aprendizaje significativo. Se propone, también, que los docentes apliquen en sus clases la metodología juego-trabajo, a través de la “gamificación”, porque despierta en

los estudiantes las ganas de aprender, de una manera amena, interesante y divertida, con recursos y herramientas innovadoras.

Sobre esa base, se sugiere la implementación en clase de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como “gamificación”, Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje cooperativo, Flipped Classroom, Aprendizaje basado en el pensamiento y Design Thinking, para que despierte el interés y la motivación de los estudiantes. Será primordial que la aplicación de esas metodologías se sustente en las necesidades y los intereses de los educandos, para así lograr un aprendizaje que les va a ayudar a desenvolverse en la vida de una manera eficiente.

Hay que considerar la importancia de promover el aprendizaje por medio de herramientas tecnológicas que sean adecuadas para el desarrollo de las funciones básicas, habilidades indispensables para el desarrollo integral del estudiante, y que a la vez permitan una educación de calidad.

Se recomienda a toda la comunidad educativa el uso de metodologías activas en todas las edades y asignaturas, porque despiertan el interés, la motivación, la creatividad, la imaginación y la colaboración, es decir, dan lugar a un desarrollo integral.

GLOSARIO

ABP: Aprendizaje basado en proyectos

ABP: Aprendizaje basado en problemas

AC: Aprendizaje cooperativo

Alfa de Cronbach: Coeficiente para medir la fiabilidad de una escala o test en la que los ítems están correlacionados.

Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje donde el estudiante relaciona la información nueva con la anterior, modificando o reajustando su conocimiento.

DECE: Departamento de Consejería Estudiantil.

Design Thinking: Es el pensamiento de diseño que anima al trabajo en equipo para maximizar la creatividad social.

ERCA: Experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación.

Feedback: Es la retroalimentación que se da a los estudiantes después de una actividad o tarea realizada.

Flipped Classroom: También conocida como aula invertida, es un aprendizaje semipresencial o mixto que tiene la finalidad

de maximizar el trabajo en el aula e invertir el rol del docente y estudiante.

Magistrocentrismo: El docente es la base de la educación, él organiza el conocimiento. Es el modelo al que se debe obedecer.

Metodologías activas: Se refiere al trabajo en equipo, donde se desarrolla la creatividad, la motivación y el pensamiento crítico. Están centradas en el estudiante respondiendo a sus necesidades e intereses.

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico

Paidocentrismo: El centro del aprendizaje es el estudiante y el docente es la guía.

PISA: Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos

STEAM: Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics

STEM: Science, Technology, Engineering and Mathematics

Storyboard: Conjunto de imágenes en secuencia para ser guía en una historia, animación o película.

Thinking Based Learning: Aprendizaje basado en el pensamiento

REFERENCIAS

- Álvarez, L. V. A., y López, R. A. C. (2021). Percepción de la dislexia en el aula por los docentes: una revisión. *Tempus Psicológico*, 4(1), 29-43. Recuperado de <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs3211/index.php/tempuspsi/article/view/3373>
- Apito femenino. (11 de julio de 2020). AMARELINHA AFRICANA [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/rn9xeqJzrw>
- Aprende con Camilita. (17 de diciembre de 2020). ETAPAS DE LA GRAFOMOTRICIDAD Y LA IMPORTANCIA QUE TIENE [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/bEIXhYzyUPU>
- Aprende con Camilita. (28 de julio de 2020). ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR EL NOMBRE PROPIO SÚPER FÁCIL [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/lQyIB13Nf6s>
- Aprende con Camilita. (31 de julio de 2020). EL SONIDO DE LAS LETRAS DEL ABECEDARIO*FONEMAS* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/XWC6BKcXJV8>
- Aprende con Camilita. (6 de enero de 2021). #1 COMO ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR LAS VOCALES con 3 pasos simples [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/vlBWyoYVqqA>
- Aracayo Flores, W. (2019). *Aplicación del método de aprendizaje basado en problemas para mejorar el nivel de análisis morfológico en estudiantes del quinto grado de la IES Independencia Nacional de Puno*. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10872>
- Arias Morocho, C. A. (2016). *Neurofunciones en el desarrollo de la pre-escritura en niños y niñas de 4 años en el Centro Parvulario Infantil de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo ESPOCH, Riobamba, periodo lectivo 2014-2015* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12309> o <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12309/1/T-UCE-0010-1453.pdf>

- ARTESOSCAR 2. (7 de julio de 2020). COMO PINTAR ÁRBOL CON los DEDOS-PINTURA DACTILAR A TÈMPERAS FÁCIL [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/pPWhWSLYke0>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF, I*(1-10). Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf?1424043980=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D-TEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1618265774&Signature=aguIAfxJTrqcxC7zR-Y6eydLrLDPipGEBI3AmXWjflQ9Apyec2UVELy28p9HXu364V-DA3v~4P521S8hZKpXNyUBLvEOnQh0YbtKMRPh0fRjr~u-Jt~hutaSVwGVak6VmJTRe-ZqfBFwdP5o2FlnHacnjubkND-YmqTQoqaAX4sMv2FrRkxnS07mUpjZmBcAIRx9gXWiDVd-YrpmFTCte~7BiEUY0dl4pTGvX3grrrY6ZBI2t0BXRpQSe9d-dRUBucb7KloYEpsGyUJOet8BsfQxj9rpLziMOdkxTsh6757lX-vEnBYwMxk5Xi2BZOrnxxUp4MdMwsT8Fxn7HolhQLZ-jIcZg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Avilés Rosado, M. I., y Pincay Merchán, M. M. (2018). *Técnicas metodológicas en el proceso de lectoescritura en el subnivel elemental* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación). Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33401>
- Battro, A. (2011). Neuroeducación: el cerebro en la escuela. *La pizarra de Babel. Puentes entre neurociencia, psicología y educación*, 25-70. Recuperado de <https://core.ac.uk/reader/267888890> o <https://core.ac.uk/download/pdf/267888890.pdf>
- Bedoya, F. (12 de febrero de 2018). Latinoamérica: un problema de letras. *Latin American Post*. Recuperado de <https://latinamericanpost.com/es/19612-latinoamerica-un-problema-de-letras>
- Cálciz, A. B. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7, 1-11. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/enseñanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Calderón Quisirumbay, M. M., y Criollo Ruíz, E. R. (2012). *Metodologías activas en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Escuela General Vicente Anda Aguirre, de la parroquia Las Naves, cantón Las Naves, provincia Bolívar, periodo 2010-2011* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Escuela de Ciencias Básicas. Carrera de Educación Básica). Recuperado de [CantaJuegoVEVO](http://cantajuegoVEVO). (24 de julio

- de 2012). CantaJuego-Soy Una Taza (Versión México) [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/cgEnBkmcpcuQ>,
- CantaJuegoVEVO. (27 de junio de 2011). CantaJuego-La Yenka [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/0kNPetjMTCQ>
- CANTICUÉNTICOS MUSICA PARA CHICOS. (27 de septiembre de 2017). CANTICUÉNTICOS mejores canciones infantiles 41 minutos–Música para niñas y niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/v7CSDAFW0nE>
- Carolina M. (23 de octubre de 2016). Actividades diarias [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Qkpkvuw8BeQ>
- Carrión, G. (2017). *“gamificación” en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas* (Doctoral dissertation, Universidad Internacional de Andalucía). Recuperado de https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo R. M., y López Mairena E. C. (2018). Estrategias didácticas en el aprendizaje de las operaciones de polinomio con el uso de la geometría. *Revista Electrónica De Conocimientos, Saberes Y Prácticas*, 1(1). <https://doi.org/10.30698/recsp.v1i1.2>
- Castillo-Vergara, M., Alvarez-Marin, A., y Cabana-Villca, R. (2014). Design thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311. Recuperado el 12 de abril de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006&lng=es&tlng=pt.
- Con Mami. (29 de marzo de 2019). LECTOESCRITURA Y CONCIENCIA FONOLÓGICA: Descubrimos sonidos y palabras [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/aTIOfnSdnAE>
- Contentus UFM. (20 de marzo de 2020). Las texturas (canción) [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/XMzrMXzRYUk>
- Cortés, A., Rodríguez, A., y Val, S. (2018). Estrategias transformadoras para la educación. *Zaragoza: Pirámide*. Recuperado de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresmaestros/article/view/10671/10068>
- Cupuerán Cabascango, B. E. (2014). *Las funciones básicas y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la escuela “Juan Montalvo” provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Tababela, barrio Oyambarillo* (Bachelor's Thesis). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/6382>

- Dayekh García, A. (2020). *Proyecto STEAM en base a videojuegos comerciales, un despliegue interdisciplinar de las matemáticas, la ciencia y el arte. "Arcade STEAM"*. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20492/Proyecto%20STEAM%20en%20base%20a%20videojuegos%20comerciales,%20un%20despliegue%20interdisciplinar%20de%20las%20matematicas,%20la%20ciencia%20y%20el%20arte.%20%22Arcade%20STEAM%22..pdf?sequence=1>
- Del Castillo, M. J. L. (2018). ORIGEN Y DESARROLLO DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS DENTRO DEL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL. *Encuentro Journal*, (27), 4-21. Recuperado de <http://www3.uah.es/encuentrojurnal/index.php/encuentro/article/view/2>
- Despertando las neuronas. (26 de marzo de 2017). El Juego del Espejo-Despertando las Neuronas [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/IaLmoPoDB_w
- Dibucuentos. (13 de febrero de 2020). COMO EXPLICAR a los NIÑOS el DIA y la NOCHE-COMO se PRODUCE el DIA y la NOCHE para NIÑOS [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/OJoZSoAR-RU>
- Doremi. (23 de febrero de 2016). Las partes del cuerpo–Canciones Infantiles-Canción para niños-Doremila [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/pc06kmPcNkk>
- Doremi. (8 de abril de 2015). Los dedos de la mano-Canción para niños-Songs for Kids in Spanish [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/S2q3feXtZHA>
- DVDMEDIOS. (19 de octubre de 2009). EL MUNDO DE POLLI-CAP 020 GRAVES Y AGUDOS [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/o5nuX2-ja0Y>
- Educación 3.0. (2016). *¡Programa sin código con Scratch!* Recuperado de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/programacion/resumen-reportaje-revista-scratch/>
- Educación 3.0. (2020). *20 herramientas para evaluar a tus estudiantes*. Recuperado de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-evaluar-estudiantes/>
- Educación 3.0. (2020). *27 herramientas de "gamificación" para clase que engancharán a tus alumnos*. Recuperado de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/#comment-205781>

- Educación 3.0. (2020). *Apps para crear fichas interactivas*. Recuperado de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/apps-para-crear-fichas-interactivas/>
- Educación 3.0. (2021). *Apps y webs para crear puzles educativos*. Recuperado de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/crear-puzzles-educativos/>
- Fernández, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, núm. 32, 264-265. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352316>
- Gamarra Gonzales, G. L. (2020). *Incidencia de la disortografía en los trastornos de la lecto-escritura de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela Honorato Vásquez del Cantón Mocache, Provincia de Los Ríos* (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2020). Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7984>
- García, L. S. (2017). El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (84). Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atlan-te/2017/06/constructivismo-aula.html>
- González, O. D., Reyes, E. D., y Durruthy, I. D. (2016). Caracterización de disgrafía en niños y niñas. *Revista Información Científica*, 95(6), 883-892. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5517/551762962005/551762962005.pdf>
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta Ed. Editorial McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V. México D.F. 634. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Imagiland Kids. (25 de marzo de 2019). TU CUERPO, DE LA CABEZA A LOS PIES-Libros infantiles educativos–el cuerpo humano para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/O9wkAh9mx0o>
- Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I., y Mendo-Lázaro, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, (26), 200-210. Recuperado de <https://revistaprismasocial.es/article/view/2693>

- Juárez-Santiago, B., Rojas-Hernández, S., Silva-Rivera, M., y Landaverdeneri, J. (2019). Desarrollo de un Sistema de información para Evaluación de la Confiabilidad de Cuestionarios mediante el coeficiente de Cronbach. *Revista de Tecnología Informática*. Recuperado de https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Tecnologia_Informatica/vol3num9/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_Inform%C3%A1tica_V3_N9_1.
- La escuelita de la Profe Inés. (24 de junio de 2020). "La Escuelita de La Profe Inés" reconocemos la Derecha e Izquierda de nuestro cuerpo [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/H7SSMMmvgTM>
- La Maeta Nally. (2 de octubre de 2020). 15 ejercicios de Motricidad Gruesa para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/d6MtEBnWYm0>
- La Maeta Nally. (25 de septiembre de 2020). 15 Actividades de Motricidad fina para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/PLaAFG97s3g>
- La Universidad en Internet (UNIR). (2021). Dificultades en la lectoescritura: problemas habituales y cómo abordarlos en el aula. *UNIR Revista*. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/dificultades-lectoescritura/>
- Laly Baldovino. (27 de mayo de 2020). Percepción Visual para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/dCJ2DBulwYM>
- Llamita Niduski. (28 de julio de 2020). LOS ÚTILES DE ASEO [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ogn6jNHqnMs>
- López Ortiz, W. G. (2020). *Desarrollo de las funciones básicas en el proceso de la lectura* (Master's thesis). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/31610> o <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31610/1/1803864899%20Wilma%20Gabriela%20Lopez%20Ortiz.pdf>
- LUDIKA Disfrutamos Aprendiendo. (12 de agosto de 2017). SONIDOS ONOMATOPEYICOS [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/enkiT3c9A_k
- LUDIKA Disfrutamos Aprendiendo. (27 de mayo de 2017). TIPS PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA EN CASA [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/kRnBeiwi4hw>
- Lunacreciente. (15 de octubre de 2014). Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda– Barney El Camion-Canciones Infantiles-Video para niños # [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ZWT917WVLwU>

- Macuri, A. (28 de julio de 2020). Los útiles de aseo [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ogn6jNHqnMs>
- Mae Adri. (28 de julio de 2019). Cuento para enseñar los sentidos [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/3U1HU1OrDu0>
- Martínez, M. (22 de enero del 2017). Canción con pictogramas Animales [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/iQ5P3ribtIY>
- Mendes, A y Cardoso, L. de S. (2020). Metodologías innovadoras, activas e inmersivas, que utilizan tecnologías digitales en los primeros años de la escuela primaria. *REVISTA INTERSABERES*, 15(34). Recuperado de <https://revistas.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1801> o *REVISTA INTERSABERES- ISSN 1809-7286 (revistasuninter.com)*
- Mindimarissa. (29 de noviembre de 2016). Día y Noche Canción en español para niños Day and Night Spanish Song for kids Miss Rosi [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/3x6ZhNNVdNk>
- Ministerio de Educación. (2019). *Lineamientos generales para la fiesta de la lectura*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/Lineamientos-generales-para-la-fiesta-de-la-lectura.pdf>
- Miss Rosi Oficial. (10 de mayo de 2018). Texturas-Miss Rosi [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Eh8q-HYXF-M>
- Montenegro Nagua, E. A. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad en los niños y niñas del primer año de educación general básica, de la unidad educativa "Manuel Abad", ciudad de Quito, en el año lectivo 2018-2019* (Master's thesis, Universidad Tecnológica Indoamérica). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1517>
- Morales González, E. D. C. (2015). *Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica* (Doctoral dissertation). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=157109>
- Mozota, C. (04 de junio de 2013). Cuento Los tres cerditos con pictogramas [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/sR-zwr_SSeU
- Najera, D. (28 de abril de 2014). 08-Nido- Moviendo el cuerpo [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/TwjMP8gW-80>
- Nicolalde, C. (16 de abril de 2021). Ruleta de expresión corporal [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/5C8P1pLckzQ>

- Oliva, H. A. (2016). La “gamificación” como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, (44), 108-118. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10972/3182>
- Parreño Ruiz, D. F. (2016). *Elaboración y aplicación de una guía didáctica con Estrategias Metodológicas Activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo, período 2014-2015* (Master’s thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo, 2016.). Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1736>
- Patito De Hule. (14 de mayo de 2020). El reloj-¿Qué hora es? -ejercicios sobre tiempo para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/FUsYV2paXIQ>
- Pazmiño Yépez, S. D. (2015). *Aplicación de estrategias en el área de pre-lectura y pre-escritura en niños de kindergarten como dinámica de intervención temprana* (Master’s thesis, Quito: USFQ, 2015). Recuperado de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/5007>
- Peques Aprenden Jugando. (28 de mayo de 2020). Conceptos espaciales para niños Arriba, abajo, dentro, fuera, video de Peques Aprenden Jugando [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/WciEese8IAo>
- Perdomo Rodríguez, W. (2015). *Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo Flipped Classroom*. Recuperado de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3161>
- Pérez Expósito, E. (2016). *Un estudio de revisión sobre la dislalia y su intervención educativa*. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3430/Un%20estudio%20de%20revisi%20sobre%20la%20dislalia%20y%20su%20intervencion%20educativa.pdf?sequence=1>
- PerúEduca. (4 de junio de 2020). Cuento para interactuar “Los animales” [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/DMuC9ivROjA>
- Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Play Tube Kids. (20 de diciembre de 2018). ART ATTACK–HACER UN LINDO PAISAJE CON PAPELES RECICLAJE [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.dailymotion.com/video/x6zayvr>
- Power Kids. (24 de octubre de 2020). 11 ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/NVNYlGKtavo>

- Profe Ana Henao. (1 de marzo de 2021). NOCIONES ESPACIALES para NIÑOS [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/VgiNApc-d5A>
- Profe Ruty. (21 de octubre de 2019). Canción motricidad fina ejercicio de los dedos [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/7-Kay0zTPrI>
- Realinfluencers, R. (2016). *Aula invertida: 5 razones para dar la vuelta a tu clase*. Recuperado de <https://www.realinfluencers.es/2016/03/17/modelo-flipped-classroom-5-razones-usarlo/>
- Realinfluencers, R. (2017). *Aprendiendo a pensar: 5 ventajas del thinking-based learning*. Recuperado de <https://www.realinfluencers.es/2017/01/03/5-ventajas-aprendizaje-basado-pensamiento/>
- Realinfluencers, R. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos: innovación en el aula*. Recuperado de <https://www.realinfluencers.es/2017/01/03/aprendizaje-basado-en-proyectos-innovacion-en-el-aula/>
- Realinfluencers, R. (2018). *8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer*. Recuperado de <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>
- Rojas Freire, C. E. (2019). *Estrategias de “gamificación” para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la unidad educativa Atahualpa* (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1079>
- Romero, E. (4 de agosto de 2016). 15 actividades de psicomotricidad fina. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/9oHq-joy22w>
- Romero, E. (7 de diciembre de 2007). DIY pizarra mágica casera [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/v6U6QTBySxg>
- Rosillo, N., Vicente, F.R., Zapatera, A., y Montés, N. (2018). Proyectos STEAM con LEGO Mindstorms para educación primaria en España. *Acta del congreso INNODOCT 2018*, 711-720. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/122342>
- Segovia, C. M. M., y Leyva, B. G. (2020). Neurofunciones en la enseñanza pre-escolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud. *Correo Científico Médico*, 24(1). Recuperado de <http://www.revcoemed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369/1502>

- Sencillamente creativo. (17 de mayo de 2020). COMO HACER "SLIME" ¿1 INGREDIENTE? SIN PEGAMENTO SIN BORAX FÁCIL DE HACER [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/y1mJJ7YkfHY>
- Sigcha Sigcha, J. C. (2019). *JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE PRE-ESCRITURA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MUSHUK KAWSAY* (Master's tesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1494>
- López, F. (2005). *Metodologías participativas en la enseñanza universitaria*. Madrid: Narcea
- Smartick. (11 de mayo de 2020). Izquierda y Derecha [MUY SIMPLE PARA NIÑOS] DERECHA [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/9MaBUi2t-V4>
- Smile and Learn-Español. (16 de junio de 2017). Historia para niños-Recopilación de Viaje por el Tiempo [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/yrjFRom0duY>
- Smile and Learn-Español. (22 de agosto de 2018). Las partes del cuerpo humano para niños | Vídeos educativos para niños [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ppUnmAvLhwE>
- Steinbeck, R. (2011). El «design thinking» como estrategia de creatividad en la distancia. *Comunicar*, 19(37), 27-35. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15820024004.pdf>
- Super Simple Español-Canciones Infantiles Y Más. (23 de agosto de 2017). Caminando Caminando | Canciones infantiles | Super Simple Español [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/r5RwwhRDr6s>
- Tías Medios Mayores. (15 de noviembre de 2020). Evaluación motricidad fina [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/76iaZSOojdQ>
- Tías Medios Mayores. (7 de junio de 2020). Evaluación motricidad fina abril-mayo [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/qVP8tiwrX9E>
- Trevino, C. (22 de abril de 2020). EL DIA Y LA NOCHE INTERESANTE INFORMACION PARA NIÑOS [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/OSva2FNbGKY>
- Vásquez, S., Rodríguez, A., Latorre, C., y Coreo, S. ((Noviembre de 2018). Design Thinking como metodología auténtica y

transformadora de la educación universitaria. En *Book of abstracts CIVINEDU 2018: 2nd International Virtual Conference on Educational Research and Innovation*, 115. Adaya Press. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e9Z8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA115&dq=design+thinking+en+la+educacion&ots=l6RNYY6ipk&sig=YpIahOHQTeRYjnI-kpGVfhiFgzjU#v=onepage&q=design%20thinking%20en%20la%20educacion&f=false>

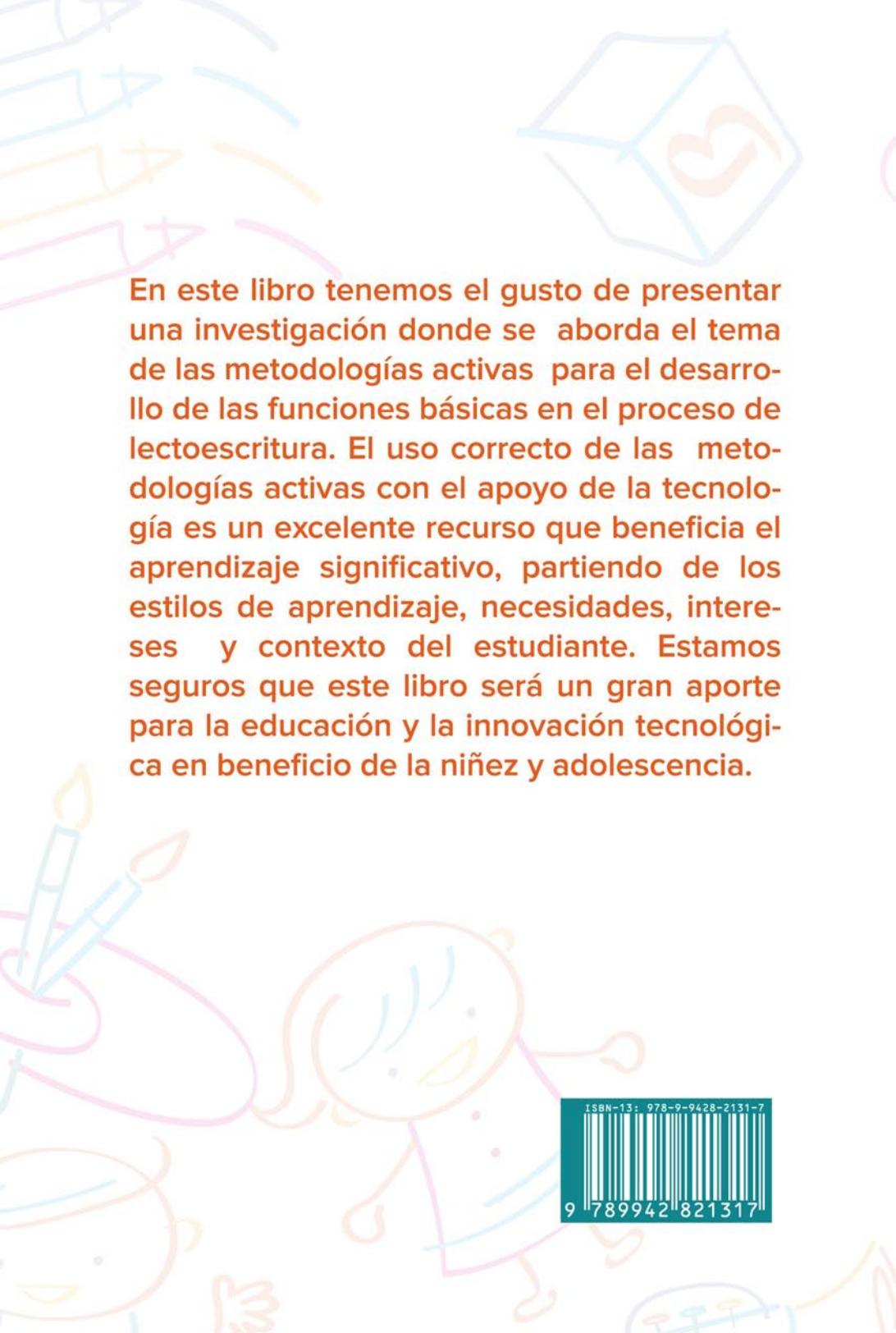
Vela Saldaña, F. M. (2019). *Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N.º 081 Nohemi Peña Herrera Vásquez de Saposo, Huallaga, San Martín-2019*. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18874> o http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18874/JUEGOS_LUDICOS_EDUCACION_VELA_SALDANA_FLOR_MIRIAN-converted.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Videos Tutoriales. (09 de febrero de 2014). Inicial: LA IZQUIERDA Y LA DERECHA [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/dlijbalmkw8>

Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica.

Yakman, G. (2010). *What is the point of STE@ M?—A Brief Overview*. *Steam: A Framework for Teaching Across the Disciplines. STEAM Education*, 7. Recuperado de https://steamedu.com/wp-content/uploads/2016/01/What_is_the_Point_of_STEAM_A_Brief_Overv.pdf





En este libro tenemos el gusto de presentar una investigación donde se aborda el tema de las metodologías activas para el desarrollo de las funciones básicas en el proceso de lectoescritura. El uso correcto de las metodologías activas con el apoyo de la tecnología es un excelente recurso que beneficia el aprendizaje significativo, partiendo de los estilos de aprendizaje, necesidades, intereses y contexto del estudiante. Estamos seguros que este libro será un gran aporte para la educación y la innovación tecnológica en beneficio de la niñez y adolescencia.

ISBN-13: 978-9-9428-2131-7



9 789942 821317