



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL
CÓDIGO ALFABETICO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Enfoque
Mediado en Pedagogía.

Autora

Asimbaya Pachacama María de los Ángeles

Tutora MSc. Córdor Quimbita Beatriz Hortencia. PhD.

QUITO -ECUADOR

2021

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

Yo, María de los Ángeles Asimbaya Pachacama, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “**Los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de educación general básica**”, como requisito para optar al grado de **Magíster en Educación con Enfoque Mediado en Pedagogía** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 7 días de junio de 2021, firmo conforme:

Autor: María de los Ángeles Asimbaya

Firma:

Número de Cédula: 1714245493

Dirección: Pichincha, Quito, Chillogallo, Ciudadela Ibarra

Correo electrónico: bseleange@gmail.com

Teléfono: 0993790820

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**LOS RECURSOS TECNÓLOGICOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABETICO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**”, presentado por María de los Ángeles Asimbaya Pachacama para optar por el Título de Magíster en Educación con Enfoque Mediado en Pedagogía.

CERTIFICO

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

Quito, 4 de enero del 2022

.....

MSc. Beatriz Hortencia Cóndor Quimbita PhD.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Quito, 4 de enero del 2022

.....
María de los Ángeles Asimbaya Pachacama
1714245493

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“LOS RECURSOS TECNÓLOGICOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABETICO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**, previo a la obtención del Título de **Magíster en Educación con Enfoque Mediado en Pedagogía**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 4 de enero de 2022

MSc. Beatriz Hortencia Cóndor Quimbita PhD
DIRECTOR

Dra. Mirian Basantes Vásquez
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MSc. Marcela Silva Jiménez
EXAMINADOR

DEDICATORIA

A Dios, por darme sabiduría e inteligencia, por darme fortaleza y ser mi luz en los momentos difíciles que se me han presentado.

A mis padres por sembrar en mí la dedicación, por ser mi guía, por servirme de ejemplo para poder ver culminado este proceso.

María de los Ángeles Asimbaya

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Indoamérica, por abrirme sus puertas, por darme la oportunidad de actualizar mis conocimientos y ponerlos en práctica en beneficio de la comunidad educativa. A la MSc. Beatriz Hortencia Córdor Quimbita PhD, por su guía, sus sabias recomendaciones, apoyo incondicional en el desarrollo de este trabajo investigativo y a todos quienes me han ayudado para la obtención de este.

A mis padres y familiares por el apoyo absoluto para llegar a la meta.

María de los Ángeles Asimbaya

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Árbol de problemas.....	6
Análisis crítico.....	8
Delimitación de la investigación.....	9
Formulación del Problema.....	9
Interrogantes de la investigación	9
Hipótesis.....	10
Destinatarios del Proyecto	10
Objetivos del Proyecto.....	10
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO	12
Antecedentes de la investigación	12
Desarrollo teórico del objeto y campo	15
Organizador Lógico de Variables	16
Desarrollo de las categorías conceptuales.....	17
Constelación de ideas de la variable independiente: recursos tecnológicos lúdicos	17
Constelación de Ideas de la variable dependiente: aprendizaje del código alfabético	18
Desarrollo de la variable independiente: recursos tecnológicos lúdicos	19
Recursos tecnológicos lúdicos	19
Historia de la tecnología	20
TIC, TAC, TEP Semejanzas y diferencias.....	20
Tic en la educación del siglo XXI.....	21
Impacto en el ámbito escolar	23
Técnicas de Aprendizaje	23

Técnicas lúdicas.....	24
Actividades Interactivas lúdicas	24
Kahoot.....	26
Puzzle.....	26
Wordwall.....	27
Quizizz	27
Educaplay.....	27
Liveworksheets.....	28
Desarrollo de la Variable Dependiente: aprendizaje del código alfabético.	28
Currículo nacional ecuatoriano	28
Currículo Lengua y Literatura	29
Código alfabético.....	30
Habilidades lingüísticas y comunicativas	32
Estrategias innovadoras para desarrollar las habilidades lingüísticas.....	32
Escuchar.....	33
Hablar	33
Leer.....	34
Desarrollo de conciencia lingüística	35
Fonología.....	35
Sintáctica.....	35
Semántica.....	35
Léxica	36
Relación sonido-grafema	36
Métodos de enseñanza en lengua y literatura	37
Método fónico-analítico-sintético.....	37
Inductivo-deductivo	39
Global analítico	39
CAPÍTULO II	40
DISEÑO METODOLÓGICO.....	40
Enfoque de la investigación.....	40
Tipos de investigación y métodos.....	41

Bibliográfica-documental	41
De campo.....	41
Nivel de la investigación.....	41
Descriptivo.....	41
Inferencial.....	41
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	41
Técnicas e instrumentos de investigación.....	42
Confiabilidad de los instrumentos	43
Procedimiento para la recolección de datos.....	43
Matriz de Operacionalización de Variables	45
CAPITULO III.....	48
Análisis e interpretación de resultados	48
Pre-test y Post test dirigido a estudiantes	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
Conclusiones	79
Recomendaciones.....	80
.....	91
Bibliografía	133
Anexos	139
Anexo A. Encuesta para docentes.....	139
Anexo B. Validación de instrumentos	143
Anexo C. Consentimiento de padres de familia.....	145
Anexo D. Acta de tutoría definición del tema	147

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. GÉNERO DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS	49
TABLA 2. LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS SIRVEN COMO APOYO EN LA EDUCACIÓN.	50
TABLA 3. LA APLICACIÓN DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS CONTRIBUYE LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABÉTICO	51
TABLA 4. RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS DEBEN SER VARIADOS	52
TABLA 5. CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS EN SUS ESTUDIANTES A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS	53
TABLA 6. RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS PERMITE MAYOR MOTIVACIÓN Y PREDISPOSICIÓN	54
TABLA 7. ES NECESARIO CONTAR CON UNA GUÍA DE RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS	55
TABLA 8. RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS QUE USTED EMPLEA	56
TABLA 9. EL ROL DEL DOCENTE	57
TABLA 10. APLICA EL MÉTODO ANALÍTICO (GLOBAL) PARA ENSEÑAR EL CÓDIGO ALFABÉTICO ..	58
TABLA 11. FRECUENCIA APLICA EL MÉTODO SINTÉTICO	59
TABLA 12. UTILIZA EL MÉTODO ECLÉCTICO	60
TABLA 13. UTILIZA LA METODOLOGÍA DE LA RUTA FONOLÓGICA	61
TABLA 14. CAPACITACIÓN EN LA METODOLOGÍA DE LA RUTA FONOLÓGICA	62
TABLA 15. CONOCE SOBRE EL ENFOQUE COMUNICATIVO	63
TABLA 16. UTILIZA SITUACIONES COMUNICATIVAS REALES	64
TABLA 17. EL CURRÍCULO DE LENGUA Y LITERATURA DE 2 EGB ES APLICADO	65
TABLA 18. CONGRUENCIA ENTRE LA METODOLOGÍA DEL CURRÍCULO DE LENGUA Y LITERATURA Y SU APLICACIÓN EN EL AULA	66
TABLA 19. CONCIENCIA LINGÜÍSTICA	67
TABLA 20. CONCIENCIA SEMÁNTICA	68
TABLA 21. SEÑALA EL GRÁFICO QUE CORRESPONDA A LA FRASE	69
TABLA 22. SEÑALA EL DIBUJO QUE NO CORRESPONDE AL GRUPO	70
TABLA 23. SEÑALA LA QUE CORRESPONDE A LA RESPUESTA CORRECTA SEGÚN EL NÚMERO DE PALABRAS QUE TIENE LA ORACIÓN	71
TABLA 24. ENCIERRE EL NÚMERO DE PALABRAS QUE LA FORMAN	72
TABLA 25. ESCUCHA LA ORACIÓN Y SELECCIONA LA IMAGEN CORRECTA	73
TABLA 26. ESCUCHA LA IDEA CORRECTA Y SELECCIONA LA RESPUESTA	74
TABLA 27. ESCUCHA LO QUE DICE TU MAESTRA Y SELECCIONA LA ORACIÓN QUE CORRESPONDE AL GRÁFICO	75
TABLA 28. OBSERVA LA IMAGEN Y SELECCIONA EL GRÁFICO CUYO NOMBRE EMPIECE CON EL SONIDO /s/	76
TABLA 29. NOMBRA LOS DIBUJOS Y ESCOGE EL QUE RIMA CON RATÓN	77
TABLA 30. SELECCIONA EL GRÁFICO QUE TIENE EL SONIDO /e/ AL FINAL	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N 1. ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	7
GRÁFICO N 2. ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES	16
GRÁFICO N 3. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	17
GRÁFICO N 4. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	18
GRÁFICO N 5. GÉNERO DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS	49
GRÁFICO N 6. LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS SIRVEN COMO APOYO EN LA EDUCACIÓN.....	50
GRÁFICO N 7. EN QUÉ MEDIDA LA APLICACIÓN DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS, CONTRIBUYE LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABÉTICO.....	51
GRÁFICO N 8. RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS DEBEN SER VARIADOS	52
GRÁFICO N 9. CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS EN SUS ESTUDIANTES A TRAVÉS DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS.....	53
GRÁFICO N 10. RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS PERMITE MAYOR MOTIVACIÓN Y PREDISPOSICIÓN	54
GRÁFICO N 11. ES NECESARIO CONTAR CON UNA GUÍA DE RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS	55
GRÁFICO N 12. CUÁLES SON LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS QUE USTED EMPLEA ..	56
GRÁFICO N 13. EL ROL DEL DOCENTE.....	57
GRÁFICO N 14. APLICA EL MÉTODO ANALÍTICO (GLOBAL) PARA ENSEÑAR EL CÓDIGO ALFABÉTICO.....	58
GRÁFICO N 15. FRECUENCIA APLICA EL MÉTODO SINTÉTICO	59
GRÁFICO N 16. UTILIZA EL MÉTODO ECLÉCTICO	60
GRÁFICO N 17. <i>UTILIZA LA METODOLOGÍA DE LA RUTA FONOLÓGICA</i>	61
GRÁFICO N 18. CAPACITACIÓN EN LA METODOLOGÍA DE LA RUTA FONOLÓGICA	62
GRÁFICO N 19. CONOCE SOBRE EL ENFOQUE COMUNICATIVO	63
GRÁFICO N 20. <i>UTILIZA SITUACIONES COMUNICATIVAS REALES</i>	64
GRÁFICO N 21. <i>EL CURRÍCULO DE LENGUA Y LITERATURA DE 2 EGB ES APLICADO</i>	65
GRÁFICO N 22. CONGRUENCIA ENTRE LA METODOLOGÍA DEL CURRÍCULO DE LENGUA Y LITERATURA Y SU APLICACIÓN EN EL AULA	66
GRÁFICO N 23. CONCIENCIA SEMÁNTICA.	68
GRÁFICO N 24. SEÑALA EL GRÁFICO QUE CORRESPONDA A LA FRASE	69
GRÁFICO N 25. SEÑALA EL DIBUJO QUE NO CORRESPONDE AL GRUPO.	70
GRÁFICO N 26. SEÑALA LA QUE CORRESPONDE A LA RESPUESTA CORRECTA SEGÚN EL NÚMERO DE PALABRAS QUE TIENE LA ORACIÓN	71
GRÁFICO N 27. <i>ENCIERRE EL NÚMERO DE PALABRAS QUE LA FORMAN</i>	72
GRÁFICO N 28. ESCUCHA LA ORACIÓN Y SELECCIONA LA IMAGEN CORRECTA	73
GRÁFICO N 29. ESCUCHA LA IDEA CORRECTA Y SELECCIONA LA RESPUESTA.	74
GRÁFICO N 30. ESCUCHA LO QUE DICE TU MAESTRA Y SELECCIONA LA ORACIÓN QUE CORRESPONDE AL GRÁFICO.	75
GRÁFICO N 31. <i>OBSERVA LA IMAGEN Y SELECCIONA EL GRÁFICO CUYO NOMBRE EMPIECE CON EL SONIDO /s/.</i>	76
GRÁFICO N 32. <i>NOMBRA LOS DIBUJOS Y ESCOGE EL QUE RIMA CON RATÓN</i>	77
GRÁFICO N 33. SELECCIONA EL GRÁFICO QUE TIENE EL SONIDO /e/ AL FINAL	78

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N. 1. POBLACIÓN	42
CUADRO N. 2. ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD ESTUDIANTES	43
CUADRO N. 3. ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD ESTUDIANTES	43
CUADRO N. 4. VARIABLE INDEPENDIENTE	45
CUADRO N. 5. VARIABLE DEPENDIENTE	46
CUADRO N. 6. MATRIZ OPERATIVA.....	85
CUADRO N. 7. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	87
CUADRO N. 8. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	87

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1. LA CUMBIA DEL BUEN TRATO	94
IMAGEN 2. EL NIÑO QUE NO PARA DE HABLAR EN CLASE.....	95
IMAGEN 3. CANCIÓN SACO UNA MANITO	96
IMAGEN 4. GENERANDO LA CONVERSACIÓN FICHAS INTERACTIVAS	96
IMAGEN 5. CONCIENCIA GENERADORA.....	97
IMAGEN 6. FICHAS CONCIENCIA SEMÁNTICA	98
IMAGEN 7. FICHAS CONCIENCIA LÉXICA	98
IMAGEN 8. CONCIENCIA SINTÁCTICA.....	99
IMAGEN 9. MANO.....	99
IMAGEN 10. POESÍA: EL DIARIO.....	101
IMAGEN 11. FICHA DE TRABAJO	101
IMAGEN 12. FICHA DE TRABAJO	102
IMAGEN 13. CONCIENCIA SEMÁNTICA, PREGUNTAS.....	102
IMAGEN 14. CONCIENCIA SEMÁNTICA	103
IMAGEN 15. CONCIENCIA SEMÁNTICA	103
IMAGEN 16. FICHA DE TRABAJO	104
IMAGEN 17. MANO Y PIE	104
IMAGEN 18. LOS DEDOS DE LA MANO	105
IMAGEN 19. LOS DEDOS DE LA MANO	106
IMAGEN 20. LOS DEDOS DE LA MANO	107
IMAGEN 21. FICHA DE TRABAJO	107
IMAGEN 22. FICHA DE TRABAJO	108
IMAGEN 23. CANCIÓN LA BATALLA DEL MOVIMIENTO	108
IMAGEN 24. DESARROLLO DE LA ORALIDAD	109
IMAGEN 25. LAS VOCALES	111
IMAGEN 26. FICHAS DE LAS VOCALES	112
IMAGEN 27. RULETA DE LAS VOCALES	113
IMAGEN 28. FICHA DE TRABAJO SOBRE LAS VOCALES	114
IMAGEN 29. CANCIÓN MM.....	115
IMAGEN 30. PALABRAS CON LA M	116
IMAGEN 31. RULETA	116
IMAGEN 32. FICHA DE TRABAJO CON LA M	117
IMAGEN 33. RIMA 1: CINCO RATONCITOS	118
IMAGEN 34. RIMA 2 UN PECECITO.....	118
IMAGEN 35. RIMA 3 CON EDUCAPLAY.....	119
IMAGEN 36. RIMA 4.....	119
IMAGEN 37. NORMAS DE BIOSEGURIDAD PARA NIÑOS.....	121
IMAGEN 38. CONCIENCIA SINTÁCTICA.....	122
IMAGEN 39. EL DEDITO SIN UÑA.....	123
IMAGEN 40. CONCIENCIA LÉXICA., LA UÑA	123
IMAGEN 41. CONCIENCIA LÉXICA .LA UÑA	124
IMAGEN 42 . FICHA DE TRABAJO	125
IMAGEN 43. FICHA DE TRABAJO PARA LA CASA.....	125

IMAGEN 44. CANCIÓN DE LA D.....	126
IMAGEN 45. DANIELA EN EL CÉSPED	127
IMAGEN 46. CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LA D.....	128
IMAGEN 47. ADIVINA ADIVINADOR	128
IMAGEN 48. EJERCICIO DE FONOLOGÍA.....	129
IMAGEN 49. FICHA DE TRABAJO PARA LA CASA.....	130
IMAGEN 50. TRABALENGUAS DE LA D	130
IMAGEN 51. CÓDIGO ALFABÉTICO	131
IMAGEN 52. FICHA DE TRABAJO PARA LA CASA.....	131
IMAGEN 53. FICHA DE TRABAJO PARA LA CASA.....	132

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE MEDIADO EN PEDAGOGÍA

TEMA: LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABÉTICO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

AUTOR: María de los Ángeles Asimbaya

TUTOR: MSc. Córdor Quimbita Beatriz Hortencia. PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación permitió determinar la influencia positiva de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del código alfabético, en los estudiantes de los segundos años de educación general básica, de la unidad educativa. “Aida Gallegos de Moncayo”. Para lograr los objetivos planteados entre ellos identificar la metodología que emplean los docentes en la enseñanza del código alfabético, identificar los recursos tecnológicos lúdicos aplicados en el aula, implementar los recursos tecnológicos lúdicos y determinar el efecto de la implementación se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, pre-experimental, de nivel descriptivo, de carácter bibliográfica-documental y de campo. Para recabar datos de la investigación se realizaron dos instrumentos: una encuesta para los docentes y una prueba (pre-test y post-test) a los estudiantes; los mismo que fueron validados por el juicio de expertos y usuarios. Entre los principales hallazgos se citan: los docentes desconocen en su mayoría los recursos tecnológicos lúdicos y su fácil uso para desarrollar las Conciencias Lingüísticas; existe confusión en la metodología empleada para enseñar el código alfabético; la utilización de los recursos tecnológicos lúdicos como Quizzis. Liveworksheets, Wordwall, Educapley Genially, etc. conlleva a un alto nivel de asimilación, sociabilización, motivación y participación de los estudiantes en el desarrollo de la adquisición del código alfabético. Ante el desconocimiento identificado se propuso y aplicó una guía de recursos tecnológicos lúdicos con el fin de que los docentes desarrollen nuevas actividades para la enseñanza y el logro de los aprendizajes significativos.

DESCRIPTORES: recursos tecnológicos lúdicos, metodología, aprendizaje significativo, código alfabético.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE MEDIADO EN PEDAGOGÍA

THEME: "THE RECREATIONAL TECHNOLOGICAL RESOURCES FOR THE TEACHING OF THE ALPHABETICAL CODE IN THE CHILDREN OF THE SECOND YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION".

AUTHOR: María de los Ángeles Asimbaya

TUTOR: MSc. Córdor Quimbita Beatriz Hortencia. PhD

ABSTRACT

The research allows us to determine the positive influence of technological resources in the teaching and learning process of the alphabetic code, in the students of the second years of primary education, at the "Aida Gallegos de Moncayo." In order to achieve the proposed objectives, among them to identify the methodology used by teachers in the teaching of the alphabetic code, identify the playful technological resources applied in the classroom, implement the playful technological resources, and determine the effect of the implementation. This research has a quantitative, pre-experimental, descriptive, bibliographic-documentary, and field approach. Two instruments were used to collect research data: a survey for teachers and a test (pre-test and post-test) for students, which were validated by the judgment of experts and users. Among the main findings were: teachers are primarily unaware of the playful technological resources and their easy use to develop Linguistic Awareness; there is confusion in the methodology used to teach the alphabetic code; the use of playful technological resources such as Quizzis, Live worksheets, Wordwall, Educaplay Genially, Etc., leads to a high level of assimilation, socialization, motivation, and participation of the students in the development of the acquisition of the alphabetic code. Because of the lack of knowledge identified, a guide of ludic technological resources was proposed and applied so that teachers could develop new activities for teaching and achieving

KEYWORDS: KEYWORDS: playful technological resources, methodology, meaningful learning, alphabetic code.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La investigación “Los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica” guarda relación con la línea de investigación innovación y la sub línea de aprendizaje; según los lineamientos establecidos en el manual de estilo emitido por la Universidad Tecnológica Indoamérica. Bajo estas líneas se buscó contribuir a la adquisición del código alfabético con el apoyo de recursos tecnológicos lúdicos.

Considerando que la metodología empleada por los docentes de la institución educativa era tradicional y existía poca aplicación de recursos tecnológicos lúdicos, fue apreciada la necesidad de proponer y aplicar recursos innovadores para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Que mejor si se empieza con los niños de segundo de EGB juntamente con sus maestros para poder desarrollar una educación de calidad y aprendizajes significativos.

En la época de pandemia COVID-19 en nuestro país el uso de recursos tecnológicos lúdicos tuvo una gran incidencia en el ámbito educativo, ya que al pasar de la presencialidad a la virtualidad fue necesario enfocarse en la aplicación de recursos tecnológicos para motivar el aprendizaje. A la par fue y es de gran relevancia el uso de la didáctica aplicada por el docente para enseñar a leer y escribir de manera amigable y significativa. Didáctica y tecnología permitieron consolidar los saberes sobre el código alfabético.

La sorpresiva pandemia de la corona virus que apareció en el mundo entero de manera intempestiva a inicios del año 2020, obligo especialmente al sistema educativo a incluir las tecnologías de la información (Tic) en el proceso de enseñanza. “La pandemia que azota al mundo desde el año 2020 ha provocado que el sistema educativo mundial diera un salto a la tecnología, pero de manera forzada para continuar sus procesos formativos sin que docentes y estudiantes estén alfabetizados digitalmente”, (REDEM, 2021).

En el contexto mundial, prevalece una crisis referente a la comprensión de textos “más de la mitad de los niños y niñas del mundo no saben leer ni comprender un cuento sencillo a la edad de 10 años, lo cual es inaceptable”. (Banco Mundial e Instituto de Estadística de la UNESCO , 2019, pág. 1). Por esta razón varias instituciones internacionales se han organizado para dar apoyo de fortalecimiento al sistema de

aprendizaje garantizando que los niños y niñas puedan desarrollar aptitudes básicas para la vida.

Por su parte el Banco Mundial recomienda “utilizar tecnologías que ayuden a los docentes a enseñar al nivel del estudiante” (Mundial, 2017, pág. 1), según lo citado es importante promover e impulsar en los docentes el uso de recursos tecnológicos lúdicos. Así se cumple con el propósito de facilitar el quehacer pedagógico, a la vez mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, y potenciar la lectura y la escritura en los estudiantes a nivel mundial.

La Organización de la Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO), en América Latina y el Caribe ha realizado un análisis de la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, organización internacional que señala:

Los docentes no sólo deben saber cómo enseñar a sus alumnos el uso eficiente de las TIC, sino también deben estar capacitados para su uso de manera que puedan enseñar las distintas asignaturas en forma más eficaz. Dada la gran disparidad de políticas y programas de estudio, sumado a las diferencias entre los programas de formación docente y de desarrollo profesional, es difícil llegar a un consenso sobre cuál es la mejor forma de integrar y aplicar las TIC a la sala de clase. Esto explica que la forma de lograr este objetivo suele variar de un país a otro. (UNESCO, 2013, pág. 26)

Esto significa que es deber de los docentes estar preparados y capacitados en la utilización de los recursos tecnológicos para poder brindar a los educandos una mejor enseñanza en las asignaturas del currículo de cada país y así lograr cumplir con los objetivos de la educación Latinoamericana.

Algunos especialistas han referido que la educación de América Latina tiene brechas muy grandes en la lectura y la comprensión de textos. Esta manifestación se puede evidenciar en el Programa de Evaluación Internacional de Alumnos PISA, en el año 2017, “Uno de cada dos niños no ha alcanzado el desarrollo de las competencias mínimas en Lectura” (Sánchez, 2018). Según los resultados de la evaluación se puede apreciar que no se han desarrollado las destrezas básicas deseables planteadas en el Curricular Nacional en las instituciones educativas. En una sociedad donde se desarrolle habilidades comunicativas en los niños y niñas no se obtendrían bajos resultados.

En Colombia, en el año 2011, en una investigación realizada en la Provincia de Barranquilla se menciona que, “indagaron la relación entre las dificultades de la lectura y la

conciencia fonológica encontrando que existe una cercana correspondencia entre los inconvenientes lectores y el desarrollo de los procesos que componen la conciencia fonológica” (Baldovino & Gómez, 2016, pág. 25).

Del estudio realizado en el vecino país del norte, se resalta la importancia que tiene el aplicar procesos adecuados para desarrollar y fortalecer la conciencia léxica, semántica, sintáctica y fonológica del niño o la niña con el propósito de que estructuren ideas claras y con sentido para comunicarse.

Josette Arevalo, directora ejecutiva del Ineval, “resalto que en Ecuador el 49% de los estudiantes alcanzaron el nivel 2 en Lectura” (Ineval, 2017); con los resultados de la evaluación sería de realizar un análisis institucional sobre la aplicación del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura, y buscar nuevas estrategias metodológicas para luego de cuatro años se eleven los resultados.

La relevancia a las nuevas tecnologías y la necesidad de aplicarlas, impulsaron a los docentes de la Unidad Educativa Aida de Moncayo a incursionar en el manejo de recursos tecnológicos que permitieron cumplir el currículo nacional ecuatoriano, así como también generar innovaciones en la enseñanza y aprendizaje del código alfabético aplicando las herramientas tecnológicas de forma lúdica con los estudiantes de segundo año de educación general básica.

El trabajo de investigación fue trascendente ya que los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica se constituyeron en un tema de actualidad, didáctico e innovador capaz de despertar el interés en los docentes por aplicarlos en la virtualidad. La presente investigación también es pertinente por cuanto se sustentó en el marco legal de la Constitución de la República del Ecuador, Art. 347, numeral 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”(Ecuador A. N., 2008, pág. 161). En este sentido, el Estado integra las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el campo educativo.

Menciona el Art 349 “El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico (Ecuador A. N., 2008, pág. 161) y en base de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Capítulo cuarto. Art. 10, Derechos literal a “Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del

Sistema Nacional de Educación” (Ministerio de Educación y Cultura (Marco Legal Educativo , 2012, pág. 62). Como se observa la Carta Magna ecuatoriana y la LOEI, refieren que se asegurará un proceso de formación a los docentes ecuatorianos para potenciar el desarrollo docente, mejorar las prácticas pedagógicas en las instituciones educativas ecuatorianas, esto se puede evidenciar que a nivel nacional el Ministerio de Educación Ecuatoriano oferta varios cursos de capacitación a nivel nacional en el Programa impulsado por la Dirección Nacional de Formación Continua (MECAPACITO).

Tal como lo establece el Art 11. Obligaciones de las y los docentes literal b Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo y literal k Procurar una formación académica continua y permanente a lo largo de su vida, aprovechando las oportunidades de desarrollo profesional existentes (Marco Legal Educativo , pág. 64).

Es importante mencionar que lectura y escritura son prácticas sociales y culturales, por ello la adquisición del código alfabético en los estudiantes ya no debería ser la repetición y la memorización. El currículo del 2016 propone que la adquisición del código alfabético en los niños debe darse a través de la reflexión, asociación de la lengua oral y escrita y es por este motivo que se propone la utilización de recursos tecnológicos lúdicos como apoyo al proceso de enseñanza.

El contexto en el cual se desarrolla la investigación fue la Unidad Educativa Aida Gallegos de Moncayo está ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Quitumbe, perteneciente al Distrito 17D07 Quitumbe, circuito 03, zona 9, de sostenimiento fiscal. Cuenta con las jornadas matutina, vespertina y en la noche el Programa FAPT (Programa de escolaridad inconclusa), en la modalidad presencial. Dentro de los niveles que oferta son: subnivel de Educación Inicial-Educación General Básica y Bachillerato General Unificado. Cuenta con 104 docentes y 3243 estudiantes.

La misión de la unidad educativa es impartir una educación encaminada a la formación de niños, niñas, adolescentes y adultos de los sectores populares del Sur de Quito, dedicada a potenciar las habilidades cognitivas, sociales y afectivas en un espacio de trabajo colaborativo, de respeto a su medio natural y hacia todos los miembros de la comunidad, para así entregar ciudadanos capaces de contribuir con el desarrollo sostenible local y nacional. Para contribuir a la consecución de la razón de ser de la unidad educativa, misión, se implementan los recursos tecnológicos lúdicos a fin de potenciar las habilidades de los estudiantes.

En la institución educativa se identificó varias dificultades como: escasa aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica; utilización de prácticas pedagógicas tradicionales como repetición de planas, copias y dictados. También es importante mencionar que los docentes no han aplicado las estrategias metodológicas propuestas por el currículo nacional ecuatoriano del 2016, provocado el escaso empleo de estrategias didácticas innovadoras lúdicas capaces de facilitar la adquisición del código alfabético en los niños de segundo año. Con esta realidad, surge la necesidad de realizar esta investigación y la propuesta de la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos en vinculación con la metodología de la ruta fonológica a fin de promover el cambio de la práctica educativa y la participación constantemente de los docentes en capacitaciones y auto preparación en este tema.

Debido a que los docentes de segundo año de Educación Básica de la institución investigada no utilizaban herramientas tecnológicas, para impartir sus clases en el aprendizaje del código alfabético, y por las dificultades que se presentaban surgió la necesidad de utilizar recursos tecnológicos lúdicos en el aula de forma activa y participativa. Dichos recursos pueden ayudar a los docentes a convertirlos en mediadores en la enseñanza de los estudiantes a su cargo.

A continuación, se presenta al árbol de problemas con las causas y efectos identificado como parte de la problemática que motivó la investigación:

Árbol de problemas

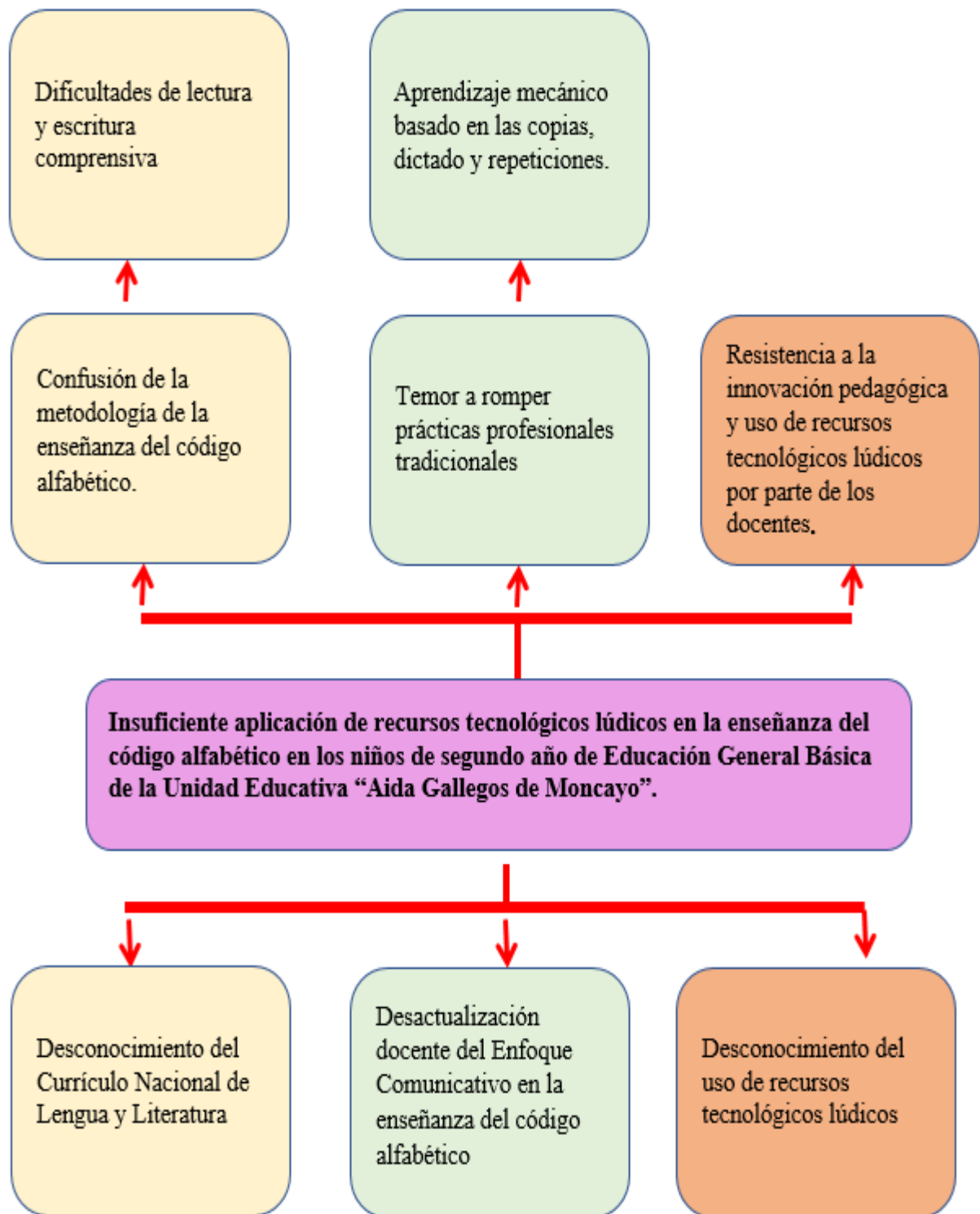


Gráfico N 1. Árbol de problemas

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Análisis crítico

Debido a la Insuficiente aplicación de recursos tecnológicos lúdicos que mejoren el proceso de enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. Así como el temor a romper prácticas profesionales de los docentes por ser tradicionalistas, hace que no quieran cambiar de actitud y se resistan a la innovación; lo cual, se refleja en la enseñanza mecánica basada en copias, dictado, repeticiones y la memorización de contenidos; con ausencia de aprendizaje significativo.

El Ministerio de Educación ecuatoriano proporciona a los docentes varios documentos y uno de ellos es la Guía de Lengua y Literatura para segundo año de básica en donde se encuentra la introducción, fundamentos epistemológicos y pedagógicos, bloques curriculares, procesos didácticos y los tres momentos del proceso para la enseñanza del código alfabético, el cual está detallado; pero este desconocimiento curricular por parte de los docentes lleva a una confusión de la metodología de la enseñanza del código alfabético obteniendo dificultades de lectura y escritura comprensiva en los niños y niñas.

El currículo ecuatoriano de Lengua y Literatura asume como enfoque de enseñanza, el comunicativo; que “pone énfasis en el significado. No es un aprendizaje mecánico ni memorístico; al contrario, invita a reflexionar sobre la lengua” (Educación, 2016, pág. 14). La desactualización docente del Enfoque Comunicativo, produce temor para romper prácticas profesionales tradicionales, manteniendo un aprendizaje mecánico basado en las copias, dictado y repeticiones.

En el ámbito educativo el uso de las tecnologías de la información permite a docentes interactuar con los estudiantes de manera asincrónica y sincrónica desarrollando habilidades pero el desconocimiento de las Tics ha provocado una resistencia a la innovación pedagógica y el uso de recursos tecnológicos lúdicos por parte de los docentes. Esta desactualización en el uso de recursos tecnológicos lúdicos no ha permitido el progreso en este campo, la lucha es grande pero no imposible.

El proyecto propuesto ha logrado el cambio y mejoras en la enseñanza y aprendizaje pese a la resistencia, beneficiando a los estudiantes quienes serán los precursores de captar de mejor manera los aprendizajes y los docentes porque tienen herramientas virtuales y didácticas, las cuales pueden utilizarlas con facilidad; luego de capacitaciones permanentes.

Delimitación de la investigación

- **Campo:** Educativo.
- **Área:** Lengua y Literatura
- **Aspecto:** Se abordó la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético.
- **Delimitación Espacial:** La investigación se ejecutó en la Unidad educativa Aida Gallegos de Moncayo, Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Quitumbe.
- **Delimitación Temporal:** La presente investigación se llevó a cabo durante el año lectivo 2021-2022
- **Unidades de Observación:** Se trabajó con estudiantes de segundo grado de EGB, docentes y autoridades.
- **Propuesta:** Diseñar una guía de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica.

Formulación del Problema

- ¿Cómo influyen los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”?

Interrogantes de la investigación

1. ¿Cómo enseñan los docentes el código alfabético a los niños de segundo año de Educación General Básicas?
2. ¿Qué recursos tecnológicos lúdicos aplican los docentes en la enseñanza del código alfabético?
3. ¿Qué y cómo aplicar los recursos tecnológicos en la adquisición del código alfabético?
4. ¿Cuál es el efecto de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético?

Hipótesis

La aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos facilita la adquisición del código alfabético de los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

Destinatarios del Proyecto

La importancia del problema demuestra la necesidad de investigar y proponer posibles soluciones de trascendencia para la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo” en tiempos de pandemia; en donde obligatoriamente se ha cambiado la forma de enseñar y aprender de forma brusca y sin preparación previa.

Los beneficiarios fueron los docentes de la institución porque mejoraron su forma de enseñanza mediante la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos, así como los estudiantes al adquirir otra manera de aprender el código alfabético.

Objetivos del Proyecto

Objetivo General

- Determinar la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en el proceso de enseñanza del código alfabético en los niños y niñas de Segundo año de EGB.

Objetivos Específicos

- Identificar la metodología que emplean los docentes en la enseñanza del código alfabético.
- Identificar los recursos tecnológicos lúdicos aplicados por los docentes de 2do año de EGB en la enseñanza del código alfabético.
- Proponer una guía de recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético.
- Implementar recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético
- Determinar el efecto de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos en

la enseñanza del código alfabético.

El procedimiento para cumplir los objetivos fue desarrollado en las siguientes fases:

Fase 1. Determinar la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de los niños de segundo año para lo cual se aplicó una encuesta de 17 preguntas a los docentes de segundo año de Educación General Básica.

Fase 2. Analizar la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, para ello se aplicó una encuesta a docentes de diecisiete preguntas en Google Forms y un pre-test y post-test a los estudiantes de 13 actividades en Quizzis.

Fase 3. Identificar los recursos tecnológicos lúdicos aplicados por los docentes de 2do año de EGB en la enseñanza del código alfabético, se aplicó un pre-test y post-test a los estudiantes de 13 actividades en Quizzis, la que permitió conocer el desarrollo de las Conciencias Lingüísticas de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

Fase 4. Para proponer la guía de recursos tecnológicos lúdicos se realizó una revisión bibliográfica en proyectos de investigación existentes, en los que han utilizado recursos lúdicos como Quizzis, Liveworksheets, wordwall, Educapley, Genially, entre otros; provocando un ambiente emotivo.

Fase 5. Implementar recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético. Para esto se elaboró recursos tecnológicos lúdicos para desarrollar las Conciencias Lingüísticas aplicando Quizzis. Liveworksheets, wordwall, Educapley Genially, etc.

Fase 6. Determinar el efecto de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético mediante un pos-test a los estudiantes de segundo de Educación General Básica por medio de 13 actividades en Quizzis.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

La presente investigación se desarrolló en medio de la emergencia sanitaria suscitada por la pandemia del COVID-19. El Ecuador y el mundo entero se han visto gravemente afectados por esta terrible situación que ha cambiado todo estilo de vida conocido anteriormente; y en especial, con gran incidencia, en el ámbito educativo ya que se pasó de la presencialidad a la virtualidad. Es ahí donde surge la necesidad de una interacción y comunicación positiva entre los miembros de la comunidad educativa, y generar nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje vinculados con el uso de recursos tecnológicos lúdicos.

Sin embargo, debido a la carencia de recursos tecnológicos, por parte de algunos estudiantes, para enfrentar dificultades y los nuevos retos educativos, a los cuales desde el mismo Ministerio de Educación no estuvo preparado para afrontar, se visualizó con mayor amplitud las desigualdades sociales, así como dificultades en el aprendizaje y la enseñanza. Especialmente en segundo año de Educación General Básica, grado en el cual se aprende a leer y escribir; es decir, en donde se adquiere el código alfabético. La realidad descrita y la problemática suscitada constituyeron los antecedentes de esta investigación.

En la tesis doctoral, Los recursos tecnológicos y las tecnologías aplicadas a la educación especial en Amman (Jordania) consideran en su objetivo el sistematizar las actitudes y tendencias de los docentes en la aplicación de los medios y recursos tecnológicos, y las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los centros de Educación Especial

jordanos. Mediante un estudio de campo descubre resultados relevantes, entre ellos que las instituciones educativas de carácter voluntario presentan los niveles más altos en la aplicación de las TIC en la enseñanza de estudiantes con necesidades especiales, seguidas por los centros privados y, finalmente, los públicos. Concluye que la aplicación de las TIC en educación ordinaria y especial se pretende generalizar, con su uso a todas las aulas que contengan ordenadores y dispositivos de impresión, scanner, video, tv, etc. Además, las aulas especiales tendrán los dispositivos necesarios para cada tipo de discapacidad, en los limitados recursos económicos con que cuenta el Estado de Jordania. Los recursos tecnológicos aplicados en el aula son una gran oportunidad para cerrar la brecha digital en la práctica docente. (Alshaboul, 2012, págs. 27-34-290).

Las TIC son un medio necesario en la actualidad, tanto para el aprendizaje en personas sin discapacidad, como para los que tienen alguna discapacidad. También si se considera que los niños desde pequeños por tanta tecnología existente a su alrededor la manejan con facilidad; entonces, los recursos tecnológicos lúdicos se pueden aplicar sin dificultad en la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica.

En la Tesis doctoral de México, ciudad de Obregón, Uso pedagógico de las tecnologías de la información y comunicación en las escuelas de tiempo completo, se plantearon los siguientes objetivos: identificar los usos pedagógicos de las TIC que están llevando a cabo los profesores en las ETC y también identificar las barreras de las practicas pedagógicas de las TIC de los profesores de las ETC. Concluye la investigación que el uso pedagógico más relevante de las TIC son para búsqueda e identificación de fuentes de información, organización y sistematización de la información a través de textos, reportes, presentaciones, mapas conceptuales, música y video (Ballesteros, 2017, págs. 36,154-155).

El uso y aplicación de las TIC es importante en la educación ya que favorecen a la motivación e interacción de los alumnos y docentes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, pero se debe formar a los docentes para que se apliquen los recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza, con el propósito de que las herramientas informáticas no quede solo en buscar información o transmitir videos.

Referente a los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica, se revisaron en los archivos de bibliotecas de algunas universidades del país se descubrieron trabajos con alguna de las variables de investigación, pero no con las dos; por lo tanto, es importante señalar que:

En La Pontífice Universidad Católica del Ecuador existe una investigación en cuyo tema: TIC como recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la básica media de la unidad Educativa República del Ecuador. Con el objetivo de innovar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para despertar el interés de los estudiantes en su aprendizaje, en el periodo escolar 2014-2015. La metodología para la investigación fue el método de Marco Lógico, el proyecto se aplicó exclusivamente en los nueve grados en EGB media, integrada por nueve docentes y treientos sesenta estudiantes aproximadamente (Portilla, 2016).

El estudio concluye que, la educación, en la presente era digital, debe apoyarse en herramientas tecnológicas y recursos tecnológicos para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes; considerando su favorecido status de nativos digitales. De esta manera van adaptándose a las nuevas formas de aprender y enseñar, en una sociedad donde sus miembros deben aprender a aprender de forma permanente y colaborativa.

En la tesis de la Universidad Técnica de Ambato cuyo tema: El método fónico analítico-sintético orientado a la enseñanza del código alfabético de los niños del segundo año de Educación General Básica de la Escuela “Ambato de los Ángeles” de la Parroquia Izamba del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua, considera en uno de sus objetivos identificar cómo es la enseñanza del código alfabético para los estudiantes del segundo año en la institución. Para ello utiliza la investigación de campo y concluye diciendo que los docentes no cuentan con el dominio del método fónico analítico sintético debido a la escasa capacitación, por lo que no se han desarrollado un buen proceso de enseñanza - aprendizaje y menos elevarse el rendimiento académico de los estudiantes; ya que ellos presentan marcadas dificultades en el proceso de lectoescritura. Se concluyó que la enseñanza del código alfabético en los niños del segundo año no está bien establecida con una metodología dinámica y actualizada capaz de testificar con ello que los niños reconocen y representan las grafías de todos los sonidos del código alfabético en un corto tiempo (Molina, 2014, pág. 90)

El hecho de que el niño de segundo de básica aprenda a desarrollar la lectura y la escritura con rapidez y significancia, con un enfoque comunicativo, mediante la ruta fonológica y el desarrollo de las Conciencias Lingüísticas se podrían lograr si utilizamos herramientas tecnológicas lúdicas. Estos últimos pueden acelerar este proceso de aprendizaje del código alfabético porque los niños se motivan, aprenden mejor y con facilidad.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Las variables de estudio proporcionan soporte y rigurosidad de carácter científico a la investigación. En este caso está constituida por la variable independiente: recursos tecnológicos lúdicos y la variable dependiente: enseñanza del código alfabético. Aspectos fundamentales en el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes de segundo año, siendo el primer peldaño formal para el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Bajo esta perspectiva se organizan los mándalas lógicos que direccionaron la investigación.

Organizador Lógico de Variables

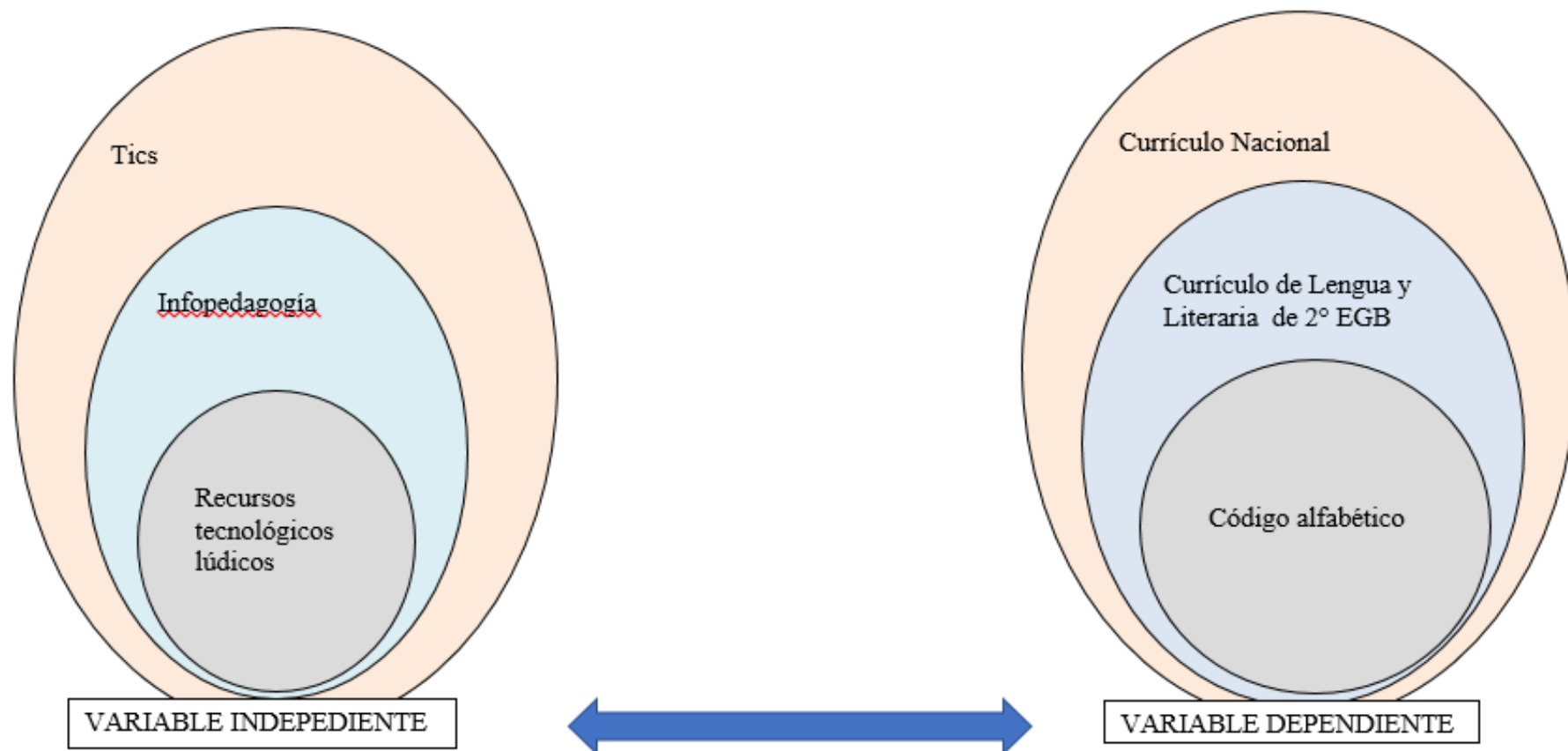


Gráfico N 2. *Organizador Lógico de Variables*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Desarrollo de las categorías conceptuales

Constelación de ideas de la variable independiente: recursos tecnológicos lúdicos



Gráfico N 3. Constelación de ideas de la Variable Independiente

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Constelación de Ideas de la variable dependiente: aprendizaje del código alfabético

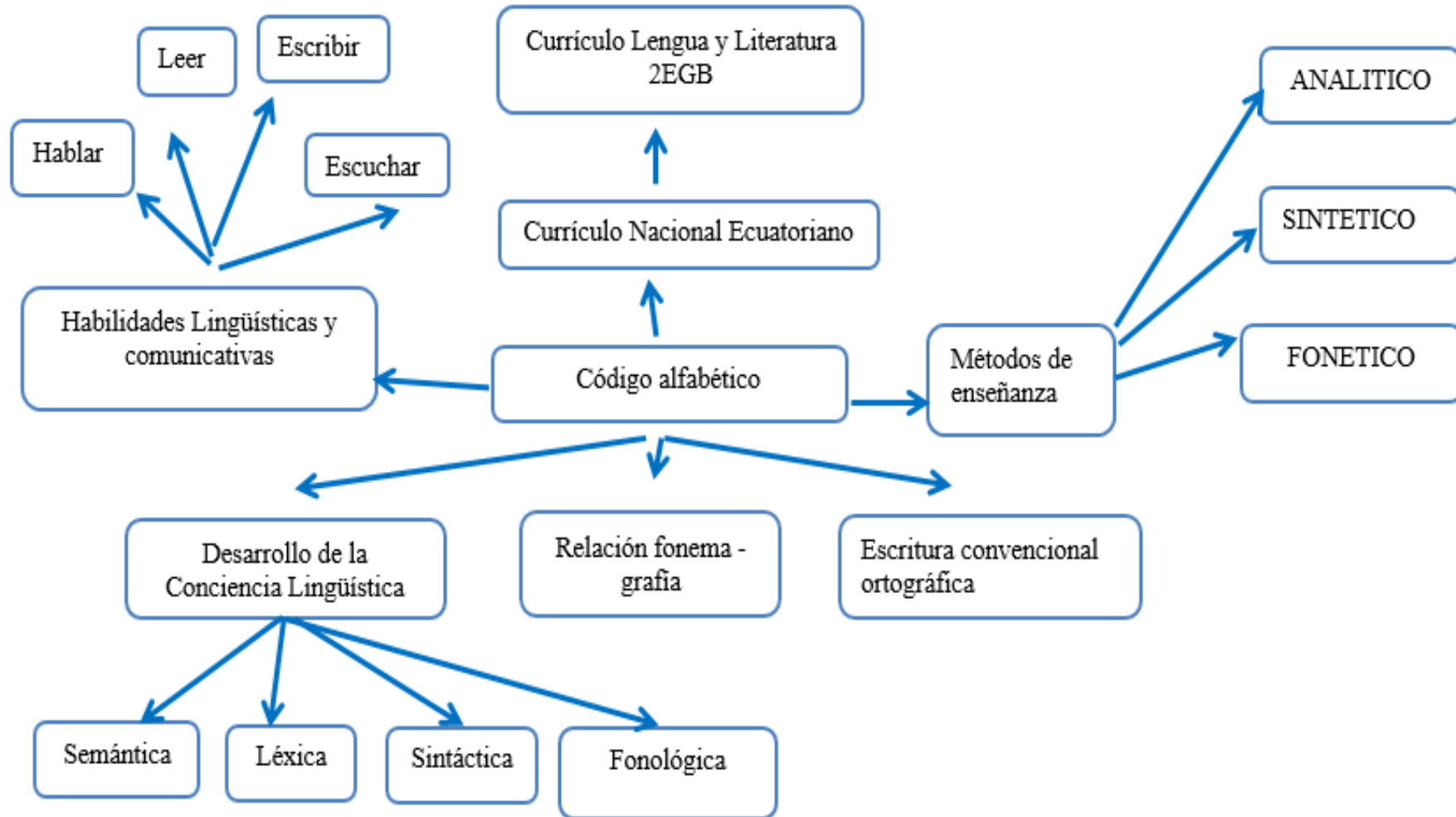


Gráfico N 4. Constelación de ideas de la Variable Dependiente

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Desarrollo de la variable independiente: recursos tecnológicos lúdicos

Recursos tecnológicos lúdicos

El uso de las TIC y la LÚDICA, admite que el estudiante interiorice el conocimiento y lo adapte al conocimiento previo para obtener un cambio de actitud, el cual lo mantendrá motivado e interesado en el descubrimiento, trasladándose a lo inexplorado, hacia la ilusión y la creatividad que es lo que hace mejor a los aprendizajes, para que sean significativos dentro del proceso educativo y que sirvan de insumo para nuevos acontecimientos (Mosquera Olga, 2016, pág. 20) .

La lúdica y las Tics, como herramientas de apoyo, reconocen al problema del bajo rendimiento, los bajos niveles de desempeño en las pruebas externas y apatía ante el aprendizaje de esta área del saber, encontrando que tiene efectos significativos en el logro de las capacidades (Gómez, 2014, pág. 37)

Considerando lo que los autores expresan acerca de la lúdica y las tics, se puede decir que es una herramienta que facilita la enseñanza aprendizaje de manera recreativa, asociada con la tecnología da mayor facilidad para un aprendizaje significativo; es una buena combinación que se ha tomado en cuenta para mejorar la enseñanza aprendizaje, el desarrollo de capacidades y la inteligencia del individuo.

Historia de la tecnología

Desde que apareció la revolución industrial, la ciencia y la tecnología ha ido avanzando a pasos agigantados, el nacimiento del espíritu científico fue un referente de la época del Renacimiento, de ahí el avance en la matemática, la física, química y biología; el progreso tecnológico ha cambiado el curso de la misma (Derry, 1977). Así, como avanza la ciencia, el uso del tic sigue ubicándose en los primeros lugares, se ha transformado en una herramienta indispensable en cada familia. La Educación es un componente fundamental en el proceso de incorporar las nuevas tecnologías en el avance de la sociedad de la información a las actividades cotidianas. A través de una nueva forma de enseñar el estudiante y el docente pueden gestionar su tiempo, entonces hablamos de una educación asincrónica (Butcher, 2019).

Si el estudiante está dispuesto a obtener beneficios por el aporte de TIC, esto facilita al docente para su trabajo en el aula o trabajo de forma virtual; escuelas y aulas deben contar con docentes que tengan las capacidades y las herramientas necesarias en materia de TIC y que puedan enseñar de forma eficiente las asignaturas requeridas, complementando en su enseñanza conceptos y habilidades desarrolladas con los recursos lúdicos de la tecnología, de ahí el aprendizaje se torna significativo.

TIC, TAC, TEP Semejanzas y diferencias

Hay un factor importante de la tecnología, según (Sigalés, 2004), citando a Bates: “Algunos de los factores que parecen haber contribuido a esta tendencia los Bates (1993), la habilidad que facilita las TIC’s, su potencial pedagógico, la destreza de conducción por parte de profesores y estudiantes, y la progresiva influencia social para la incorporación de dichas tecnologías” (Zambrano, 2008). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ejecutan complementan, enriquecen y transforman la educación. Según la Organización principal de las Naciones Unidas (UNESCO), con miras a ayudar a los países a entender la función que puede desarrollar esta tecnología, compartiendo los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, someter las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje (Taipe Molina, 2017) .

Las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento, enfoque que debe estar orientado totalmente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales.

Las TIC/TAC del entorno educativo tiene importancia en todas las bibliotecas se han ido introduciendo y de forma muy efectiva nuevas funciones y servicios mucho más vinculados con el aprendizaje permanente, para facilitar a las personas que van a consultar, ofrecen alfabetización informacional y amplias ofertas de talleres formativos; los estudiantes vinculan mucho su investigación en la biblioteca a los procesos de docencia y aprendizaje (Lozano, 2011, págs. 45-47).

La semejanza frente al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aparece en el entorno educativo donde el concepto TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento) y las TEP “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación”, forman una parte importante en el uso de la tecnología para realizar las actividades que requiere el docente y el estudiante.

La Diferencia entre ellos es que; las TAC tratan de orientar hacia usos más formativos, para el estudiante y para el docente. Se trata de incidir especialmente en la metodología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Resumiendo, al conocer y explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia, las TAC, exploran las herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. Las TEP en cambio son las tecnologías aplicadas para fomentar la participación de los "ciudadanos" en temas de índole político o social generando de esta forma una especie de Empoderamiento y concientización de su posición en la sociedad que se traduce en expresiones de protesta y/o acción pública.

Por tanto TIC-TAC-TEP, tanto en la actualidad, como en procesos educativos, admiten desarrollar la perspectiva instrumentalista de las tecnologías en sí mismas, deben trascender a un papel mucho más subjetivo en tanto desarrollan habilidades para un pensamiento crítico, es importante trabajar conjuntamente con la comunidad educativa, de modo que todos los actores educativos estén conectados y sean sujetos animadores y soñadores en los discursos que desde las TIC-TAC-TEP se vienen transformando, en pro de que la institución no se cierre a las realidades que desde la globalidad se vienen desarrollando (Granados, 2015).

Tic en la educación del siglo XXI

La UNESCO, ha dispuesto instrumentos que señalan vías para la construcción de indicadores cualitativos sobre el uso de las TIC en los centros educativos (emergencia, aplicación, inmersión y transformación), y estas al incorporarse en el sistema educativo, es considerada por los gobiernos como medio propicio para buscar un cambio en la educación

(UNESCO, 2002), por lo que las expectativas de la educación es obtener más herramientas tecnológicas que ayuden a conseguir buenos resultados en la aplicación educativa para alcanzar un aprendizaje significativo.

Mientras la sociedad se va transformando, la tecnología va a la par marcando el progreso social, cultural, económico. La educación por otro lado, juega diferentes roles. La escuela aún hoy en día, se origina en el siglo XIX y sirvió de base al desarrollo de la sociedad industrial. Los orígenes de ella se encuentran en el siglo XV con la aparición de la imprenta, y la expansión del conocimiento de forma intensiva.

La educación tradicional, está caracterizada por la influencia definitiva que en ella ejerce el profesor, quien se constituye el centro del proceso de enseñanza; gracias a la aparición del Internet, en el año 1990, dio inicio a un cambio de nuevas formas de educación y a diferentes métodos de enseñanza, mediante procesos de adaptación a un nuevo paradigma; mientras tanto, con el transcurso de los años la utilización de las TIC ha ido progresando.

Debido al avance de la tecnología, nos encontramos ante una crisis en el sistema educativo radical, para poder interactuar con una población joven que ha crecido en contacto con el Internet y las TIC, que por su misma dinámica demanda de formación permanente, de aprendizaje continuo, en donde se combina lo presencial con la enseñanza virtual, hasta las modalidades puramente virtuales o de educación a distancia en los entornos virtuales (Chacón, 2009).

Al considerar sobre la relación educación-tecnología, son varias las intervenciones que se desarrollan en el aprendizaje, solucionando conocimientos pedagógicos, ya que tanto la tecnología como la educación, están íntimamente relacionadas y se complementan para facilitar el aprendizaje del proceso educativo, y su aporte innovador en la educación (García, 2013).

Los profesores tienen conocimientos básicos en TIC, hoy en la actualidad, sabiendo que son herramientas necesarias en el aprendizaje se considera que es importante la capacitación permanente del docente para mejorar las competencias digitales y su interacción con los estudiantes (Norma Pedraza, 2013), es preciso que “los docentes cuenten con programas de capacitación que les faciliten los conocimientos y habilidades en la incorporación de las TIC con enfoque pedagógico, puesto que se observa una disposición favorable sobre el uso de estos recursos” (Norma Pedraza, 2013, pág. 19)

Considerando lo expresado por los autores, las TIC son herramientas fundamentales en la formación no solo de docentes y de estudiantes, sino también del público investigador,

por otro lado, son herramientas fundamentales en el diseño de productos referidos a nuevas tecnologías e innovaciones. Teniendo en cuenta que las TIC, son un elemento primordial en el trabajo del proceso de enseñanza aprendizaje entre los docentes y estudiantes; es posible que se pueda descubrir habilidades que sean competitivas para tratar diferentes espacios entre docentes, en el bienestar y proyección institucional, en donde también implique contextos virtuales en la educación (Noelva Montoya, 2018).

Impacto en el ámbito escolar

Las nuevas tecnologías de comunicación e información (tics), son fundamentales en el aprendizaje, ya que nuestra sociedad cada día está invadida por éstas. Por esta razón es fundamental incorporar las tics al contexto escolar en los talleres y laboratorios de computación, así como también, en toda actividad intra y extra aula (Marha Gómez, 2016).

El impacto, que ocasionó el uso de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), a niños y adolescentes fue grande, la preocupación por los efectos que el consumo abusivo de este medio podría tener entre la población más joven una desventaja; pero sin embargo, al mismo tiempo, la educación con una nueva relación con el mundo exterior es favorecida con tales bondades. Sin embargo, los videojuegos causaron similares inquietudes en su utilización; pero desde finales del siglo XX, nuevas inquietudes han nacido por el uso extensivo que niños y adolescentes hacen de las nuevas TIC (Repetto, 2007).

La UNESCO, desarrollo Estándares de Competencias para Docentes que buscan arreglar la formación de docentes con los objetivos nacionales en materia de desarrollo. Para ello se definieron tres factores de productividad: profundizar el capital; mejorar la calidad del trabajo; e innovar tecnológicamente (Guilleromo, 2014). Es un aporte importante para las innovaciones que puede permitirse un docente al realizar sus capacidades.

Técnicas de Aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje establecen técnicas y métodos de enseñanza que ayudan al estudiante a aprender. Considerando a Bourdieu, a través del concepto de habitus, donde el docente cimienta a lo largo de su historia de aprendizaje y de enseñanza una "estructura estructurante", donde observa el mundo del conocimiento en el aula y, simultáneamente, con la misma estructura construye el conocimiento.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje situadas por los docentes muestran, en acción directa, el paradigma que se resalta en el proceso de aprendizaje. El proceso pedagógico se relaciona con la idea que el docente tiene sobre cómo se aprende y cómo se construye el conocimiento; combinan la práctica docente con las características personales y habilidades profesionales, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje son la base a través de la cual el docente intenta desempeñar su objetivo. Considerando que algunos elementos para la preparación de una clase son: dominio del tema, apoyo visual, preguntas que generen reflexión, preparación previa de actividades para incluir al estudiante, destreza física del espacio y momento para el análisis y la evaluación; la diferencia entre las técnicas radica en la manera en que estos elementos se presentan o no, o puede darse una combinación.

Para planificar una clase, subyacen concepciones pedagógicas y educativas diferenciadas con las que se maneja el docente para construir los aprendizajes en el aula (Gavilanes, 2016). Por otro lado, la técnica de resolución de ejercicios surge comúnmente, así como las técnicas vivenciales; sin embargo, hay que recalcar que este tipo de actividades están presentes en algunas prácticas combinadas, sólo que no constituyen la base de la clase.

Estas diferencias en el uso de las técnicas didácticas, adquieren importancia en la práctica ya que corresponden a la realización de esta y de manejo de contenidos.

Técnicas lúdicas

En su libro “El juego infantil y su metodología” (García A. , 2009), que es preciso establecer la información por medio del juego lúdico, se convence al estudiante a desarrollar su pensamiento creativo para lograr razonar y entender toda la información de manera concreta en clases, es por eso que mediante un buen método lúdico, se logra contribuir a la estimulación psicomotriz, elevar el grado cognitivo, ayudar al estudiante a orientarse hacia un mejor desempeño educativo, “Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego” (Padilla, 2018).

El aprendizaje puede tornarse aburrido, nada motivador, tampoco emocional, por los contenidos o por el docente del curso, pero gracias a los recursos tecnológicos lúdicos, se originan una dinámica que engrandece el proceso de aprendizaje grupal y facilita la construcción y la gestión del conocimiento.

Para Pablo Neruda “el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta”. Reflexionando sobre este aspecto, es transcendental saber que la aplicación de herramientas tecnológicas lúdicas ayuda para la concientización y capacitación del docente (Erbojo, 2010).

Actividades Interactivas lúdicas

La lúdica se relaciona con la necesidad del ser humano de comunicarse, de opinar, discutir y provocar una serie de emociones encaminadas hacia la distracción, la recreación, el pasatiempo, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Además, provoca el desarrollo psico-social, la clasificación de la

personalidad, demuestra el fomento en valores, y la adquisición de saberes, reclusando una variedad de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Duque, 2011). Esto conlleva a formar en el docente la necesidad de realizar actividades en donde los estudiantes realicen lo que deseen con los recursos lúdicos y que puedan reunir elementos motivacionales afines a la creatividad.

Es importante que se excluya la enseñanza tradicional y se potencie los juegos creativos, generando el desarrollo del aprendizaje significativo. El juego prepara, fortalece y cambia la forma de desarrollar el pensamiento crítico, facilitando así la innovación. La palabra Lúdico etimológicamente se deriva de latino Ludus que es "juego", todo lo concerniente al juego, diversión, distracción o pasatiempo, es una actividad lúdica, todo juego es lúdica como tal lo expresa (Vera, 2016). Para (Maturana, 2003), el juego como expresión lúdica nos hace reconocer que somos humanos.

El juego ha logrado en los estudiantes que sus clases sean bonitas, llevaderas, más interesantes. El paradigma tradicional nos hace independientes y capaces de demostrar que es posible transformar las estructuras sociales a través de la educación. De igual manera, (Rivas, 2007) dice que, “Para un aprendizaje en la educación se origina en el constructivismo, la enseñanza debe facilitar en un aprendizaje que evite a los participantes a construir sus propias ideas acerca de la realidad que observan en el mundo”.

Entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades comprendidas dentro del programa de la asignatura en las que se presenta un contexto real y la necesidad de manejar el idioma y vocabulario específico con un propósito lúdico-educativo (Andreu, 2000). Con lo mencionado, se consideran que los juegos de poderes creados tradicionalmente en nuestra cultura, pueden desarrollarse mediante la risa, el compartir, imaginar, pensar, sentir, fluir y ser, manifestándose la dimensión espiritual de la lúdica en su máxima expresión (Piedra, 2018). El objetivo de todo maestro es que el estudiante se motive e interese en la clase, la actividad lúdica es tentadora y motivadora, capta la atención del estudiante hacia la materia.

La inclusión de actividades interactivas lúdicas incentiva la creatividad, participación y competencia de destrezas de los estudiantes para que asimilen los saberes, a través, del uso de programas informáticos, ayudando a los docentes la transferencia del conocimiento y fomentando un aprendizaje significativo.

Kahoot

Kahoot combina la dinámica de juegos con los beneficios del sistema de respuesta personal de los estudiantes, de modo que la clase se convierte transitoriamente en un entretenimiento que llama al juego. Esta combinación proyecta la motivación del estudiante que se envuelve rápidamente en su proceso de aprendizaje, de forma que, hasta los estudiantes más tímidos y callados, que pasan desapercibidos, se hacen presentes en clase y alcanzar puestos destacados en el marcador.

Kahoot, reduce la “distancia” con los estudiantes apartados, esta es una particularidad de los enfoques de enseñanza centrados en el estudiante, puede utilizarse para realizar actividades en clase como: evaluar las lecturas realizadas, valorar los conocimientos del estudiante antes de empezar un determinado tema, no menos interesante es su empleo como herramienta de evaluación continua en la medida en que permite guardar los resultados alcanzados por cada participante (Aitana, 2016).

En Kahoot el desafío habita en contestar de forma apropiada las interrogaciones que se enuncian, tratando de vencer a los otros jugadores; la imaginación viene asociada a la misma diversión que facilita el juego; y la curiosidad que provocan las imágenes y el audio para resolver el problema planteado (Castro, 2018).

Puzzle

La “Técnica Puzzle ”, fue diseñada por Aronson y colaboradores en 1975, el puzzle permite al estudiante realizar actividades previas de profundización, lo que les lleva a plantear búsquedas y evaluación de la información encontrada, deben usar un método de trabajo concreto (lectura activa del material, aclarar dudas con el grupo de especialistas, realizar mapas conceptuales, para exponerlos en el grupo base, rendir cuentas de su propio aprendizaje...), en el que tienen que prestar ayuda a la comunidad, ya que sus resultados también dependen, en última instancia, del resto de los miembros del grupo (Madrid, 2012).

Los escolares deben estar motivados y bien convencido de que quiere jugar, además de constituir un tema muy atrayente. Y extrínsecamente porque tienen que rendir y dar a conocer ante sus compañeros y compañeras su propio aprendizaje. Esta técnica potencia el aprendizaje cooperativo, cuyo término se refiere a numerosas técnicas de organizar y conducir la instrucción en el aula representadas por el trabajo en grupos pequeños de 4 a 5 estudiantes, heterogéneos (bajo, medio y alto rendimiento; varones y mujeres; etnias diferentes).

Para lograr objetivos comunes de aprendizaje, mediante el aprendizaje autónomo; es el estudiante el que decide por sí mismo qué debe aprender, suponiendo un compromiso firme, para lo cual la figura del docente puede estar presente o no, dependiendo de cada momento. Ese aprendizaje autónomo se ve enriquecido mediante el trabajo colaborativo. (Peralta, 2020).

Wordwall

Representa el uso de una pared de palabras, una pantalla visible que categoriza las palabras alfabéticamente, lo que permite a los niños en las aulas de la primera infancia descubrir nuevas palabras, verificar y extender sus destrezas lingüísticas. Wordwall propone un muro de palabras ayude a establecer un ambiente de aprendizaje seguro, extiende la seguridad de los estudiantes y contribuye a la lectura y escritura independientes. Incluye instrucciones para crear un muro de palabras. (Jackson, 2011). En el esfuerzo por mejorar la experiencia de aprendizaje de vocabulario de los estudiantes, el potencial de los juegos educativos interactivos se explora cada vez más como material complementario de enseñanza y aprendizaje. (Hasram, 2021).

Quizizz

Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros estudiantes pueden responder puede ser como un juego en directo (tipo Kahoot), como tarea (los resultados le llegan al maestro) o de manera individual ("solo game") ; incluye algunas mejoras, con respecto a otras webs para crear "concursos", que son servibles en el ámbito educativo, se puede crear un conjunto de "memes" o dibujitos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes, o incluir imágenes, no solo en la pregunta, sino también en las posibles respuestas, lo que permite adaptarse a la variedad de la clase.

Además en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Así mismo, existe la opción de que los estudiantes revisen sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test. Los informes de resultados son completísimos, siendo posible enviar al alumno (o a su familia) un PDF con todos los detalles de su prueba (Ruiz, 2019).

Educaplay

Educaplay es una página web diseñada para que los docentes puedan crear actividades interactivas para sus alumnos y de esta manera poder interactuar con ellos de otra manera, mediante recursos electrónicos. Requiere registro, el cual es completamente gratuito. Requerimientos técnicos: Dispositivo con acceso a internet (Formación, 2016).

Es una herramienta amigable en la cual el docente puede diseñar y personalizar actividades didácticas que despierta el interés y motivación del estudiante ya que cuenta con varios recursos interactivos como crucigramas, opción múltiple, sopa de letras, dictados interactivos y otros.

Liveworksheets

El uso de la plataforma Liveworksheets permite desarrollar las destrezas de lectura y escritura (Diana Patiño, 2020); su entorno virtual dispone de una incidencia positiva en el estudiantado debido a que le otorga a las mismas, prácticas adicionales para mejorar las cuatro habilidades concernientes al aprendizaje de gramática, escuchar, hablar y escribir. Esto permite que los estudiantes realicen en sí mismos un feedback o retroalimentación para que conozcan las falencias que se presentan y así entrenar esas áreas débiles a través de la interactividad que posee ésta plataforma (García M. F., 2019).

Desarrollo de la Variable Dependiente: aprendizaje del código alfabético.

Currículo nacional ecuatoriano

Para garantizar la adecuada aplicación del Currículo en Educación básica elemental a nivel institucional y de aula, es necesario que se lo contextualice en función de las características y requerimientos específicos de los estudiantes.

El Currículo de Educación de básica elemental contempla la interculturalidad y presenta nuevas propuestas con criterios de calidad y equidad en igualdad de oportunidades de aprendizaje, a la vez que recoge los elementos sustanciales de las experiencias curriculares. El presente currículo concibe la enseñanza-aprendizaje como un proceso sistemático e intencionado por medio del cual el niño constituye conocimientos y potencia el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral, mediante interacciones positivas que faciliten la meditación pedagógica en un ambiente de aprendizaje estimulante.

Se ha propuesto el logro de aprendizajes significativos tomando en cuenta qué es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender desde el centro educativo y familia, en procesos que permitan potencializar su pensamiento y sus actitudes explorar, experimentar, jugar y crear; construir una imagen positiva de sí mismo; sentirse amados, protegidos y valorados; ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura; participar e interactuar con los otros, con las diferentes culturas y con la naturaleza; aprender en su lengua materna y ser capaces de comunicarse.

Todo esto debe producirse dentro de un contexto del buen vivir. Parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje.

En consecuencia son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades.

Se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural.

Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.

Currículo Lengua y Literatura

El área de Lengua y Literatura, tanto para Educación General Básica (EGB) como para Bachillerato General Unificado (BGU), se ha organizado en cinco bloques: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura.

Cada uno de estos bloques se organiza como se señala en el siguiente cuadro:

Bloques curriculares

Bloque 1: Lengua y cultura

Cultura escrita.

Variedades lingüísticas

Bloque 2: Comunicación oral

La lengua en la interacción social.

Expresión oral

Bloque 3: Lectura

Comprensión de textos.

Uso de recursos

Bloque 4: Escritura

Producción de textos.

Alfabetización inicial

Reflexión sobre la lengua

Bloque 5: Literatura

Literatura en contexto

Escritura creativa

Las destrezas se distribuyen en cada subnivel en relación coherente con los objetivos formulados y los contenidos seleccionados, sin dejar de lado la estrecha relación que existe entre estos tres elementos curriculares, la cual posibilita su desarrollo y adquisición. Las destrezas muestran una progresión ascendente de complejidad, jerarquizada en función del desarrollo paulatino de las habilidades, atendiendo a las características y objetivos de los bloques curriculares propuestos.

El concepto “básico” es utilizado en el marco de la educación escolar con una multiplicidad de significados. Aplicado al conjunto de la educación escolar, el concepto se utiliza a menudo para referirse al periodo de formación obligatoria inicial de las personas. En este sentido se habla de educación básica obligatoria y decimos, por ejemplo, que en la República del Ecuador la educación básica tiene una duración de diez cursos y acoge a chicos y chicas entre los cinco y los quince años aproximadamente (EGB), o entre los tres y los quince años, si incluimos la educación inicial, o aún, entre los tres y los dieciocho años, si incluimos el nivel del bachillerato.

Los significados de “básico” que nos interesan son los relacionados con la aplicación del concepto a las intenciones educativas y con los elementos del currículo que sirven para concretarlas: los objetivos, las destrezas (contenidos en un sentido amplio, es decir, incluyendo tanto los hechos, conceptos y sistemas conceptuales, como los procedimientos y los valores, actitudes y normas) y en general los aprendizajes escolares. De entre estos significados hay cuatro a los cuales conviene prestar una especial atención cuando se intenta definir o redefinir qué es o para ser más precisos, qué proponemos considerar como lo básico en la educación básica (Ecuador M. d., 2016).

Código alfabético

Se enfoca en la problemática que hoy en día se presentan en niños y niñas con bajo índice de razonamiento, comprensión lectora y producción de textos, existen docentes que no quieren actualizar su metodología y estrategias porque no se dan la apertura de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje o desconocen los contenidos de la Actualización y Fortalecimiento Curricular, brindando a los estudiantes una educación errónea, y de baja calidad. Por lo tanto el código alfabético se considera como un sistema de normas que establece a cada fonema de la lengua una forma gráfica contraria. Estas reglas permiten

alcanzar una sucesión de signos ortográficos que permiten crear nuevas series de signos (Guadalupe & Mendoza, 2016).

Los docentes, para la enseñanza del código alfabético deberán plantear una metodología adecuada, según la necesidad de los estudiantes, buscar un camino fácil para su aprendizaje, que la lectura y escritura sea lograda, siendo algo notable la reflexión de la lengua oral y aprovechar los conocimientos adquiridos anteriormente y así se facilitan el manejo y la comprensión del mismo.

La capacidad para hacer distinciones entre los segmentos fónicos es conocida como habilidad de segmentación. El primer enfoque se denomina enseñanza directa, es tal vez el más difundido en el mundo, se deriva de varias investigaciones que llevan el nombre de "conciencia fonológica". Lo considera (Acosta Luévano, 2017), después de trabajar la conciencia fonológica, llega al proceso de la escritura de los fonemas; en la actualidad esta metodología se conoce como relación fonema – grafía, donde los niños/as conocen bien los sonidos o unidades mínimas de las palabras para evitar la omisión de grafías o disgrafía.

El segundo enfoque es “el lenguaje integral, fue presentado por (Goodman, 1992) . Dentro de las de formas o métodos para enseñar el código alfabético nos presenta propuestas metodológicas como el trabajar con textos, con cuentos para leer a los niños, videos, tarjetas, todo es muy bueno para el aprendizaje de los niños en el segundo de Básica.

Según (Pérez, 2014), La enseñanza del código alfabético con sus conciencias, es indispensable en el proceso actual de la educación porque cuando los docentes están enseñando el código no están enseñando solo a leer y a escribir, además hay que enseñar y reforzar la lectura, la escritura y la comunicación oral; el estudiante aprenderá cuando primeramente capta las imágenes buscando que la lectoescritura no sea un aprendizaje mecánico ni memorístico; al contrario, invita a reflexionar sobre la lengua.

El lenguaje es un sistema constituido por un conjunto de símbolos con determinados significados y sonidos asociados, y una serie de reglas para su utilización y manejo. Aunque cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje para poder leer y a escribir, deben haber conseguido antes un nivel de lenguaje oral y una coordinación de movimientos adecuados, permitiendo que los miembros de un grupo social puedan comunicarse entre sí utilizando un mismo código (Sánchez J. M., 2017).

En el Ecuador existen diversos dialectos según la ubicación geográfica de las personas. Por lo tanto, prevé actividades para los lugares que tienen otros dialectos. Es por esto que se presenta la palabra “yogur”. Estas páginas serán usadas en los lugares donde los niños y niñas pronuncian de la misma manera la /y/ y la /ll/. (Reasco & Mercedes, 2016).

Habilidades lingüísticas y comunicativas

Definición

La habilidad es la capacidad adquirida por el ser humano, el mismo que utiliza de forma creativa los conocimientos y hábitos en la vida cotidiana. Existen varias clases de habilidades:

Las personas poseemos habilidades cognitivas las cuales son capaces de solucionar problemas de una manera específica, las habilidades sociales desarrollan las personas que tienen gran facilidad de comunicación interpersonal, lo que les proporcionan una empatía especialmente en los negocios, no podrían faltar las habilidades lingüísticas o de tipo comunicativo, que son aquellas que determinan la capacidad de alguien para llevar a cabo el análisis de la influencia que pueden tener otras personas.

Estrategias innovadoras para desarrollar las habilidades lingüísticas

Las estrategias de desarrollo de las competencias orales de los estudiantes tienen mucha importancia por la confianza para comunicarse a través del lenguaje oral y de su autoestima e identidad cultural sobre la base de la valoración de su lengua materna y de su entorno socio-cultural, la expansión del vocabulario y sintaxis, la diversificación de registros o niveles de habla y tipos de discursos. Así como los elementos para expandir las competencias lectoras, producción de textos y desarrollo de niveles superiores de pensamiento (Castañeda, 2016).

Dentro de las de formas o métodos para enseñar el código alfabético presenta propuestas metodológicas como el trabajar con textos, con cuentos para leer a los niños, videos o tarjetas, todo es muy bueno para el aprendizaje de los niños en el segundo año de educación básica. También es importante que los niños se familiaricen con el código alfabético para utilizarlo como instrumento de comunicación en el lenguaje oral como en el lenguaje escrito (Guadalupe & Mendoza, 2016) .

En la actualidad el Ministerio de Educación exige que se aplique la enseñanza del código alfabético porque es un sistema de reglas que asigna a cada fonema una representación gráfica diferente. Este sistema de reglas permite crear nuevos signos para representar conceptos nuevos, de forma que todos aquellos que conozcan el sistema, sean capaces de entenderlo.

Parte por desarrollar la curiosidad, las ganas de comunicarse en un código común a todos, busca una reflexión significativa del para qué; el código no es un aprendizaje mecánico ni memorístico; al contrario, invita a reflexionar sobre la lengua, el significado de las palabras u oraciones que se leen o se escriben.

El uso de la lengua puede realizarse de 4 formas distintas según el papel que tiene el individuo en el proceso de comunicación, es decir según actúe como emisor o receptor y también, según el canal de transmisión que utilicemos, o según tengamos el canal oral o escrito.

Emisor Hablar = Canal oral Escuchar Receptor

Escribir = Canal escrito Leer.

Escuchar

El lenguaje es el instrumento del pensamiento y del aprendizaje. A través de las habilidades lingüísticas (escucha y expresión oral), recibimos información, la procesamos y expresamos nuestros pensamientos. Por tanto, nuestras habilidades lingüísticas influyen en la calidad y exactitud de la información que recibimos, a su vez, esta información es la materia prima para la elaboración de nuestros pensamientos.

La atención de los problemas de lenguaje a través del análisis riguroso de las habilidades lingüísticas es vital para el proceso de aprendizaje (Giraldo, Gonzalez, & Gonzalez, 2016).

La expresión escrita representa el más alto nivel de aprendizaje gramatical, en ella se integran experiencias y aprendizajes relacionados al escuchar, hablar y leer, se ponen en funcionamiento la fonológica, morfo-sintáctica, léxica-semántica y pragmática.

Hablar

Desde que un niño es un bebé y escucha sus arrullos, cómo gorjear y gorgotear, antes de haber dicho su primera palabra, pero ni su cerebro ni su aparato vocal estaban todavía desarrollados como para que usara las palabras para transmitir sus necesidades. A medida que los niños crecen, llegan a darse cuenta de que un conjunto de sonidos específicos, organizados de determinada manera, tiene un significado. Poco a poco, también aprenden que las palabras se combinan de muchas formas y que sirven para transmitir sus ideas a otras personas.

La mayoría desarrolla estas habilidades lingüísticas automáticamente escuchando a sus familiares y hablando regularmente con ellos. De hecho, los estudios demuestran que es importante hablarles a los niños pequeños y que cada familia es diferente respecto de cuánto les habla a sus bebés.

De acuerdo a las investigaciones en niños antes de la edad de 18 meses, indican que los niños cuyos padres les han hablado mucho tienen mejores habilidades al empezar la

escuela que los niños cuyos padres les han hablado menos. Para el niño promedio, la mejor base para el éxito académico es una mayor exposición al lenguaje

Leer

Cuando uno no comprende lo que lee, naturalmente se desmotiva, y disminuye o pierde el gusto por la lectura. El desarrollo de la competencia lectora es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, tanto en la escuela como fuera de ésta. La práctica de la lectura desarrolla la capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo. Estudios han comprobado que el buen desarrollo de la competencia lectora es uno de los elementos que aumenta la probabilidad de tener un mejor empleo y mejores salarios.

A través de la lectura uno puede divertirse, reflexionar, estimular y satisfacer la curiosidad sobre los temas de interés. La lectura involucra dos actividades principales: Identificación de palabras o “decodificación”. Comprensión del significado del texto.

Es necesario que la lectura sea fluida para que la mente pueda retener una oración durante suficiente tiempo para comprenderla. Si no hay comprensión no hay lectura, por lo que el lector debe ser capaz de entender y reflexionar sobre lo que lee. Con el apoyo de diversos especialistas, la Secretaría de Educación Pública ha definido los estándares para poder determinar y registrar: ¿Cuántas palabras por minuto lee el alumno en voz alta (Velocidad de Lectura)? ¿Qué tanto entiende el alumno de lo que lee (Comprensión Lectora)? ¿Cómo lee el alumno en voz alta (Fluidez Lectora)?.

Son la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer. Es el momento para revisar los conocimientos previos y de prerrequisitos; los previos se adquieren dentro del entorno que traen los estudiantes, los prerrequisitos nos da la educación formal como: vocabulario, nociones de su realidad y uso del lenguaje. Además, es una oportunidad para motivar y generar curiosidad.

Las destrezas específicas de pre lectura se desarrollan mediante actividades como: Lectura denotativa y connotativa de las imágenes que acompañan al texto. La denotativa invita a observar y describir los gráficos tales como se ven y la connotativa, a interpretarlos de manera creativa. Activación de conocimientos previos: preguntar qué conoce sobre el tema y con qué lo relaciona. La formulación de predicciones acerca del contenido, a partir de elementos provocadores: título, año de publicación, autor, gráficos, palabras claves, prólogo, bibliografía, etc.

También se puede decir que la lectura determina los propósitos que la persigue la lectura: recreación, aplicación práctica, localización de información, evaluación crítica.

Desarrollo de conciencia lingüística

Es considerada un componente fundamental de la identidad cultural, ya sea individual y colectiva. El conjunto de las actitudes, la representación de todo lo que se piensa y se sabe sobre la lengua. Se precisa explorar la conciencia lingüística a través de las reflexiones y comentarios metalingüísticos sobre ciertos fenómenos lingüísticos y el uso de estos. La conciencia lingüística es importante en el proceso de socialización de cada individuo y es transmitida de generación en generación (Helfrich, 2008).

El conjunto de habilidades metalingüísticas han sido denominados conciencia lingüística y se define como la facultad de reflexionar sobre el lenguaje, como: fonemas, morfemas, palabras, oraciones, y demás. Dichas capacidades son desarrolladas a lo largo de un extenso tiempo (Manrique & Signorini, 1988).

Fonología

La fonética y la fonología incluyen el estudio y explicación de los aspectos observables del lenguaje, los aspectos físicos, psicológicos y sociales, también el estudio del funcionamiento de la mente humana al adquirir y producir el lenguaje. También conocida como disciplina teórica, ofrece una interpretación y explicación del funcionamiento lingüístico de los sonidos del habla.

Los modelos de pronunciación tradicionales, los sistemas fonológicos agotaban las posibilidades fonéticas del hablante hasta ser consideradas de forma gramatical. (Serena y José, 2015) .Se acude a la fonología para encontrar pruebas, físicas o pruebas que fundamenten posibilidades de ser admisibles o plausibles (Rello, 2007).

Sintáctica

Es el análisis de la relación existente entre los distintos símbolos o signos del lenguaje. Su función es que la palabra defina a otra de la forma más precisa en relación con las de su contexto. (López & Montero, 2007)

Semántica

Es la combinación de sonidos o letras formando un número indefinido de palabras que nos permiten referirnos a objetos, acciones, cualidades del mundo real, cambios de sentido entre varias palabras, su significado, estructura y relación con otras palabras.

Léxica

Se establece la relación entre los fonemas y grafemas, para esta etapa luego que el estudiante haya trabajado el grupo de palabras generadoras, formado por los nueve grupos de palabras, el docente lo invita a proponer la representación para cada uno de los fonemas de las series de palabras. (Arias & Usca, 2013), el aprendizaje y el refuerzo que la escritura hace de las reglas de relación sonido-grafema, las separaciones silábicas posibles en el texto escrito, la correcta escritura de sílabas con complejos de consonantes y combinaciones de sílabas en palabras muy complejas, retroalimentan la correcta pronunciación en el habla y remiten a un sistema ideal o norma de la cual nos desviamos sin problemas en el habla a través de diversos dialectos, pero que debemos respetar en la escritura a menos que se busque representar esa característica regional, con lo cual la conciencia fonológica termina por enriquecerse (Eslava, 2000).

Razón por la cual, atendiendo a estos contenidos expuestos, se aboga por que intervengan todos los procesos que resulten indispensables en el aprendizaje y se ejercite el automatismo a través de la lectura en voz alta, con tareas que posibiliten la asimilación consciente de palabras y oraciones estimulándoles al análisis, unido a la cinestesia verbal que incidirá en el reforzamiento del control y regulación fonemático-visual para el establecimiento de la correcta relación fonema- grafema; creándose adecuados reflejos condicionados en el aprendizaje de los escolares.

El estudiante no solamente debe dominar los conocimientos, sino los métodos de sus acciones para asimilar el contenido, y convertirlo después, como componente del pensamiento. La identificación de palabras nuevas hará intervenir la fonología, las letras o grupos de letras se pondrán en relación con los elementos fonológicos correspondientes utilizando las reglas de conversión grafema-fonema. (Guadalupe & Mendoza, 2016).

Relación sonido-grafema

Se establece la relación entre los fonemas y grafemas, para esta etapa luego que el estudiante haya trabajado el grupo de palabras generadoras, formado por los nueve grupos de palabras, el docente invita al estudiante a proponer la representación para cada uno de los fonemas de las series de palabras (García & Peláez, 2017).

Atendiendo a estos contenidos se aboga por que intervengan todos los procesos que resulten indispensables en el aprendizaje y se ejercite el autorregulación a través de la lectura en voz alta, con tareas que faciliten la asimilación de palabras y oraciones motivando al análisis, unido a la cinestesia verbal que incidirá en el reforzamiento del control y regulación fonemático-visual para la correcta relación fonema- grafema; creándose reflejos

condicionados en el aprendizaje de los estudiantes, no solamente debe dominar los conocimientos, sino los métodos de sus acciones para relacionar el contenido, y convertirlo después, como componente del pensamiento (Núñez, 2001).

Métodos de enseñanza en lengua y literatura

La escuela tradicional supone que todos los niños se interesan en todas las materias de la enseñanza, y no considera las diferencias individuales o grupales de ellos. Los métodos tradicionales disminuyen la energía de los niños y al contrario de lograr que se interesen en la materia, causan desinterés en ellos.

Esto exige al estudiante memorizar conocimientos sin sentido alguno. La vida escolar cotidiana es acompañada de lógica abstracta, gramática, clasificaciones científicas y fechas históricas. Debido a esto, los métodos escolares tradicionales son altamente impositivos y autoritarios, por tanto, los métodos escolares son contrarios a la naturaleza de los niños (García E. , 1991).

El docente es el encargado de encontrar la manera de desarrollar competencias. Al igual que las TICs, es usado como soporte que no tiene relación con el método tradicional de enseñanza, mejorando los factores de eficacia de las prácticas con TIC que intenta innovar la calidad educativa.

El uso de edublog puede proporcionar la eficacia de este, con el propósito de alterar la realidad, modificando concepciones, actitudes y variando métodos e intervenciones para mejorar y transformar los métodos y procesos de enseñanza y aprendizaje (Garrido, 2015).

Método fónico-analítico-sintético

Los componentes que estructuran el método fónico-analítico-sintético para el proceso lectoescritor en la primaria se explica de la siguiente manera:

Lo fónico El primer componente de este método (el fónico) no puede ser considerado como un componente independiente, es en sí toda una concepción, la cual lo caracteriza en toda su dimensión. Es una idea complicada y exige un estudio más profundo desde el punto de vista conceptual y metodológico.

Y solo así sus dos procedimientos didácticos: **análisis y síntesis** podrán ser aplicados de manera lógica y correcta, y mucho más cuando estos dos procedimientos didácticos se corresponden con los procedimientos de segmentación e integración (estructura y función) que aplican los métodos lingüísticos en sentido general, y los fonéticos de manera particular (Concepción, 2006). Plantea: El análisis fónico forma una actividad preparatoria para el aprendizaje de la lectura y la escritura, continúa siendo importante durante y después del aprendizaje, permite precisar los componentes fónicos de la palabra y los grafemas: acentos,

entonación y pausas. Se debe explicar de forma sencilla y práctica los diferentes elementos que intervienen en la articulación y pronunciación del sonido.

El analítico

Cuyo término tomado del griego análisis (disolución de un conjunto en sus partes) está admitido en el método fónico-analítico-sintético como el segundo momento del método, antecedido por el aspecto fónico y seguido por la etapa de síntesis. Es su primer procedimiento didáctico y no se encuentra por lo tanto desvinculado de lo fónico, es el punto de partida en el proceso de la enseñanza de la lectura y la escritura en preescolar y en primer grado de la escuela cubana.

Lo sintético

“La síntesis es el camino inverso”. Según la concepción del método fónico-analítico-sintético una vez que se ha llegado al segmento fónico mínimo (sonido), éste debe integrarse en una sílaba, y ésta en unidades superiores: palabra y oración. Es la segunda fase del método fónico-analítico-sintético en la que se integran los elementos descompuestos en el proceso analítico y donde el estudiante llega a asimilar el significado de la frase u oración.

Este método posee tres componentes: el **fónico**, porque su base está en el estudio del sonido, del habla viva; el **analítico** porque en el aprendizaje los niños tienen que dividir las oraciones en palabras, las palabras en sílabas y las sílabas en sonidos; y el **sintético**, porque durante su desarrollo los escolares aprenden a integrar de nuevo las partes hasta llegar a recomponer el todo.

El método **fonético-analítico-sintético-comunicativo** (Concepción, 2006), señala: En el método fonético-analítico-sintético-comunicativo se hace necesario distinguir las unidades fono, fonema y grafema, como única alternativa de ser consecuente con el análisis fónico que exige este método”.

Por lo tanto, una vez que se haya llegado a fono, segmento fónico mínimo del proceso de análisis desarrollado desde texto, se debe relacionar éste con la unidad fonema para determinar su función constructiva y diferenciadora, a partir de fonema, relacionarlo con la unidad grafema, su representación gráfica en la lengua escrita.

Todos estos elementos conforman el proceso comunicativo verbal, el cual se manifiesta en el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

El fonema

Es una unidad funcional, compuesta solo por rasgos distintivos y diferenciadores, y estructuran los significantes de la lengua, y es producto de un segundo grado de abstracción, en el que se relegan a un segundo plano los rasgos no pertinentes presentes en el fono.

También en muchas ocasiones se identifica al fonema con el grafema en el momento final de la segmentación, y es un error.

El grafema

Es una unidad de la lengua escrita y no del sistema lingüístico.

En el método fonético-analítico-sintético-comunicativo se hace necesario distinguir las unidades fono, fonema y grafema, como única alternativa de ser consecuente con el análisis fónico que exige este método. Consecuentemente, una vez que se haya llegado a fono, segmento fónico mínimo del proceso de análisis desarrollado desde texto, se debe relacionar éste con la unidad fonema para determinar su función constructiva y diferenciadora: construir nuevas unidades sónicas de diferente significado a la tratada en clase.

A partir de fonema, relacionarlo con la unidad grafema, su representación gráfica en la lengua escrita. En conclusión, el método fonético analítico sintético-comunicativo para el adelanto de la lectoescritura y la lectocomprensión se mantiene en fundamentos psicopedagógicos y lingüísticos relacionados, y ha sido pensado con una base teórica y metodológica de las ciencias didácticas y lingüísticas, de la ciencia fonética.

La aplicación de este método contribuirá desde la primera clase en la educación básica al desarrollo de las diferentes habilidades lectoras y de lectocomprensión de los estudiantes. Principales potencialidades que caracterizan al método fónico-analítico sintético.

Inductivo-deductivo

Sirve para la observación de fenómenos particulares, en él se puede realizar un estudio y un análisis general para identificar el problema, determinar los problemas, y finalmente establecer conclusiones y recomendaciones (Jiménez, 2020). Este método es aplicado desde el análisis de cada niño o niña, que permite la elaboración de una propuesta deductiva, se aplica desde una propuesta de solución hacia el abordaje individual de cada niño o niña (Cepeda & Alvarez, 2011).

Global analítico

Estrategia para el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas de primaria, lo cual es posible gracias al enfoque cualitativo y su método de investigación, mediante datos recolectados y la reflexión social que se realiza en la práctica. Se lo puede aplicar en la lectura y la escritura, basándose en los principios de globalización, donde las necesidades e intereses de los niños son importantes al utilizar las dinámicas y juegos educativos que permiten el aprendizaje de la lectoescritura. Según los postulados de la psicología evolutiva, se plantea a la percepción de niños como sincrética, es decir, que el niño percibe con más facilidad las totalidades de las partes (Charry, Galindo, & Moreno, 2015).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

Esta investigación se basa en el enfoque cuantitativo con la finalidad de atender la problemática existente y dar cumplimiento a los objetivos planteados. Este enfoque requirió procesos sistemáticos, críticos, recopilación, análisis de resultados, diseños y discusión. (Sampieri, 2006). Además, utiliza la recolección y el análisis de datos al responder las preguntas planteadas con antelación, y confía en la medición numérica, estadística, para establecer con exactitud los resultados obtenidos.

Tiene un enfoque cuantitativo porque se aplicó un pre-test y post-test a los estudiantes y un cuestionario a los docentes. En consecuencia, los datos son producto de mediciones,

representados mediante de números estadísticos. Al respecto Hernández & Mendoza. (2018) señalan que el enfoque cuantitativo emplea la recolección y el análisis de datos para responder preguntas de investigación planteadas con antelación y confía en la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística con el propósito de determinar con exactitud patrones de comportamiento de una población.

El diseño de investigación utilizado fue el pre-experimental porque se aplicó un pre-test y un post-test a los niños de segundo año para conocer el efecto obtenido al implementar los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético.

Tipos de investigación y métodos

Bibliográfica-documental

Esta investigación se centró en el tipo de investigación documental. Empleó fuentes bibliográficas confiables como medio de consulta, ya sean estas tesis, artículos científicos de revistas, libros, internet y demás documentos necesarios para validar y complementar la información propuesta a lo largo de este estudio. De esta forma se pudo dar respuesta y encontrar las soluciones necesarias al problema planteado, relacionando en cierta manera la información existente en diversas fuentes con las nuevas ideas o hallazgos identificados.

De campo

Según (Munch & Ángeles, 2007) afirma que “El investigador realiza el estudio en el lugar donde sucede el fenómeno que se investiga” (p.30) así, que para la recolección de datos se realizó directamente con los sujetos investigativos, es decir, los niños, las niñas y docentes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. De esta manera se cumplió con el objetivo de conocer la realidad institucional en lo que respecta a la enseñanza del código alfabético utilizando recursos tecnológicos lúdicos.

Nivel de la investigación

Descriptivo

Por cuanto se describe y explica las características del problema de estudio, su frecuencia y desarrollo.

Inferencial

Inferencial no paramétrica porque realiza la comparación del avance de los estudiantes a través de un pre-test y post-test

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Los estudiantes y docentes motivo de investigación fueron elegidos mediante una muestra no probabilística por conveniencia, ya que se consideró importante tomar en cuenta a toda la población, estudiantes de segundo año de EGB y docentes del mismo grado, para valorar el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes y las prácticas pedagógicas empleadas. Rodrigo Pimienta Lastra define a la muestra no probabilística “no probabilístico, solamente la población investigada, es decir, únicamente sobre los elementos estudiados”. (Lastra, 2000, pág. 264)

La población investigada la constituyó 120 estudiantes, 6 docentes que trabajan con estudiantes de segundo EGB de la jornada matutina y vespertina. La población de estudio perteneció al sistema fiscal educativo ecuatoriano, del régimen Sierra, modalidad presencial, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Quitumbe.

Cuadro N. 1. Población

Unidades de Observación	N°	%
Estudiantes	120	95,23 %
Docentes	6	4,76 %
TOTAL	126	100 %

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: Elaboración propia con base de datos de la institución educativa.

Técnicas e instrumentos de investigación

Para identificar la insuficiente aplicación de recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, se procedió a aplicar una prueba (Anexo N° 1) con el apoyo de Quizizz como recursos tecnológico. Esta consta de 11 preguntas con respuestas de selección múltiple y estructurada de la siguiente forma: las preguntas 1,2 y 3 corresponden a la Conciencia Semántica; las preguntas 4 y 5 corresponden a la Conciencia Léxica; las preguntas 6, 7 y 8 corresponden a la Conciencia Sintáctica; y las preguntas 9, 10 y 11 corresponden a la Conciencia Fonológica.

En el caso de los docentes se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario (Anexo N° 2), con 17 preguntas con opción múltiple, organizadas de la siguiente forma: preguntas 1, 2, 3, 4 y 5 están relacionadas con la influencia de los recursos

tecnológicos lúdicos en la educación; la pregunta 6 en cuanto a la aplicación de una guía didáctica con recursos tecnológico lúdicos para la enseñanza del código alfabético; la pregunta 7 corresponde a los recursos tecnológicos lúdicos que el docente utiliza; la pregunta 8 al rol cumplido por el docente de 2 año de EGB; las preguntas 9, 10, 11 y 12 corresponde a las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza; la pregunta 13 a la importancia de la capacitación a docentes para aplicar la metodología de la ruta fonológica; la pregunta 14 hace referencia al conocimiento del enfoque comunicativo; la pregunta 15 sobre la utilización de situaciones reales comunicativas; la pregunta 16 y 17 se relaciona al Currículo de Lengua y Literatura de 2 año de Educación General Básica.

Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad de los instrumentos se verificó mediante el análisis de juicio de expertos y el Alfa de Cronbach aplicado a los cuestionarios. El instrumento de los niños alcanzó una buena consistencia de (0,702) de efectividad lo que permitió realizar el análisis de los datos obtenidos.

Cuadro N. 2. Estadísticas de fiabilidad estudiantes

Cronbach's Alpha	N of Items
0,702	22

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: Programa estadístico SPSS

La confiabilidad del cuestionario aplicado a los docentes alcanzó un Alpha de Cronbach's de (0,702) el cual, es confiable con buena consistencia

Cuadro N. 3. Estadística de fiabilidad estudiantes

Cronbach's Alpha	N of Items
0,710	17

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: Programa estadístico SPSS

Procedimiento para la recolección de datos

Luego de establecer los instrumentos de investigación dirigidos a las docentes (cuestionario) y a los estudiantes (prueba - test) se procedió a la revisión del tutor y a la

validación de expertos en el tema. Para la recolección de datos de los estudiantes y de los docentes de segundos años de EGB se solicitó la autorización a la autoridad de la Unidad Educativa, para la aplicación de los instrumentos de investigación. También se requirió la autorización de los representantes legales de los niños y las niñas de segundo año de EGB para la aplicación de los instrumentos, pre test y pos test. Cabe recalcar que la aplicación del pre - test fue de manera individual, en 30 minutos aproximadamente.

A partir de los resultados obtenidos y por el lapso de dos meses se utilizó la metodología de la ruta fonológica, con la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos como Quizizz, Educaplay, Livenworksheets, worwall y el youtube; de esta manera se promovió el desarrollo de las Conciencias Lingüísticas. Posteriormente se aplicó el post-test de manera individual y se reveló resultados favorables, los cuales posteriormente se analizan a profundidad.

Matriz de Operacionalización de Variables

Cuadro N. 4. *Variable Independiente*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Recursos didácticos tecnológicos lúdicos</p> <p>Son herramientas que facilitan la enseñanza aprendizaje de manera recreativa, asociada con la tecnología da mayor facilidad para un aprendizaje significativo; es una buena combinación que se ha tomado en cuenta para mejorar la enseñanza aprendizaje, el desarrollo de capacidades y la inteligencia del individuo.</p>	TIC en la educación del siglo XXI	TIC's	1. ¿Cree usted que en el mundo globalizado el uso de los recursos tecnológicos lúdicos sirve como apoyo en la educación?	Encuesta
			2. ¿Cree usted que la utilización de recursos tecnológicos lúdicos contribuye la enseñanza del código alfabético?	
			3. ¿Cree usted que enfrenta limitaciones para aplicar recursos tecnológicos lúdicos con sus estudiantes?	
	Recursos tecnológicos lúdicos	Tipos Educaplay Quizzizz Liverwork sheets Wordwall Puzzle Kahoot	4. ¿Aplica usted recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético?	
			5. ¿El uso de recursos tecnológicos lúdicos permite mayor motivación y predisposición para el aprendizaje del código alfabético en los estudiantes?	
			6. ¿Considera que es necesario contar con una guía que aporte en la enseñanza del código alfabético?	
	Impacto en el ámbito escolar	Motivación Predisposición	7. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos lúdicos que usted emplea en la enseñanza del código alfabético?	Encuesta

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Cuadro N. 5. Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Código alfabético</p> <p>Es un sistema de reglas que asigna a cada fonema de la lengua una representación gráfica distinta. Estas reglas permiten comprender una serie de signos ortográficos, también permiten crear nuevas series de signos</p>	Habilidades Lingüísticas	1. Escuchar 2. Hablar 3. Leer 4. Escribir	1. ¿Considera usted que en sus estudiantes ha desarrollado las habilidades lingüísticas de escuchar, hablar, leer y escribir?	Encuesta
	Métodos de enseñanza	Analítico	2. ¿Con qué frecuencia aplica el Método Analítico (global) para enseñar el código alfabético?	Encuesta
		Sintético	3. ¿Con qué frecuencia aplica el Método Sintético para enseñar el código alfabético?	
		Ecléctico	4. ¿Utiliza el método ecléctico para enseñar el código alfabético?	
	Ruta fonológica	5. ¿Utiliza la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético? 6. ¿Ha recibido capacitación en la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético?		
Currículo Nacional	Enfoque Comunicativo	7. ¿Cuánto conoce sobre el enfoque comunicativo del área de Lengua y Literatura?	8. ¿Utiliza situaciones comunicativas reales para enseñar el	Encuesta

			código alfabético?	
		Currículo de Lengua y Literatura	9. ¿Cree usted que el currículo de Lengua y Literatura es aplicado adecuadamente en nuestro medio educativo? 10. ¿Hay congruencia entre el currículo de Lengua y Literatura y su aplicación en el aula?	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

CAPITULO III

Análisis e interpretación de resultados

La población investigada estuvo conformada por 120 estudiantes de segundo año de Educación General Básica y 6 docentes de la Institución Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. Actores que proporcionaron resultados fruto de la aplicación del pre-test y pos test a los estudiantes y las encuestas realizadas a los docentes; de esta manera se dio respuesta a los objetivos planteados. Además, se pudo confirmar la hipótesis planteada: “La aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos facilitan la adquisición del código alfabético de los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

En el objetivo N°1 se hizo referencia a identificar la metodología empleada por los docentes en la enseñanza del código alfabético y en el objetivo N° 2 a identificar los recursos tecnológicos lúdicos aplicados por los docentes del de segundo año de EGB en la enseñanza del código alfabético. Al respecto se evidenció lo siguiente:

Estudiantes

Número de encuestados por género

Tabla 1. Género de estudiantes encuestados

		Género de los estudiantes			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	59	49.2	49.2	49.2
	Femenino	61	50.8	50.8	100.0
Total		120	100.0	100.0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

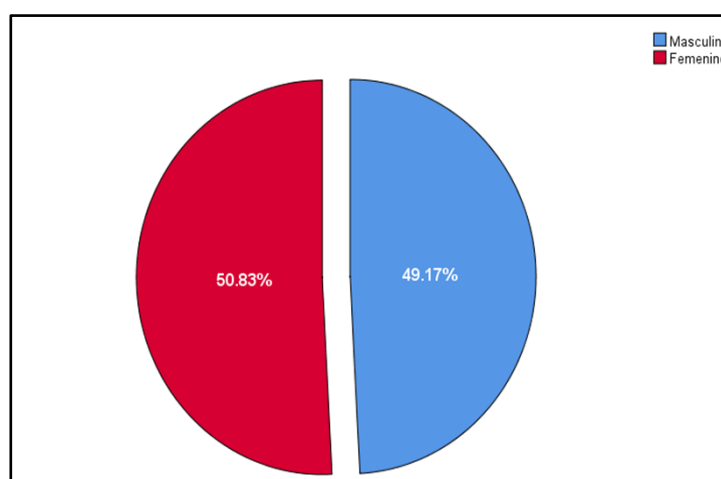


Gráfico N 5. Género de estudiantes encuestados

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

El 49,20%, es decir 59 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo” pertenecen al género masculino y el 50,80% es decir 61 estudiantes pertenecen al género femenino.

Tabla 2. *Los recursos tecnológicos lúdicos sirven como apoyo en la educación*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A Veces	5	83,3	83,3	83,3
	Casi siempre	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

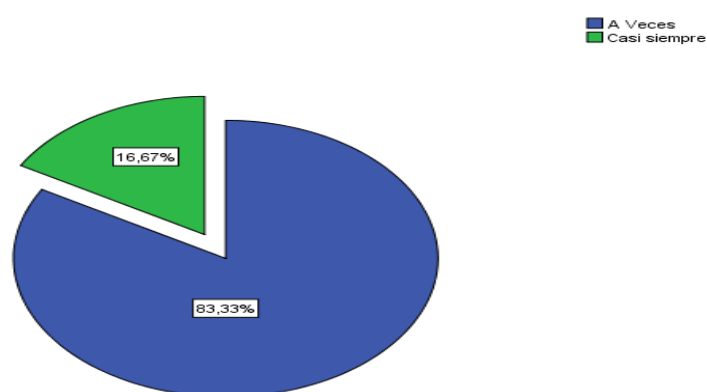


Gráfico N 6. *Los recursos tecnológicos lúdicos sirven como apoyo en la educación*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, 5 docentes consideran que a veces en el mundo globalizado el uso de los recursos tecnológicos lúdicos sirve de apoyo en la educación y 1 docente considera que casi siempre. El futuro de la educación camina en el proceso evolutivo de la sociedad de la información, en la que todos están sumergidos. Por ello, hay que contemplar el hecho de que esta sociedad de la información depende también del sistema educativo que se tendrá que modificar para adaptarse a los tiempos actuales (Talavera & Marín, 2015). Desde este punto de vista es importante la creación y utilización de recursos tecnológicos lúdicos en la actualidad como un apoyo en el desarrollo de productos educativos.

Tabla 3. La aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos contribuye la enseñanza del código alfabético

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Casi Nunca	1	16,7	16,7	16,7
	A veces	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

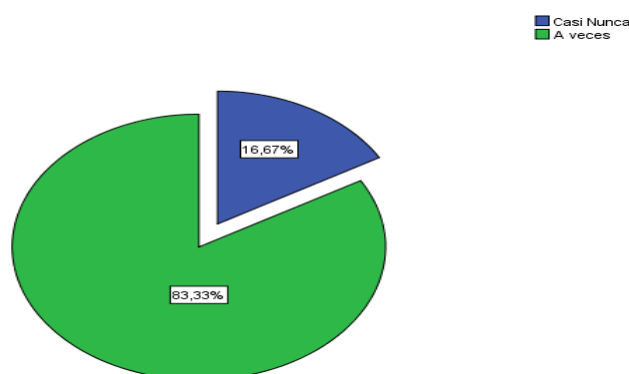


Gráfico N 7. En qué medida la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos, contribuye la enseñanza del código alfabético.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación:

En la tabla se puede apreciar que cinco docentes creen que a veces la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos contribuye a la enseñanza del código alfabético y 1 docente casi nunca. Es importante que los docentes incorporen los recursos tecnológicos como una estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria, así se gestionan los ambientes tecnológicos que favorecen la mediación del aprendizaje lector, a fin de aprovechar estos espacios en cada momento de dicha mediación (explorador, integrador e innovador) (Medellín, 2018) . Por lo expuesto, se siente la necesidad de potenciar nuevos recursos para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de básica.

Tabla 4. Recursos tecnológicos lúdicos deben ser variados

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Casi siempre	1	16,7	16,7	16,7
Valid	Siempre	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

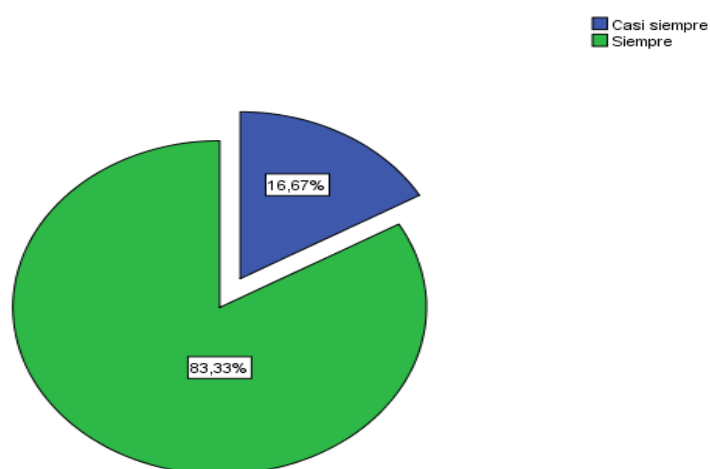


Gráfico N 8. Recursos tecnológicos lúdicos deben ser variados

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación:

De la encuesta realizada cinco docentes consideran que siempre que los recursos tecnológicos lúdicos deben ser variados para cumplir con la intencionalidad de la enseñanza. Es importante recalcar que “la mediación para el aprendizaje lector (audiovisual, virtuales e interactivos) generan espacios que ofrecen una gran variedad de estímulos visuales, auditivos, cognitivos e interactivos, que pueden ser aprovechados para el aprendizaje de la lectura” (Medellín, 2018, pág. 16). Lo citado en líneas anteriores se entendería que los recursos tecnológicos al ser variados facilitan el cumplimiento de la intencionalidad con los que fueron elaborados.

Tabla 5. Conciencias Lingüísticas en sus estudiantes a través del uso de recursos tecnológicos lúdicos

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Nunca	1	16,7	16,7	16,7
Valid	Casi nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

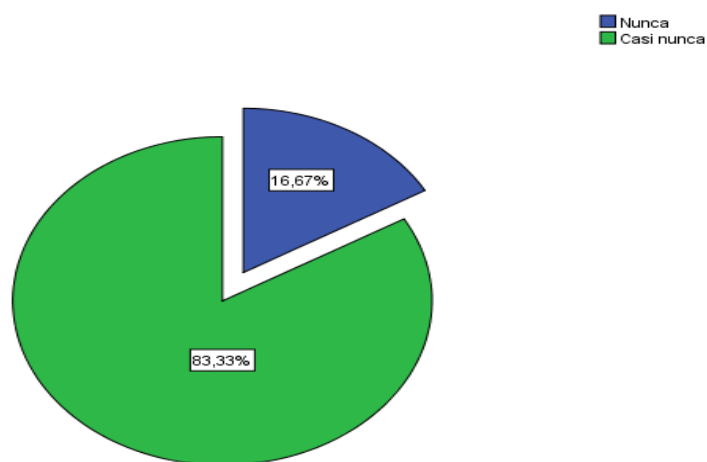


Gráfico N 9. Conciencias lingüísticas en sus estudiantes a través del uso de recursos tecnológicos lúdicos.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

La tabla muestra que la mayoría de docentes casi nunca han desarrollado las conciencias lingüísticas en los estudiantes a través del uso de recursos tecnológicos lúdicos, sin dar cumplimiento a lo que establece el currículo nacional del Ministerio de Educación.

Tabla 6. Recursos tecnológicos lúdicos permite mayor motivación y predisposición

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Casi nunca	4	66,7	66,7	66,7
	A veces	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

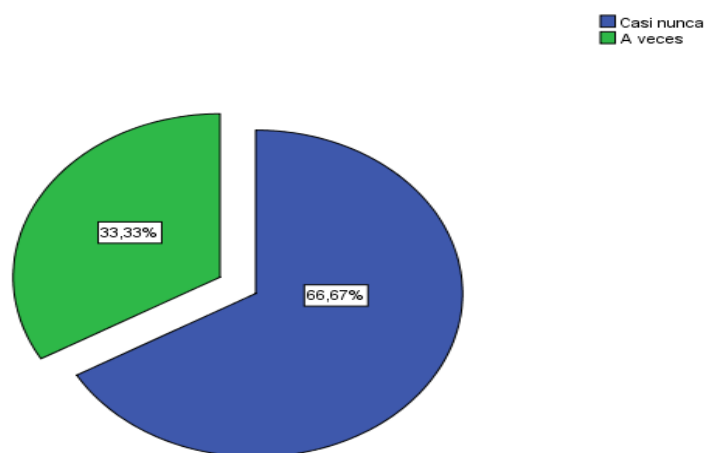


Gráfico N 10. Recursos tecnológicos lúdicos permite mayor motivación y predisposición

Fuente: Estudiantes de 2EGB de la “U.E. Aida Gallegos de Moncayo”.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Análisis e interpretación

Cuatro docentes consideran que casi nunca el uso de recursos tecnológicos lúdicos permite mayor motivación y predisposición para el aprendizaje del código alfabético en los estudiantes. Por lo tanto es necesario se usen con frecuencia recursos tecnológicos lúdicos.

Tabla 7. Es necesario contar con una guía de recursos tecnológicos lúdicos

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Casi siempre	1	16,7	16,7	33,3
	Siempre	4	66,7	66,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

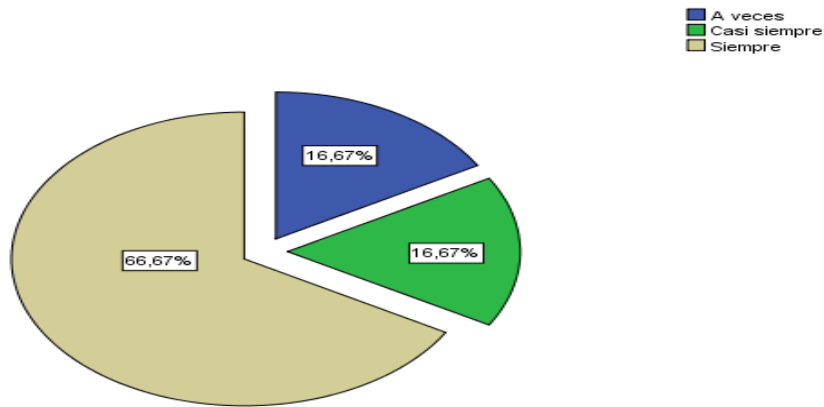


Gráfico N 11. Es necesario contar con una guía de recursos tecnológicos lúdicos

Fuente: Estudiantes de 2EGB de la “U.E. Aida Gallegos de Moncayo”.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Análisis e interpretación

Según la estadística maestra cuatro docentes consideran que siempre es necesario contar con una guía de recursos tecnológicos lúdicos que aporte en la enseñanza del código alfabético, una docente considera que casi siempre y una docente considera a veces.

Tabla 8. Recursos tecnológicos lúdicos que usted emplea

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	YouTube	2	33,3	33,3
	Canva	1	16,7	50,0
	Zoom	3	50,0	100,0
	Total	6	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

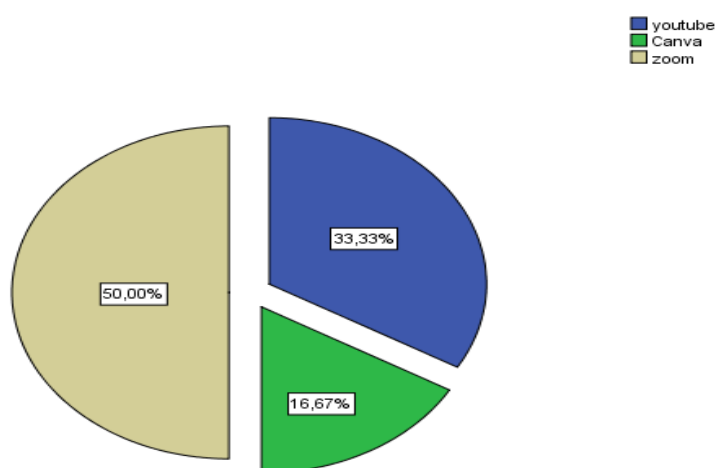


Gráfico N 12. Cuáles son los recursos tecnológicos lúdicos que usted emplea

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

Se puede constatar que hay una confusión entre herramienta tecnológica, plataforma y recurso tecnológico ya que 3 docentes manifiestan utilizar el recurso Zoom, 2 docentes el recurso YouTube y 1 docente el recurso Canva. Por lo que se pudo palpar el desconocimiento o la confusión de la terminología en lo que se refiere a recursos y plataformas tecnológicas.

Tabla 9. El rol del docente

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Casi siempre	6	100,0	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

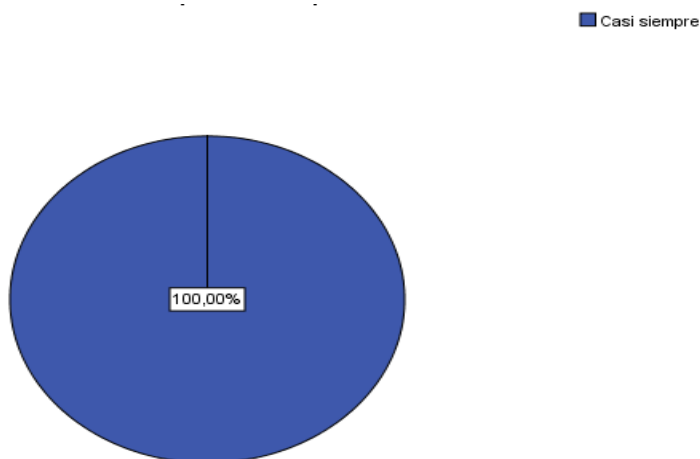


Gráfico N 13. El rol del docente

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

En el cuadro que antecede se puede observar que con un 100%, los docentes consideran que casi siempre cumplen el rol de suscitar y promover la curiosidad, la investigación, las ganas por conocer más por parte de sus alumnos. Cumpliendo así lo expuesto en el currículo nacional ecuatoriano “El docente debe ser un mediador que, mediante el diálogo y la reflexión, construya el conocimiento con sus estudiantes” (Educación, Guía del Docente 2do Grado de Educación General Básica, 2016).

Tabla 10. *Aplica el Método Analítico (global) para enseñar el código alfabético*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A veces	2	33,3	33,3	33,3
Valid Casi siempre	4	66,7	66,7	100,0
Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

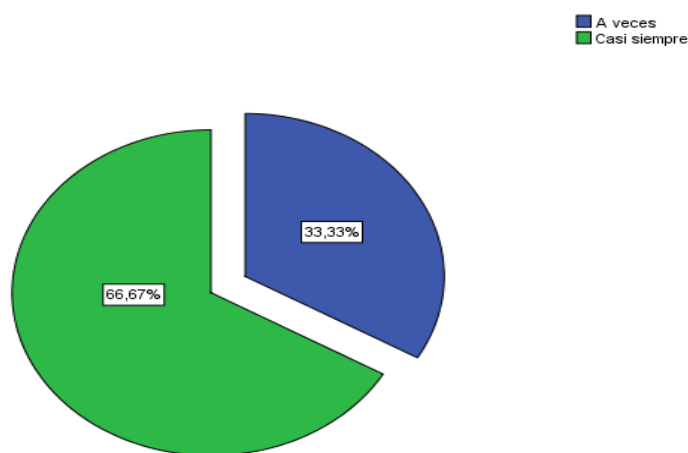


Gráfico N 14. *Aplica el Método Analítico (global) para enseñar el código alfabético*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

Cuatro docentes consideran que casi siempre que aplican el Método Analítico (global) para enseñar el código alfabético, mientras que dos docentes lo aplican a veces este Método Analítico. Lo que impulsa a la buscar de estrategias de aprendizaje por medio de recursos tecnológicos lúdicos.

Tabla 11. *Frecuencia aplica el Método Sintético*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Casi nunca	2	33,3	33,3	33,3
	A veces	4	66,7	66,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

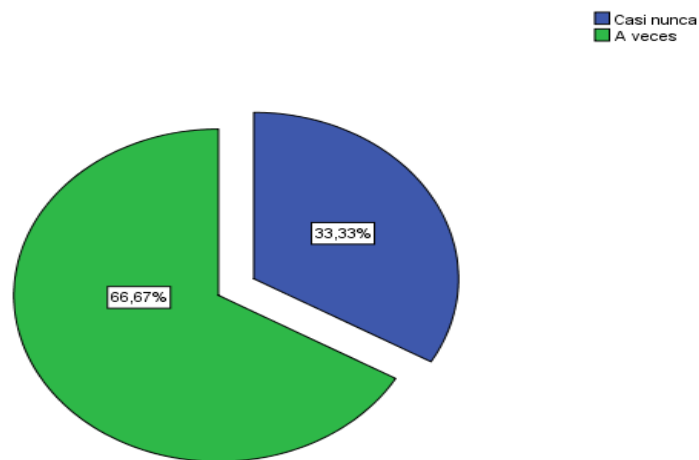


Gráfico N 15. *Frecuencia aplica el Método Sintético*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

De las personas encuestadas cuatro docentes aplica el Método Sintético para enseñar el código alfabético, dos docentes indican que casi nunca lo aplican, se considera que deben aplicarlo todos los docentes en su totalidad.

Tabla 12. Utiliza el método ecléctico

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Nunca	6	100,0	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

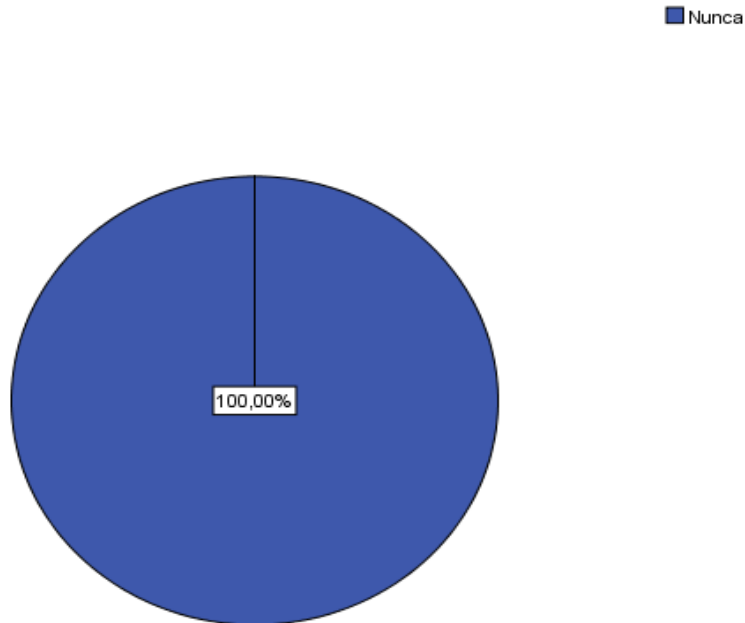


Gráfico N 16. Utiliza el método ecléctico

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

Del resultado obtenido se puede evidencia que el 100% utiliza el método ecléctico para enseñar el código alfabético.

Tabla 13. Utiliza la metodología de la ruta fonológica

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Casi nunca	1	16,7	16,7
	A veces	5	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

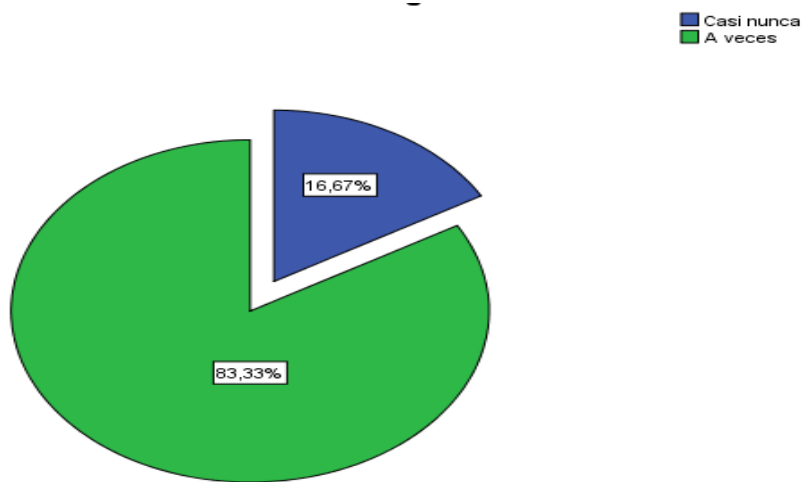


Gráfico N 17. Utiliza la metodología de la ruta fonológica

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

La tabla muestra que cinco docentes a veces utilizan la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético y una docente casi nunca ha utilizado la metodología.

Tabla 14. Capacitación en la metodología de la ruta fonológica

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	1	16,7	16,7	16,7
	Casi nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

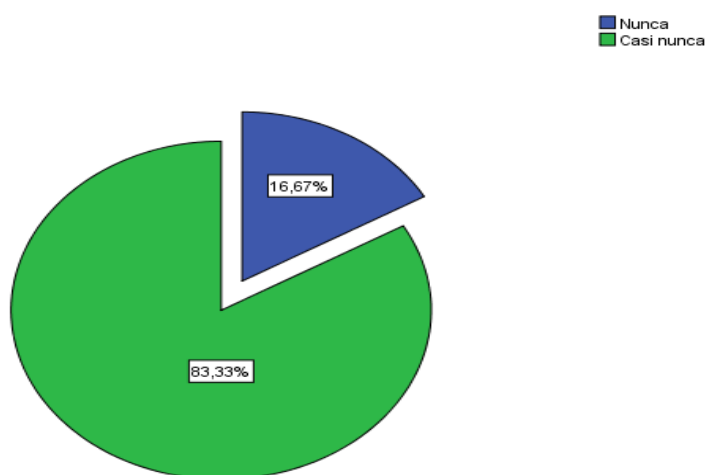


Gráfico N 18. Capacitación en la metodología de la ruta fonológica

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

La mayoría de docentes casi nunca ha recibido capacitación en la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético y una docente nunca ha recibido capacitación. Es importante destacar lo que dice el currículo de Lengua y Literatura en cuanto a la ruta fonológica “es un aprendizaje procesual el mismo que tiene tres momentos” (Ecuador M. d., 2016).

Tabla 15. *Conoce sobre el enfoque comunicativo*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Casi nunca	6	100,0	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

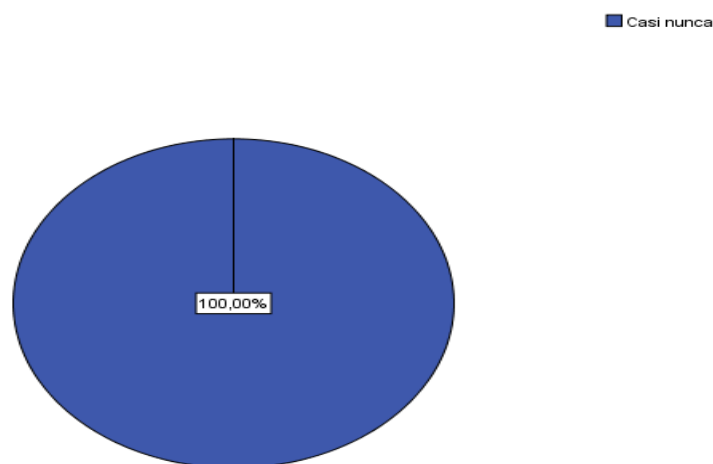


Gráfico N 19. *Conoce sobre el enfoque comunicativo*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación:

La totalidad de docentes responden que casi nunca han conocido sobre el enfoque comunicativo del área de Lengua y Literatura. El currículo nacional de Lengua y Literatura cita a Carlos Lomas (1999) “quien dice que el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua señala como objetivo esencial el desarrollo continuo de la capacidad comunicativa de los estudiantes para que comprendan y produzcan enunciados adecuados a intenciones comunicativas en diversos contextos” (Educación, Guía del Docente 2do Grado de Educación General Básica, 2016, pág. 44). Por lo que es importante retomar el concepto antes mencionado en los docentes de segundo año de Educación General Básica.

Tabla 16. *Utiliza situaciones comunicativas reales*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Casi nunca	6	100,0	100,0	100,0

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

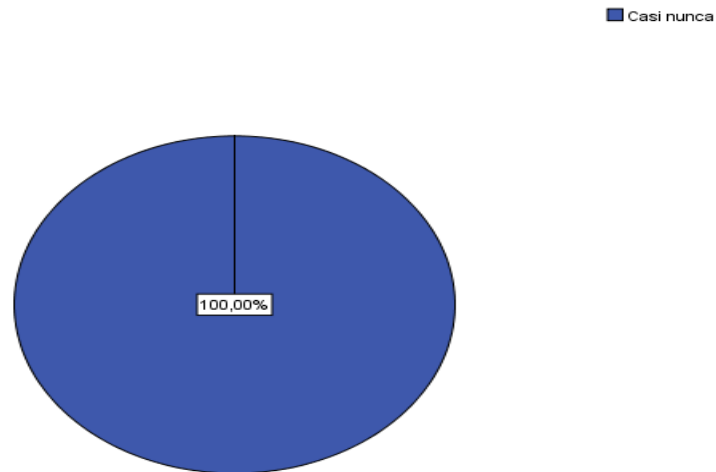


Gráfico N 20. *Utiliza situaciones comunicativas reales*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

El personal docente manifiesta en la encuesta que nunca han utilizado situaciones comunicativas reales para enseñar el código alfabético.

Tabla 17. El currículo de Lengua y Literatura de 2 EGB es aplicado

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Casi nunca	5	83,3	83,3	83,3
	A veces	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

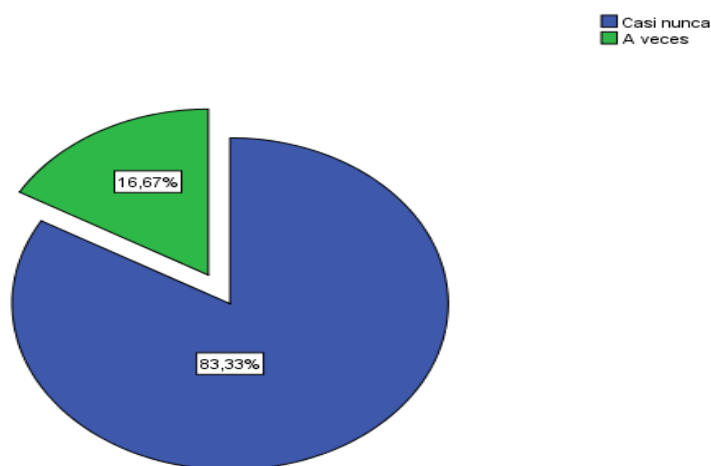


Gráfico N 21. El currículo de Lengua y Literatura de 2 EGB es aplicado

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

La mayoría de docentes considera que casi nunca el currículo de Lengua y Literatura de 2 EGB es aplicado adecuadamente en la institución educativa y una docente considera que a veces es aplicado.

Tabla 18. *Congruencia entre la metodología del currículo de Lengua y Literatura y su aplicación en el aula*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A veces	5	83,3	83,3	83,3
	Casi Siempre	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

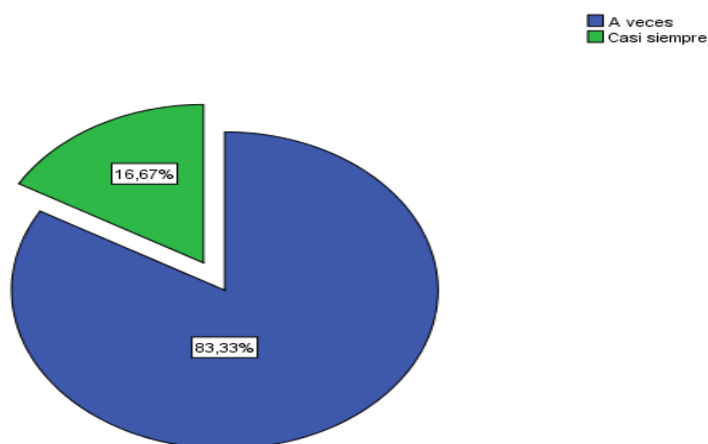


Gráfico N 22. *Congruencia entre la metodología del currículo de Lengua y Literatura y su aplicación en el aula*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

Mediante el gráfico estadístico se puede visualizar que a veces hay congruencia entre la metodología del currículo de Lengua y Literatura y su aplicación en el aula y una docente manifiesta que casi siempre.

En cumplimiento de los objetivos N° 3 (proponer una guía de recursos tecnológicos lúdicos), objetivo N° 4 (implementar recursos tecnológicos lúdicos) y el objetivo N° 5 (determinar el efecto de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético) se identificó los siguientes resultados:

Tabla 19. Conciencia lingüística

	Conciencia Semántica			Conciencia Léxica			Conciencia Sintáctica			Conciencia Fonológica	
	Señala el gráfico que se relaciona con el significado de la palabra (mano)	Escucha con la oración que dice tu maestra y señala el gráfico que corresponde a la oración.	Señala la imagen que corresponde a la respuesta correcta según el número de palabras que tiene la oración.	Encierra el número de palabras que forma la oración.	Encierra la palabra que corresponde a la oración.	Escucha la oración y selecciona la imagen que corresponde a la oración.	Escucha la idea correcta y selecciona la respuesta.	Escucha lo que dice tu maestra y selecciona la oración que corresponde al gráfico.	Observa la imagen y selecciona el gráfico cuyo nombre empieza con el sonido /s/.	Nombra los dibujos y escoge el que rima con el ratón.	Selecciona el gráfico que tiene el sonido /e/ al final.
Z	-9.540	-	-10.771	-	-5.918	-7.484	-7.417	-6.930	-8.832	-5.295	
		5.570		10.771							
Sig. asintótica (bilateral)	0.000	0.000 ^a	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	

a. Distribución binomial utilizada.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación

Para responder al quinto objetivo el cual buscaba determinar el efecto de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de esta investigación, se empleó la prueba no paramétrica de los signos por ser la variable cualitativa (positivo, negativo) y se trata de la comparación entre dos muestras relacionadas, ya que se evalúa a los estudiantes antes y después de la implementación de los recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético. La **prueba de los signos** según (Siegel & Castellan, 1995, pág. 195), “está basada en la dirección de las diferencias entre dos mediciones, más que en medidas cuantitativas”.

Pre-test y Post test dirigido a estudiantes

Tabla 20. Conciencia Semántica

Tabla cruzada P1*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P1	Positivo	15	108	123
	Negativo	105	12	117
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

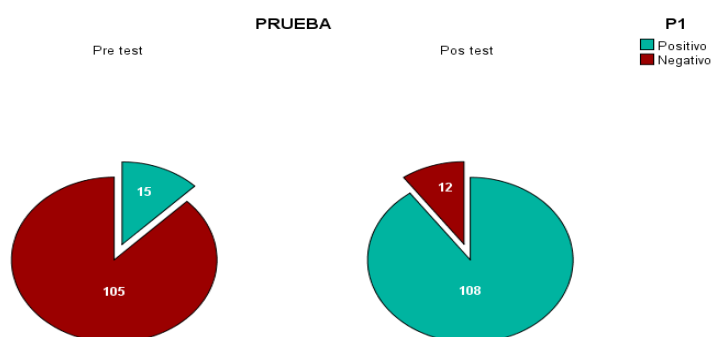


Gráfico N 23. Conciencia Semántica.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados:

De 120 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, 105 estudiantes no lograron la reflexión sobre el significado de la palabra mano en el pre test antes de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Quizziz. Las autoras Ana Delgado e Ignasi Beltran han verificado que “Quizziz parece mejor diseñada para una docencia no presencial, en la que el discente sea el propio gestor de su aprendizaje y en la que los cuestionarios se traduzcan, además de en una herramienta de evaluación, en un material más para el estudio de la asignatura” (Delgado & Beltrán, 2020, pág. 181). Destacando la cita anterior se puede manifestar que al aplicar el Quizziz el pos test, 108 estudiantes de 120 estudiantes, lograron la reflexión sobre el significado de la palabra mano después de la implementación.

Tabla 21. Señala el gráfico que corresponda a la frase

Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P2	Positivo	91	115	206
	Negativo	29	5	34
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

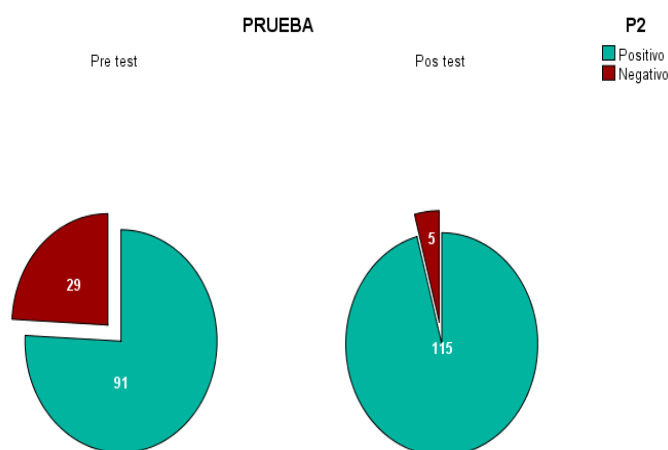


Gráfico N 24. Señala el gráfico que corresponda a la frase

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados:

De 120 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, 29 estudiantes no lograron reconocer el significado de las palabras interpretadas en la oración en el pre test y 91 lograron realizar la actividad antes de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Quizziz. Menciona Jesús Sergio Artal Sevil, “que se ha contrastado que el uso de estas herramientas docentes permite aumentar el factor de motivación del estudiante” (Artal, 2017). Al aplicar el pos test, 115 de 120 estudiantes lograron reconocer el significado de las palabras interpretadas en la oración.

Tabla 22. Señala el dibujo que no corresponde al grupo.

Tabla cruzada P3*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P3	Positivo	86	119	205
	Negativo	34	1	35
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

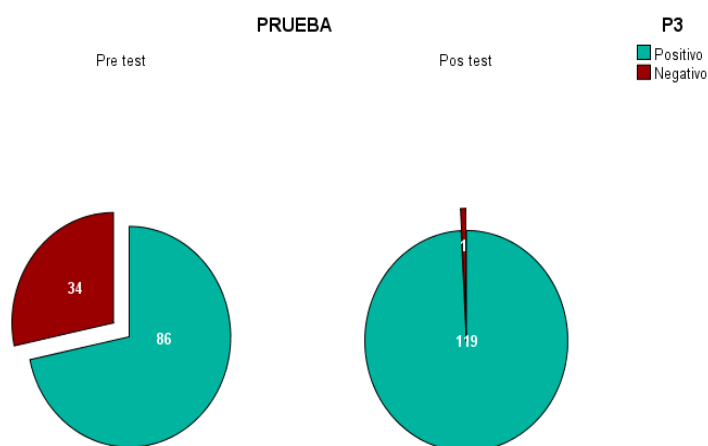


Gráfico N 25. Señala el dibujo que no corresponde al grupo.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

La cantidad de 34 estudiantes de 120 del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, no lograron identificar la palabra que se encontraba fuera de contexto en el pre test, después de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Quizizz 119 de 120 estudiantes, 1 estudiante no lo logra. Cabe enfatizar

con este resultado lo que manifiesta Wharhson Ordóñez, que es recomendable el Quizizz por el uso sencillo y dinámico en la creación y desarrollo de actividades.

Tabla 23. Señala la que corresponde a la respuesta correcta según el número de palabras que tiene la oración

Tabla cruzada P4*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P4	Positivo	1	119	120
	Negativo	119	1	120
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

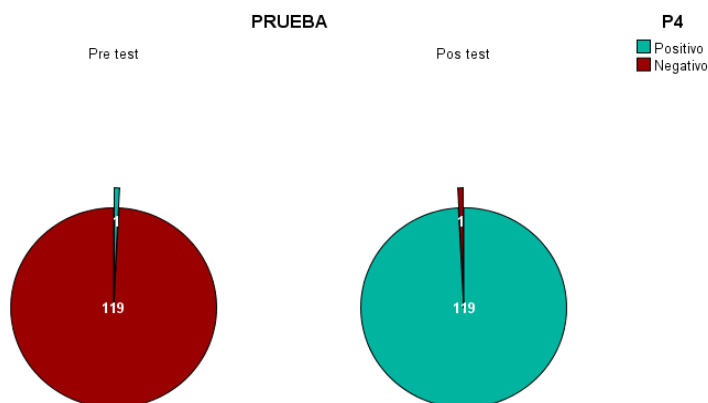


Gráfico N 26. Señala la que corresponde a la respuesta correcta según el número de palabras que tiene la oración

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados:

No lograron representar las palabras de la oración 119 de 120 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. En el post test luego de la implementación del recurso tecnológico lúdico Quizizz, lograron representar las palabras de la oración 119 de 120 estudiantes, ratificando lo que manifiestan los Doctores Lucy Andrade Vargas, Isidro Marín Gutierrez y Margoth Iriate Solano que el uso de este recurso “mejora el nivel de interactividad de los

estudiantes, lo que ayuda a al alumnado a estar activo en clase y tener un aprendizaje colaborativo” (Andrade & Iriarte, 2000).

Tabla 24. Encierre el número de palabras que la forman

Tabla cruzada P5*PRUEBA

Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P5	Positivo	0	118	118
	Negativo	120	2	122
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

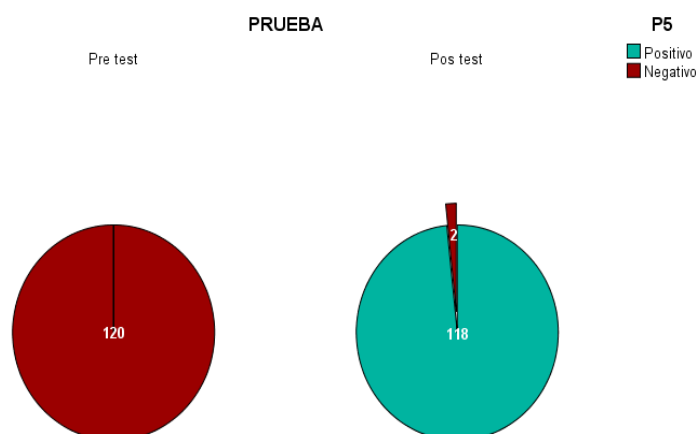


Gráfico N 27. Encierre el número de palabras que la forman.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

El total de estudiantes, es decir 120 del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, no lograron identificar el número de palabras que forman la oración en el pre test antes de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos. Lograron identificar el número de palabras que forman la oración en el

post test después de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Quizizz 118 de 120 estudiantes y 2 estudiantes todavía tienen dificultad.

Tabla 25. Escucha la oración y selecciona la imagen correcta.

Tabla cruzada P6*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P6	Positivo	80	117	197
	Negativo	40	3	43
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

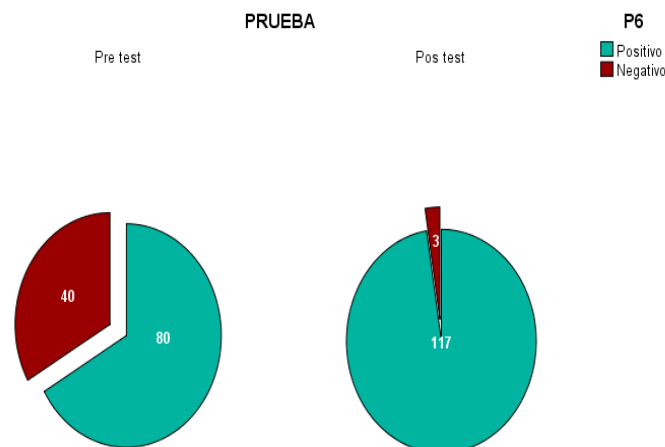


Gráfico N 28. Escucha la oración y selecciona la imagen correcta

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

De 120 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, 40 no lograron identificar la oración correcta y 80 si lograron seleccionar la imagen correcta en el pre test. Después de la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Wordwall 117 de 120 estudiantes lograron identificar la

oración correcta en el post test. Wordwall es un recurso útil para toda edad y se la utiliza para crear actividades muy atrayentes de forma sencilla.

Tabla 26. Escucha la idea correcta y selecciona la respuesta.

Tabla cruzada P7*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P7	Positivo	59	117	176
	Negativo	61	3	64
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

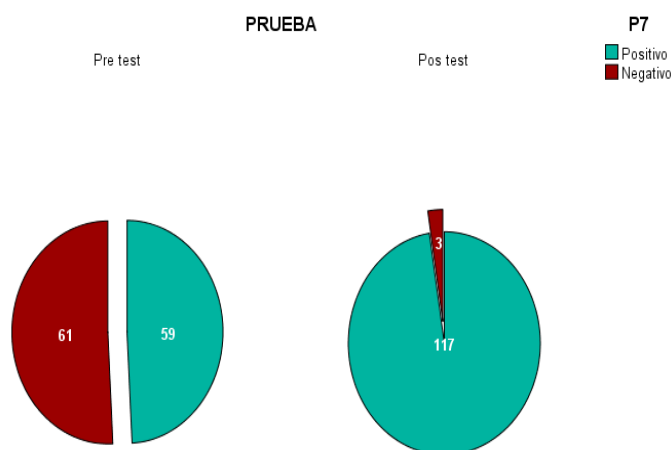


Gráfico N 29. Escucha la idea correcta y selecciona la respuesta.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

61 estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, de 120 no lograron identificar la oración correcta. Después de

la implementación de recursos tecnológicos lúdicos Wordwall 117 estudiantes lograron identificar la oración correcta y 3 estudiantes no lo lograron.

Tabla 27. Escucha lo que dice tu maestra y selecciona la oración que corresponde al gráfico

Tabla cruzada P8*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P8	Positivo	60	117	177
	Negativo	60	3	63
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

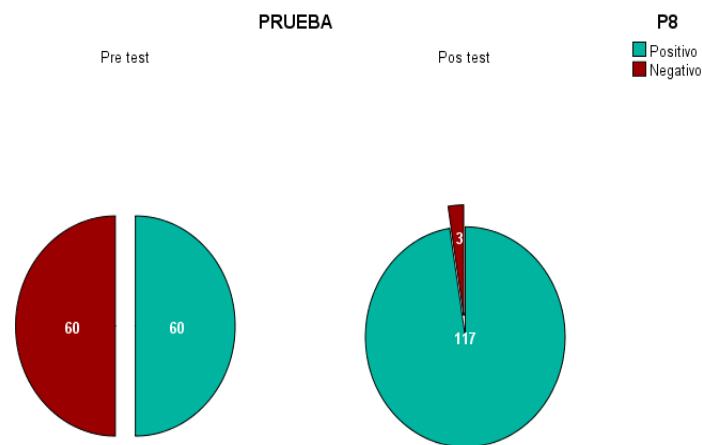


Gráfico N 30. Escucha lo que dice tu maestra y selecciona la oración que corresponde al gráfico.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

De 120 estudiantes 60 no lograron la actividad en que tenían que escuchar lo que dice tu maestra y seleccionar la oración que corresponde al gráfico. Después de implementar el

cumplieron la actividad y 4 aun no lo logran. Este recurso motiva a los estudiantes y el docente ha transformado el papel impreso en fichas interactivas que son auto corregibles y sin límite.

Tabla 29. *Nombra los dibujos y escoge el que rima con ratón*

Tabla cruzada P10*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P10	Positivo	33	113	146
	Negativo	87	7	94
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

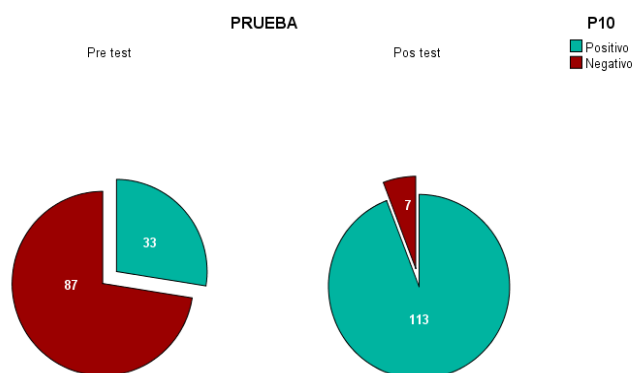


Gráfico N 32. *Nombra los dibujos y escoge el que rima con ratón*

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

De 120 estudiantes 87 no lograron la actividad en que tenían que nombrar los dibujos y escoger el que rima con ratón del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. Después de implementar el recurso tecnológico

lúdico educaplay lograron 113 estudiantes y 7 no lograron cumplir la actividad nombra los dibujos y escoge el que rima con ratón. Educaplay permite crear múltiples tipos de actividades participativas con fines educativos, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como: adivinanzas y rimas entre otras.

Tabla 30. Selecciona el gráfico que tiene el sonido /e/ al final

Tabla cruzada P11*PRUEBA				
Recuento		PRUEBA		Total
		Pre test	Pos test	
P11	Positivo	87	117	204
	Negativo	33	3	36
Total		120	120	240

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

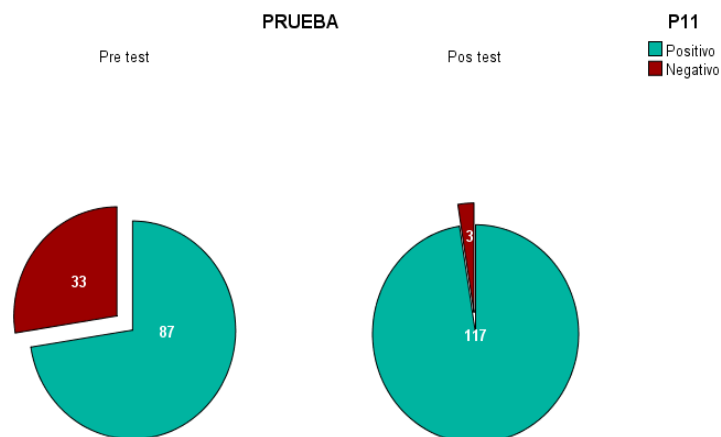


Gráfico N 33. Selecciona el gráfico que tiene el sonido /e/ al final

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Fuente: 2EGB de la U.E. “Aida Gallegos de Moncayo”

Análisis e interpretación de resultados.

De 120 estudiantes 33 lograron la actividad en que tenían que seleccionar el gráfico que tiene sonido /e/ al final y 87 no lograron del segundo año de Educación General Básica

de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”. Después de implementar el recurso tecnológico lúdico liveworkheets, wordwall y educaplay lograron 117 estudiantes cumplir la actividad. Educaplay ha permitido al docente plantear actividades didácticas lúdicas para reconocer los sonidos finales.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo” se aplicó una encuesta a los docentes para conocer la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de los niños de segundo año de EGB y los resultados mostraron que la mayoría de docentes consideran que los recursos tecnológicos lúdicos contribuyen favorablemente a la enseñanza del código alfabético.
- Un punto importante que se pudo identificar, es que la mayoría de docentes aún manejan el método ecléctico, realizando actividades de dictados, asociación de gráficos con letras, repetición de palabras y oraciones generando un aprendizaje memorístico. Esto puede ser porque la mayoría de docentes casi nunca han recibido capacitación en la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético.
- Otro hallazgo es que los docentes no han utilizado recursos tecnológicos lúdicos para desarrollar las conciencias lingüísticas, por lo que se aplicaron diferentes recursos tecnológicos lúdicos como Educaplay, Kahoo, Quizziz, Wordwall y Livenworkheets en actividades de clase, logrando el interés, motivación y participación por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza.

- La guía de recursos tecnológicos lúdicos ayudara a los docentes para que desarrollen el código alfabético en los niños y niñas de 2° año de EGB, considerando que la propuesta de integrar las actividades con las TIC es factible para trabajar con los niños, ya que, dan inicio al desarrollo de las habilidades lingüísticas. Dentro del contenido educativo de la guía didáctica de recursos tecnológicos lúdicos interactivos, permiten a los docentes conocer las actividades, estableciendo un orden de selección y aplicación de acuerdo al tema expuesto en clase, por lo que es necesario conservar a los estudiantes atentos para la ejecución de la actividad divertida y no por imposición.
- Los resultados obtenidos en el pos-test con la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos como el Educaplay, Kahoo, Quizziz, Wordwall y Livenworkheets demostraron que más del noventa por ciento de los estudiantes mejoraron la adquisición del código alfabético y también los docentes lograron que sus clases sean interactivas, motivadores e innovadoras por lo que es un antecedente importante para seguir trabajando con los recursos didácticos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones

- Es importante que se reflexione sobre la metodología de la enseñanza del código alfabético por parte de los docentes para lograr un cambio institucional en el cual se mejore el proceso de enseñanza y se rompa con los esquemas establecidos de una educación tradicional.
- Una recomendación es seguir aplicando los recursos tecnológicos lúdicos para la adquisición del código alfabético empleando Educaplay, Kahoo, Quizziz, Wordwall y Livenworkheets que tienen juegos, trabalenguas, crucigramas, adivinanzas, entre otras actividades ya que se generó un impacto positivo y motivación en los estudiantes y subieron los resultados en el pos test.
- Capacitar a los docentes en el manejo de recursos tecnológicos lúdicos que se existen en el Internet, lo que les permitirá seguir realizando actividades con los estudiantes, en el área de Lengua y Literatura.
- Es primordial y fundamental que los docentes apliquen la propuesta del Ministerio de Educación sobre el desarrollo de las Conciencias Lingüísticas apoyándose en recursos tecnológicos lúdicos para tener una participación activa individual y colectiva de los

niños y niñas, dejando atrás métodos tradicionales con los que se ha obtenido un aprendizaje memorístico y mecánico.

- Es fundamental que los docentes incorporen estrategias didácticas lúdicas a las actividades que implica el trabajo de las Conciencias Lingüísticas, ya que el juego es un recurso interesante que contribuye a un aprendizaje dinámico y divertido para los estudiantes, con la finalidad de potenciar a la reflexión y al sentido del para qué y cómo se comunican.
- Se recomienda a la institución educativa busque alternativas de capacitación externa e interna en cuanto a metodología del Código Alfabético y los recursos tecnológicos lúdicos con el propósito de fortalecer la práctica docente.

CAPITULO IV

PRODUCTO

Guía de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica.

Tipo de producto

El producto de la presente propuesta se orienta en la aplicación de una Guía de recursos tecnológicos lúdicos orientados en la enseñanza del código alfabético para niños y niñas de segundo de educación general básica.

Contribución de la propuesta en la solución del problema

En respuesta a la información obtenida, se determina que los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, tienen poco conocimiento en relación a la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético, lo que revela que los niños y niñas, desconocen el cómo desarrollar de forma lúdica actividades que logren fortalecer el aprendizaje del código alfabético.

En esta perspectiva, la propuesta se centra en la posibilidad concreta de reducir la problemática al proporcionar a los educadores una Guía de recursos tecnológicos lúdicos que permiten facilitar y dinamizar la adquisición del código alfabético y potenciar todas las capacidades de las y los estudiantes.

Beneficiarios

Los beneficiarios de la propuesta son los estudiantes de segundo de EGB de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

Los docentes de segundo de EGB de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo” y los docentes en general; quienes pueden hacer uso del manual como una guía para facilitar los procesos de enseñanza y hacer más significativos el aprendizaje del código alfabético.

INSTITUCIÓN EJECUTORA

Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”

EQUIPO TÉCNICO

Lic. María de los Ángeles Asimbaya y Junta Académica de la institución educativa.

TIEMPO DE EJECUCIÓN

Durante el primer quimestre con proyección para todo el año escolar

UBICACIÓN

La Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, se encuentra ubicada en el sur de la ciudad de Quito, Parroquia Quitumbe.

ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La presente propuesta es una alternativa de solución en la aplicación de recursos tecnológicos lúdicos para la enseñanza del código alfabético en niños y niñas de segundo año de Educación General Básica basada en una respuesta al diagnóstico del problema detectado, a través de instrumentos de recolección de información en la comunidad de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, mismos que fueron analizados y gracias a ello he aquí una de muchas posibles soluciones para ser aplicados en el tema propuesto.

Justificación

Previo a la investigación realizada a través de la “encuesta” en la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, surge la necesidad de desarrollar un documento de apoyo que permita reforzar y fortalecer el trabajo en el aula de clase al poder aplicar variedad de recursos tecnológicos lúdicos, así como el de favorecer el incremento de las capacidades cognitivas en la enseñanza del código alfabético en los estudiantes de segundo año de educación general básica y de esta manera el aprendizaje se torna significativo y su educación de calidad. Por lo tanto, se espera que la guía realizada, sea el producto de las experiencias, del esfuerzo y la dedicación de los docentes para obtener mejores resultados.

La Guía es sencilla y accesible, la misma que permite personificar el avance natural del estudiante, entender las necesidades educativas especiales del estudiante, estimular el interés por aprender, respetar las diferencias individuales y la regularidad en el aprendizaje del estudiante, acompañar en las experiencias desarrolladas, alcanzar conocimientos significativos y sobre todo convertir la institución educativa para aprender con amor, entusiasmo y creatividad.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General

- Elaborar una Guía de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

Objetivos Específicos

- Desarrollar la Conciencia Lingüística (Léxica, Semántica, Sintáctica y Fonológica) de los estudiantes con el apoyo de recursos tecnológicos lúdicos y en contextos significativos.
- Socializar la utilización de la guía didáctica de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica a docentes de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.
- Fomentar en los docentes el interés para que apliquen la guía didáctica de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica.

MODELO OPERATIVO

La guía esta desglosada de la siguiente forma:

MATRIZ OPERATIVA

Cuadro N. 6. Matriz Operativa

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a toda la comunidad educativa respecto a la necesidad de aplicar una guía didáctica de recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético. En septiembre	Informar los resultados de la encuesta y del Pre test. Socializar a los docentes la utilización de la guía recursos tecnológicos lúdicos a ejecutarse en el segundo año de EGB	Humanos	Octubre	Autoridades Docentes de 2 EGB	Comunidad educativa sensibilizada al 100%
Capacitación	Capacitar a todos los docentes de segundo año de EGB a partir del mes de septiembre y para aplicar la guía de recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético en el mes de octubre, noviembre y diciembre.	Planificación de los talleres para aplicación de la guía didáctica de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético.	Humanos	Noviembre	Docentes de 2 EGB	Docentes segundo año de EGB capacitados en el manejo de la guía de recursos tecnológicos lúdicos.

Ejecución	Aplicación de la guía didáctica al 100% por parte de los docentes en el aula de clase con los estudiantes de segundo de EGB.	Utilizar los recursos tecnológicos lúdicos de la guía didáctica para la enseñanza del código alfabético.	Humanos	Permanente mente	Docentes de 2 EGB	Los docentes de segundo año de básica manejan y aplican los recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético en estudiantes de 2do EGB.
Evaluación	Evaluar a través de un Pos test el impacto que tuvo el uso de la guía didáctica para el fortalecimiento del código alfabético al finalizar el año lectivo.	Resolución de ejercicios con recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético a los estudiantes de segundo de EGB	Evaluación del trabajo en grupo e individual	Permanente	Docentes de 2 EGB	Impacto de la aplicación de la Guía didáctica de recursos tecnológicos lúdicos evaluado.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Administración de la propuesta

Cuadro N. 7. Administración de la propuesta

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.	Autoridades Docentes de 2 EGB. Investigador	Organizativa Participativa Operativa	\$ 300	Autofinanciado por el investigador.

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Evaluación de la propuesta

Cuadro N. 8. Evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados Efecto que ha tenido la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético a los estudiantes de segundo de EGB
2. ¿Por qué evaluar?	Razón que justifican la evaluación Es importante saber el grado de asimilación de los conocimientos que tienen los estudiantes sobre el código alfabético
3. ¿Para qué evaluar?	Objetivo del plan de evaluación Fortalecer la enseñanza del código alfabético a los estudiantes de segundo de EGB
4. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación Docentes de los estudiantes de segundo de EGB
5. ¿Quién evalúa?	Personal encargado de evaluar María de los Ángeles Asimbaya y miembros de la Junta Académica

6. ¿Cuándo evaluar?	En periodos determinados en la propuesta Cumplido el estudio de la propuesta.
7. ¿Cómo evaluar?	Proceso metodológico Mediante la revisión y ajuste permanente de los recursos tecnológicos lúdicos para fortalecer la enseñanza del código alfabético a los estudiantes de segundo de EGB

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Descripción de la Propuesta

La propuesta se la describe mediante un Plan de ejecución que viene dado en el siguiente gráfico.

Descripción

¿Cómo se va a realizar la aplicación de la propuesta?

Para la aplicación de la guía se escogen las actividades desarrolladas de forma numerada para cada ficha didáctica, con la finalidad de fortalecer la enseñanza del código alfabético en los niños y las niñas de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

¿Qué plantea?

Plantea la solución de la problemática detectada en la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, para la correcta aplicación de los beneficios de los recursos tecnológicos lúdicos que potencien la enseñanza del código alfabético de las y los estudiantes de segundo de EGB.

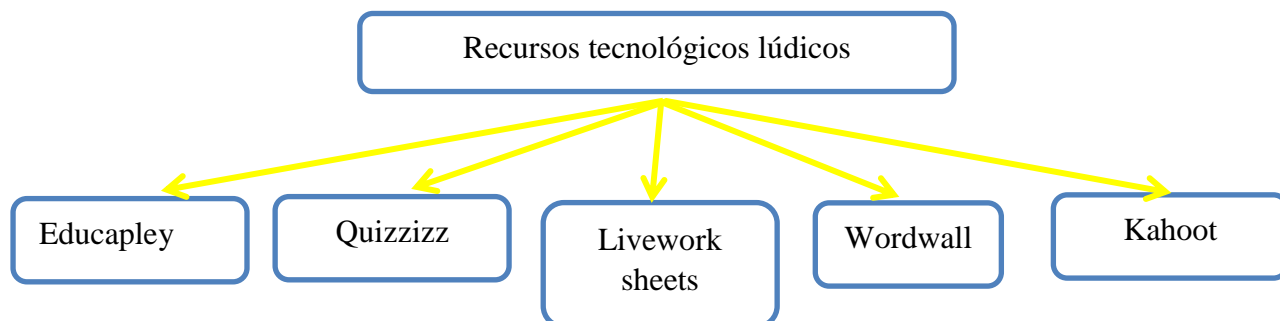
¿Con qué elementos se va a trabajar?

Los elementos que se realizaron para trabajar con recursos tecnológicos lúdicos en los talleres son: Trabalenguas, busca el tesoro, adivinanzas, refranes, rimas, juegos, dinámicas, crucigramas, sopa de letras, rompecabezas, etc.

¿Con quiénes?

La comunidad educativa “Aida Gallegos de Moncayo”

¿Qué instrumentos se van utilizar?



El espacio físico

Se realizarán cada una de las actividades en forma virtual por alguna plataforma designada y en las aulas de la institución con segundo año de educación básica paralelos “A” “B” “C”.

¿Cuándo va a iniciar la ejecución?

En el mes de septiembre, así como también se volverá aplicar el próximo año escolar desde el mes de septiembre cuando inician clases los estudiantes de segundo.

Actividades

De observación y recreativas

Recursos

Flash Memory, pelotas, tarjetas, computador, Software lúdicos gratuitos

Valoración de la propuesta

La valoración de la propuesta se la obtuvo después de la comprobación de las encuestas realizadas, las mismas que fueron validadas por expertos y luego de su aplicación surgió la idea de implementar una guía para la correcta aplicación de los beneficios de recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de las y los estudiantes de segundo de EGB en la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, el resultado de la aplicación en la práctica se demostró adicionalmente con la aceptación para su estudio de parte de la máxima autoridad de la institución educativa en donde se desarrolló la propuesta.

Conclusiones

Una vez alcanzados los resultados de la investigación, se concluye que:

- Los docentes conocen de recursos tecnológicos lúdicos que pueden desarrollar en el aula de clase aplicando la metodología del currículo de Lengua y Literatura de segundo año de Educación General Básica.
- La utilización de los recursos tecnológicos lúdicos adecuados, conlleva a un alto nivel de asimilación y sociabilización, motivación y participación de los estudiantes en el desarrollo de la adquisición del código alfabético.
- La propuesta de la guía de recursos tecnológicos lúdicos hará que el docente desarrolle nuevas actividades para la enseñanza en los niños y niñas.

Recomendaciones

- Hacer un seguimiento constante y continuo durante el año escolar sobre los recursos tecnológicos lúdicos para lograr óptimos resultados en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Utilizar variedad de recursos tecnológicos lúdicos que favorezcan el desarrollo del aprendizaje en el código alfabético.
- Efectuar capacitaciones continuas para el progreso de la enseñanza aprendizaje del código alfabético de las y los estudiantes.
- Poner en práctica los recursos tecnológicos lúdicos que contribuyan al desarrollo de la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, dando rienda suelta a su imaginación y creatividad.
- Valerse de la guía como medio de orientación y apoyo para los docentes y a su vez sea aplicado debidamente los diversos recursos tecnológicos lúdicos que permitan

**GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS TECNOLÓGICOS
LÚDICOS PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA
DEL CÓDIGO ALFABÉTICO.**

Segundo año de educación básica de la
Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”

Autora: María de los Ángeles Asimbaya

2021



PRESENTACIÓN

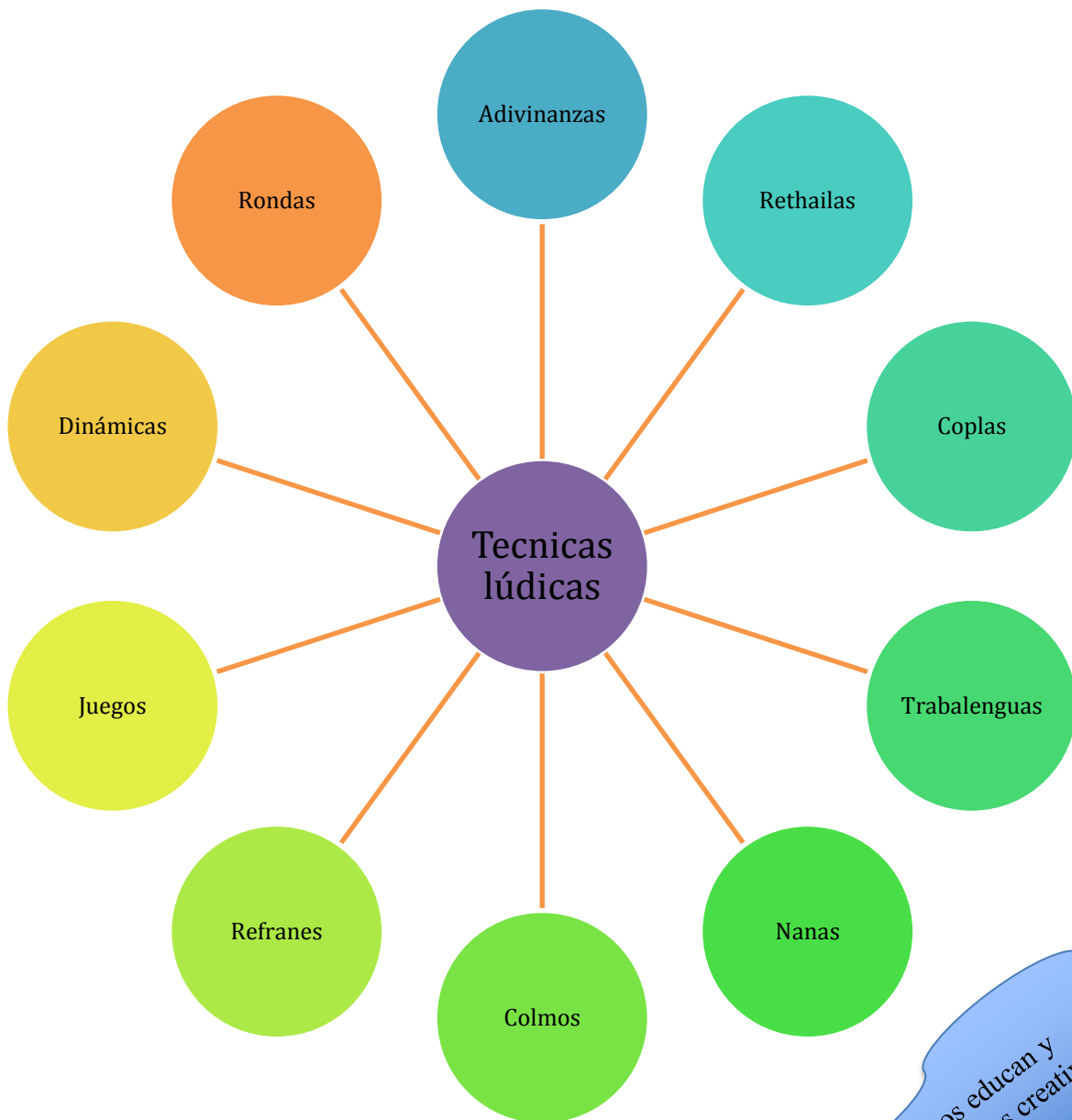
La presente Guía contiene actividades que los docentes realizaron utilizando recursos tecnológicos lúdicos. Las cuales fueron diseñadas con el propósito de ayudar al o la estudiante que puedan aprovechar de mejor manera su capacidad para comprender, razonar y tomar decisiones alcanzar aprendizajes de calidad.

Este trabajo contiene actividades desarrolladas con recursos tecnológicos lúdicos con la finalidad de que al estudiar el código alfabético el o la estudiante tenga la facilidad de desarrollar las actividades de forma activa y dinámica, invitándole a la curiosidad y a que quiera aprender a investigar.

Debido a la necesidad de este año escolar en donde es necesario que el aprendizaje de los estudiantes de este nivel sea óptimo; pongo a disposición el material a los docentes y autoridades de la Institución para que sea aplicado a sus estudiantes y con ello obtengan muchos beneficios en su aprendizaje.



**RECURSOS TÈCNOLÒGICOS
LÚDICOS (TÈCNICAS LÚDICAS)**



Los juegos educan y
construyen niños creativos
HUIZING

Gráfica N. 31 Técnicas lúdicas

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya Pachacama

Actividad N. 1

Tema: Comunicación Oral

Objetivo: Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Canción: La cumbia del buen trato



Imagen 1. La cumbia del buen trato

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=IkiA1n2aqUY>

Contenido:

Usar las pautas básicas de la comunicación oral (turnos en la conversación, ceder la palabra, contacto visual, escucha activa) y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.

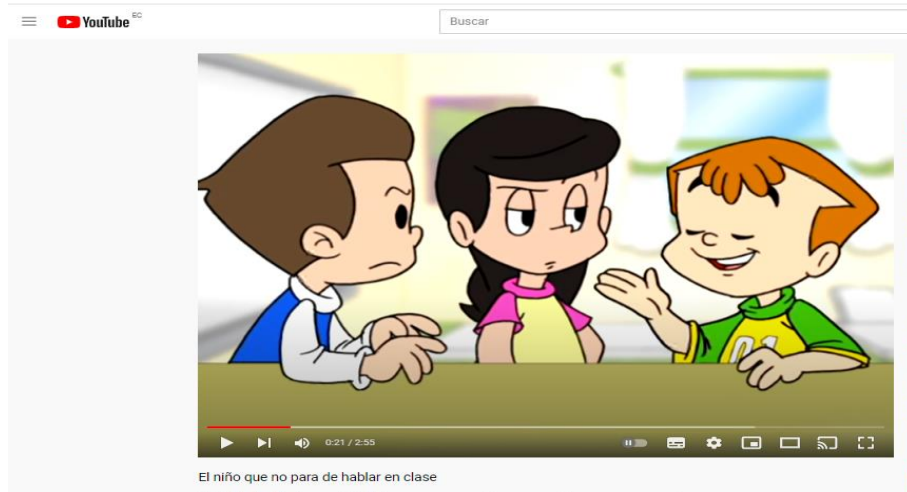


Imagen 2. *El niño que no para de hablar en clase*

Fuente: <https://youtu.be/fSz4Va4a6Og>

1. Observe el video.
2. Ponle otro nombre a esta historia y lo relatas de otra manera a los compañeros.
3. Reflexión

Dinámica de salida

Dibujo mi cara y cuento a mis compañeros y compañeras una experiencia parecida.

Sigo los pasos

Observo cómo los niños comparten con sus compañeros sus experiencias.

Lo que primero ocurrió fue:	
Después que ocurrió:	
Al final que ocurrió:	

Evaluación

Escribir con su propio código las actitudes que se deben tomar en cuenta para escuchar.

Actividad N. 2

Tema: Conciencia Semántica (mano)

Objetivo: Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica) en contextos cotidianos.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Canción: Saco una manito

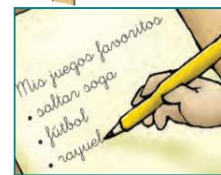


Imagen 3. Canción saco una manito

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

Contenido:

- Generar una situación comunicativa: conversación, diálogo y narración.
- Partir de una lámina, cuento, canción, adivinanza o conversación.



Descubro otros significados de la palabra "mano" y converso con mis compañeros.



Observo los dibujos y formulo oraciones sobre cada dibujo. Pinto un círculo por Windows

Imagen 4. Generando la conversación Fichas interactivas

Fuente: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lectoescritura/Lectoescritura/Conciencia_linguistica_palabra_mano_zz2054193in

- Preguntar: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿De qué está hecho? ¿En qué parte del cuerpo está ubicada? ¿Qué hace? ¿Dónde lo ha visto?

Wordwall

Características Q Comunidad Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Mejorar

✓ 0

¿Cuántos dedos hay en cada mano?

¿Una medida de bioseguridad es?

¿Dónde está la mano?

¿Qué es la mano?

¿Cómo es la mano?

¿Para qué sirve la mano?

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

Abre la caja

Rueda del azar

Mostrar todo

Conciencia semántica, palabra generadora mano.

Compartir

Imagen 5. Conciencia generadora

Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/24243011/conciencia-sem%3a1ntica>

- Trabajar con la polisemia de palabras, es decir con los distintos significados de una misma palabra en diferentes contextos. ¿Dónde más ha escuchado esta palabra? ¿Qué significa cuándo esta palabra... se dice...? ¿Qué es cuando... y si...?

Observo los dibujos y **expreso** todo lo que puedo hacer con la .



Descubro otros significados de la palabra "mano" y **converso** con mis compañeros.



Imagen 6. Fichas Conciencia semántica

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

- Observo los dibujos y formulo oraciones sobre cada dibujo. Pinto un círculo por cada palabra dicha. Juego a aumentar o disminuir palabras en cada oración.

CONCIENCIA LÉXICA



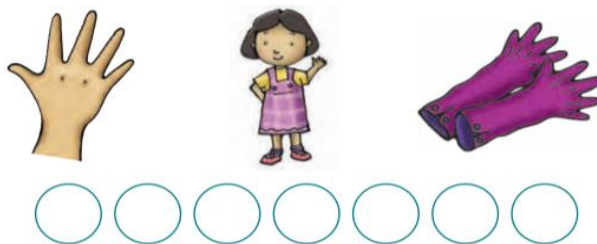



Imagen 7. Fichas Conciencia léxica

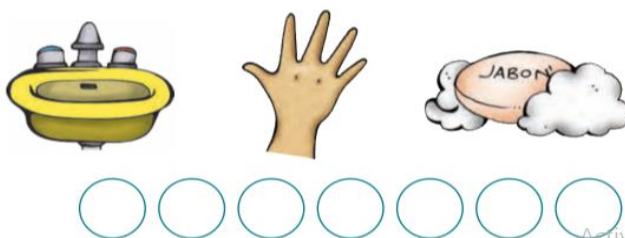
Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

- Formulo oraciones con las palabras que corresponden a los dibujos de cada mano.

Formulo oraciones con las palabras que corresponden a los dibujos de cada fila.
Pinto un círculo por cada palabra que forma la oración.



CONCIENCIA SINTÁCTICA



Activar Windows

Imagen 8. Conciencia sintáctica

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Evaluación



Imagen 9. Mano

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Construimos entre todos la definición de la palabra “mano”.

Nos ayudan las siguientes preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Dónde está?
- ¿Qué características tiene?
- ¿Para qué sirve? Ejemplo: parte del cuerpo que se encuentra al final de los brazos, unido por la muñeca.

Actividad N. 3

Tema: Conciencia Semántica (dedo)

Objetivo: Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica) en contextos cotidianos.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Poesía: Diario



Imagen 10. Poesía: El diario

Fuente: <https://rosafernandezsalamancaprimaria.blogspot.com/2014/03/pequenos-poemas-con-las-letras-del.html>

Contenido:

- Generar una situación comunicativa: conversación, diálogo y narración.
- Partir de una lámina, cuento, canción, adivinanza o conversación.



Imagen 11. Ficha de trabajo

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Preguntar: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿De qué está hecho? ¿En qué parte del cuerpo está ubicada? ¿Qué hace? ¿Dónde lo ha visto?



Imagen 12. *Ficha de trabajo*

Fuente: Quizizz



Imagen 13. *Conciencia semántica, preguntas*

Fuente: Quizizz

3. Opción múltiple 45 segundos

¿En qué otro lugar o circunstancia se ha escuchado la palabra dedo?

opciones de respuesta














Imagen 14. Conciencia Semántica


Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/6186bf7e3c579d001d16aa8a>


4. Opción múltiple 30 segundos

¿Cómo es el dedo?

opciones de respuesta










Imagen 15. Conciencia Semántica

Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/6186bf7e3c579d001d16aa8a>

- Trabajar con la polisemia de palabras, es decir con los distintos significados de una misma palabra en diferentes contextos. ¿Dónde más ha escuchado esta palabra? ¿Qué significa cuándo esta palabra... se dice...? ¿Qué es cuando...? y si...?
- Observo los dibujos y formulo oraciones sobre cada dibujo. Pinto un círculo por cada palabra dicha. Juego a aumentar o disminuir palabras en cada oración.

10. **Observe** los dibujos, **digo** oraciones y pinto un círculo por cada palabra dicha. **Juego** a aumentar o disminuir palabras en cada oración.

CONCIENCIA LINGÜÍSTICA



Imagen 16. Ficha de trabajo

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Evaluación

Construimos entre todos la definición de la palabra “dedo”.

Nos ayudan las siguientes preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Dónde está?
- ¿Qué características tiene?
- ¿Para qué sirve?

Ejemplo:
de la mano



parte del cuerpo humano de la región
y el pie.



Imagen 17. Mano y pie

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Actividad N. 4

Tema: Conciencia Léxica (dedo)

Objetivo: Hacer que las niñas y los niños expresen enunciados y reconozcan las palabras que los forman.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Poesía: Los dedos de la mano



Imagen 18. Los dedos de la mano

Fuente: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fme-encanta-escribir.blogspot.com%2F2014%2F08%2Flos-dedos-de-la-mano.html&psig=AOvVaw37G8IWmQILM6ym35U1Txwy&ust=1642809572865000&source=images&cd=vfe&ved=2ahUKEwitpbvZxMH1AhXHn-AKHaDEDSQr4kDegUIARC5AQ>

Contenido:

- Observo los dibujos del poema y expreso todo lo que puedo hacer con el dedo
- Docente: ¿Qué se observa en la lámina?
- Niños y niñas: contestaran según su criterio.
- Docente: ¿Dónde está la abeja?

- Niños y niñas: contestaran según su criterio.
- Docente: ¿Qué podemos decir del dedo?
- Niños y niñas: la abeja pica el dedo.
- Docente: Ahora vamos a dar una palmada por cada palabra.
- Niños y niñas: dan cinco palmadas
- Docente: Ahora vamos a dar zapateos, golpes en la mesa y/o brincos por cada palabra.
- Niños y niñas: dan cinco zapateos, golpes en la mesa y/o brincos.
- Docente: Ahora vamos a representar cada palmada, zapateos, golpes en la mesa y/o brincos pintando en su cuaderno con una raya, una cruz o pintamos la cadena sonora.
- Niños y niñas: Realizan la actividad en el cuaderno o texto del estudiante.
- Docente: ¿Cuántas palabras tiene?
- Niños y niñas: cinco
- Observo el dibujo, digo nuevamente la oración y pinto un círculo por cada palabra dicha.

Conciencia Léxica dedo

Observar la imagen

* ¿Qué podemos decir del dedo?

Formulemos oraciones

* ¿Qué palabras podemos aumentar al final de la oración?

* ¿Qué palabras podemos aumentar antes de la oración?




Imagen 19. *Los dedos de la mano*

Fuente: <https://quizizz.com/presentation/617dcc3139e988001eb90818/edit>

* Cuenta las palabras que tiene la oración que formulaste con aplausos, golpe, zapateos, brincos.

* Cada niño representa cada oración con un círculo en su cuaderno de trabajo.

* ○ ○ ○ ○ ○ = 5

* ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 6

* ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 7

* ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 8




Imagen 20. *Los dedos de la mano*

Fuente: <https://quizizz.com/presentation/617dcc3139e988001eb90818/edit>

- Posteriormente, pedimos a que los niños y las niñas se ideen frases en las que haya otra acción.
- Juego a aumentar o disminuir palabras en cada oración
- Formulo oraciones con los nombres de los dibujos. Pinto un círculo por cada palabra dicha.
- Juego a aumentar o cambiar palabras en las oraciones
- Formulamos otras oraciones con la palabra dedo y las compartimos con el resto de la clase a partir de la imagen.

Formulo oraciones con los nombres de los dibujos. Pinto un círculo por cada palabra dicha. Juego a aumentar o cambiar palabras en las oraciones.



Imagen 21. *Ficha de trabajo*

Fuente: Texto guía de 2EGB

Evaluación

En casa con ayuda de tus padres en la hoja de trabajo que será enviada, formulamos otras oraciones con la palabra dedo y colorea la cadena sonora.

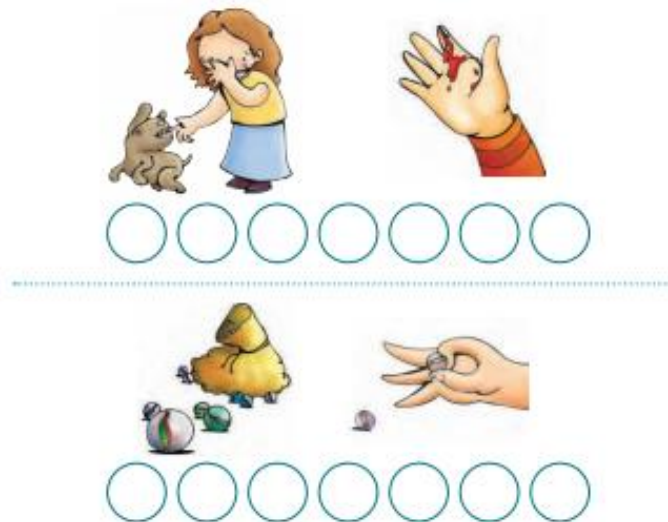


Imagen 22. Ficha de trabajo

Fuente: Texto guía de 2EGB

Actividad N. 5

Tema: Desarrollo de la oralidad

Objetivo: Desarrollar la oralidad apoyándose en distintos elementos gráficos como laminas, cuentos y en una variada selección de canciones, adivinanzas, trabalenguas, rimas.

Desarrollo:

Dinámica de entrada

Canción: La batalla del movimiento



La Batalla del Movimiento - Rondas y Canciones Infantiles

Imagen 23. Canción la batalla del movimiento

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

Contenido:

- Realizar algunas preguntas para activar todos los conocimientos. ¿Qué es una adivinanza?, ¿A qué se parece una adivinanza?,
- Formular la adivinanza en voz alta.
- Repetirla si es necesario.
- ¿De qué se trata la adivinanza escuchada?
- El maestro preguntara a los estudiantes hasta que alguien haga mención a la respuesta.
- El docente registrara las posibles respuestas a las preguntas que formule con estos juegos de palabras.

Evaluación

Desarrollo de la oralidad
Adivina adivinador



	
	
	
	
	



Imagen 24. Desarrollo de la oralidad

Fuente: <https://es.liveworksheets.com/3-es717835gl>

Enlace para realizar la actividad

<https://es.liveworksheets.com/3-es717835gl> ID: 3-es717835gl

Actividad N. 6

Tema: Conciencia Fonológica. Reconocimiento del fonema inicial.

Objetivo: Diferenciar los sonidos que conforman las palabras (fonemas).

Desarrollo

Dinámica de entrada

Poesía: Las vocales

LAS VOCALES

En **a**buela al principio,
 en **a**buela al final,
 tengo dos en el **a**gua,
 una en medio del **a**pan.
 Abre mucho la boca
 y di la letra **a**.

Delante de **e**rizo,
 detrás de **e**papel,
 hay dos en **e**strella,
 y una en el **e**tren,
 ¿Sabes cuál es?
 Es la letra **e**.

Suena en **i**campanita,
itilén, **i**tilén, **i**tilén,
 si tocas el **i**pito,
ipi, **i**pi, **i**pi, **i**pi, **i**pi,
 ¿Sabes ya qué suena?
 Sí, es la letra **i**.

Redonda en el **o**so,
 redonda en el **o**stión,
 redonda en **o**veja,
 redonda en el **o**l,
 redonda, redonda,
 es la letra **o**.

Delante va en **u**burro,
 detrás en **u**baúl,
 tres en **u**cucurucho,
 y no está en **u**fantasma,
 aunque haga,
u u u u u u u u u u u...

Imagen 25. Las vocales

Fuente: <http://felices.blogspot.com/2013/04/poema-de-vocales.html>

Contenido:

Conciencia de sonido inicial y / o final.

- Reconocen sonido inicial y / o final en palabras. Primero vocales y luego consonantes.
- Identifican sonidos iniciales y / o final de palabras o imágenes que comparten el mismo sonido inicial.
- Aísla el sonido inicial y / o final.

Docente: Observemos la siguiente lámina

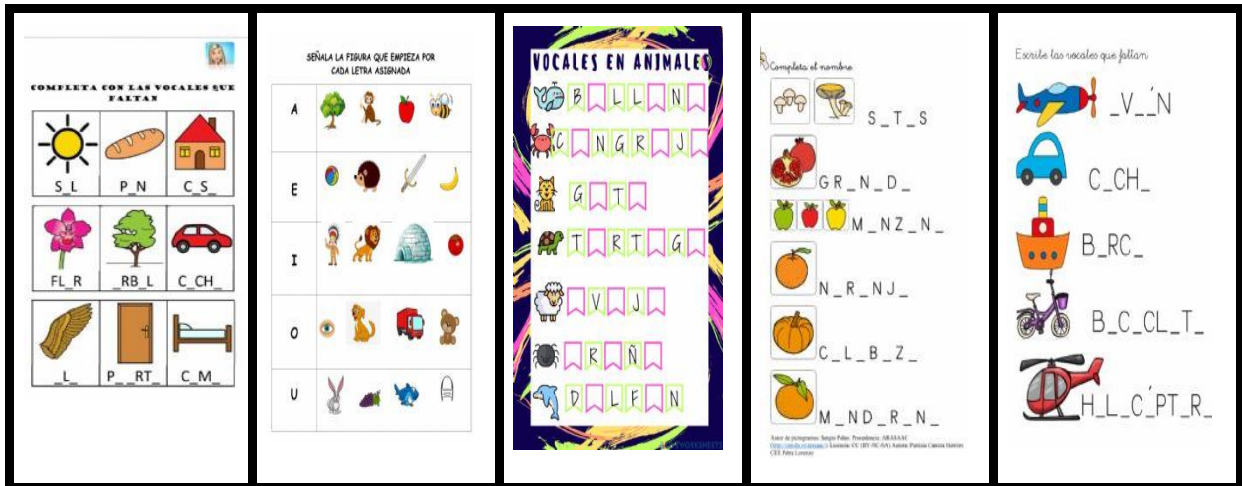


Imagen 26. Fichas de las vocales

Fuente: <https://es.liveworksheets.com/search.asp?content=las+vocales&page=6>

Niños, niñas: abeja, uña, ojo, escoba

Docente: Alarguemos el primer sonido de abeja.

/aaaaaabeja/ (“abeja”)

Niños, niñas: /aaaaaabeja/

Docente: Nombrar nombres de animales, personas o cosas que empiecen con el fonema /a/.

Ejemplo: /a/: /aaaaagua/, /aaaavión/, /aaaaala/, etc. (“agua”, “avión”, “ala”)

Docente: Alarguemos el primer sonido de uña.

/uuuuuuña/ (“uña”)

Niños, niñas: /uuuuuuña /

Docente: Nombrar nombres de animales, personas o cosas que empiecen con el fonema /u/.

Ejemplo: /u/: /uuuuuula/, /uuuuuusa/, /uuuuuurraca/, etc. (“ula”, “usa”, “urraca”)

Docente: Alarguemos el primer sonido de ojo.

/oooooojo/ (“ojo”)

Niños, niñas: /oooooojo /

Docente: Nombrar nombres de animales, personas o cosas que empiecen con el fonema /o/.

Ejemplo: /o/: /ooooooso/, /oooooola/, /oooooolla/, etc. (“oso”, “ola”, “olla”)

Docente: Alarguemos el primer sonido de escoba.

/eeeeeescoba/ (“escoba”)

Niños, niñas: /eeeeeescoba /

Docente: Nombrar nombres de animales, personas o cosas que empiecen con el fonema /e/.

Ejemplo: /e/: /Eeeeeeeelena/, / eeeeeeenano/, / eeeeeeespino /, etc. (“Elena”, “enano”, “espino”)

Docente: Alarguemos el primer sonido de escoba.

/iiiiiiimán/ (“imán”)

Niños, niñas: / /iiiiiiimán/ /

Docente: Nombrar nombres de animales, personas o cosas que empiecen con el fonema /i/.

Ejemplo: /i/: / iiiiiiisla/, /iiiiiiiguana /, /iiiiiiimpresora /, etc. (“isla”, “iguana”, “impresora”)

Docente: Vamos a jugar con la ruleta. Van a decir el primer sonido de los nombres de los dibujos según aparece en la ruleta de azar /m

0:55 Drag wheel to spin




Imagen 27. Ruleta de las vocales


<https://wordwall.net/resource/24276514/relaci%C3%B3n-fonema-grafema>

Niños, niñas: Contestaran según gire la ruleta.

Evaluación

Con la ayuda de tus papitos o un adulto pega o dibuja un nombre de animal, personas o cosas cuyos nombres comienzan con el sonido /a/, /e/, /i/, /o/, /u/, según se muestra la primera fila.

SONIDO INICIAL

	
---	--

Edit Content Embed More

Fuente: <https://es.liveworksheets.com/search.asp?content=las+vocales&page=6>

Actividad N. 7

Imagen 28. Ficha de trabajo sobre las vocales **Tema:** Conciencia Fonológica.
Reconocimiento del fonema inicial /m/.

Objetivo: Diferenciar los sonidos que conforman las palabras (fonemas).

Desarrollo

Dinámica de entrada Canción: Canción de la m



Imagen 29. Canción *Mm*

Fuente: https://youtu.be/g3_UhHhHn9k

Contenido:

Conciencia de sonido inicial y / o final.

- Reconocen sonido inicial y / o final en palabras. Primero vocales y luego consonantes.
- Identifican sonidos iniciales y / o final de palabras o imágenes que comparten el mismo sonido inicial.
- Aísla el sonido inicial y / o final.

Docente: Observemos la siguiente lámina. Digo el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo.

Niños, niñas: mano

Docente: Alarguemos el primer sonido de mano.

/mmmmmmmano/ (“mano”)

Niños, niñas: / mmmmmmmmano /

FONEMA: /m/

1. Digo el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo.

2. Encierro los dibujos cuyos nombres comienzan con el sonido /m/.

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Imagen 30. *Palabras con la m*

Fuente: texto guía de 2EGB

Docente: Vamos a jugar con la ruleta. Van a decir el primer sonido de los nombres de los dibujos según aparece en la ruleta de azar /m/**Niños, niñas:** Contestaran según gire la ruleta.

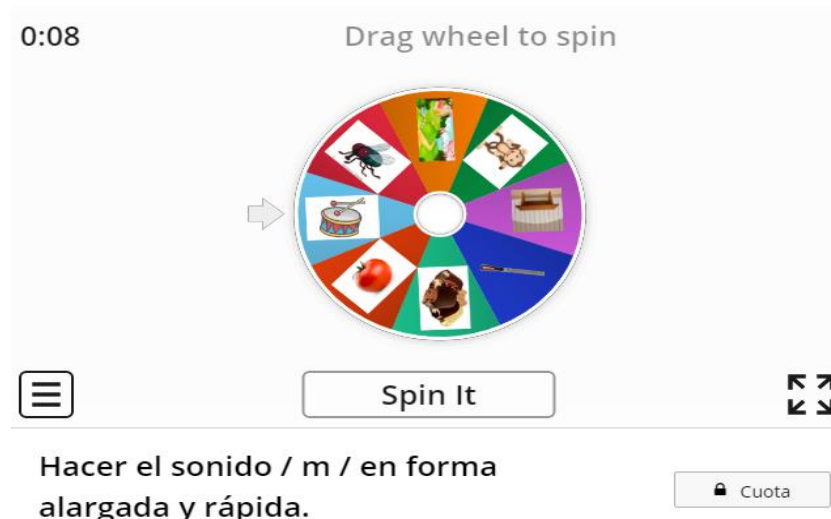


Imagen 31. *Ruleta*

Fuente:<https://wordwall.net/resource/24470878/hacer-el-sonido-m-en-forma-alargada-y-r%c3%a1pida>

Evaluación

Con la ayuda de tus papitos o un adulto encierre los dibujos cuyos nombres comienzan con el sonido /m/.

Digo el primer sonido de los nombres de los dibujos de cada fila. **Tacho** el dibujo que no corresponde a la serie y **digo** por qué.

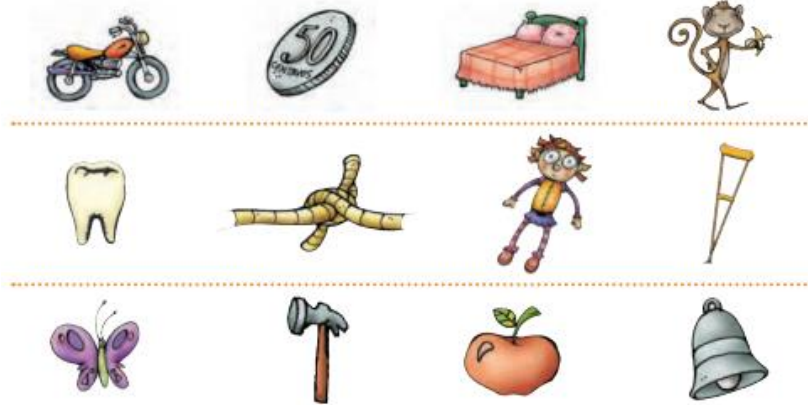


Imagen 32. *Ficha de trabajo con la m*

Fuente: texto guía de 2EGB

Actividad N. 8



Tema: Conciencia Fonológica. ¡Rima que rima!

Objetivo: Distinguir palabras que riman al final.

Desarrollo

Dinámica de entrada

Adivinanza: Adivinar la palabra que rima con la clave dada.

Por la noche veo la  pero lo que más quiero es comerme una 

Contenido:

Explique a los estudiantes que van a escuchar unos poemas y tienen que identificar las palabras que riman.

Cante canciones y lea libros de rimas con los estudiantes.

Pida a los estudiantes que al oír las palabras riman, aplaudan una vez y digan las palabras que riman.

Rima 1

Cinco ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas, mueven la nariz,
uno, dos, tres, cuatro, corren al rincón,
porque viene el gato a comer ratón.



Imagen 33. Rima 1: Cinco ratoncitos

Rima 2

Un pecesito del fondo del mar
movió su colita y se pudo a nadar
con otro amiguito se fue a pasear
pero su mamita lo fue a buscar. (Francisco Aquino)

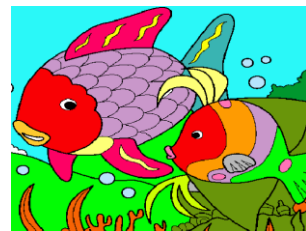


Imagen 34. Rima 2 Un pecesito

Rima 3

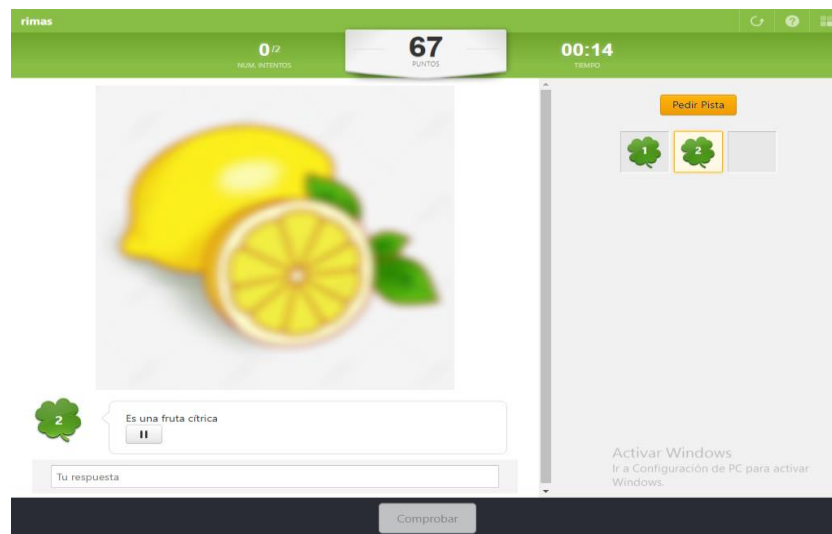


Imagen 35. Rima 3 con Educaplay

Fuente:

<https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=10721687>

Rima 4

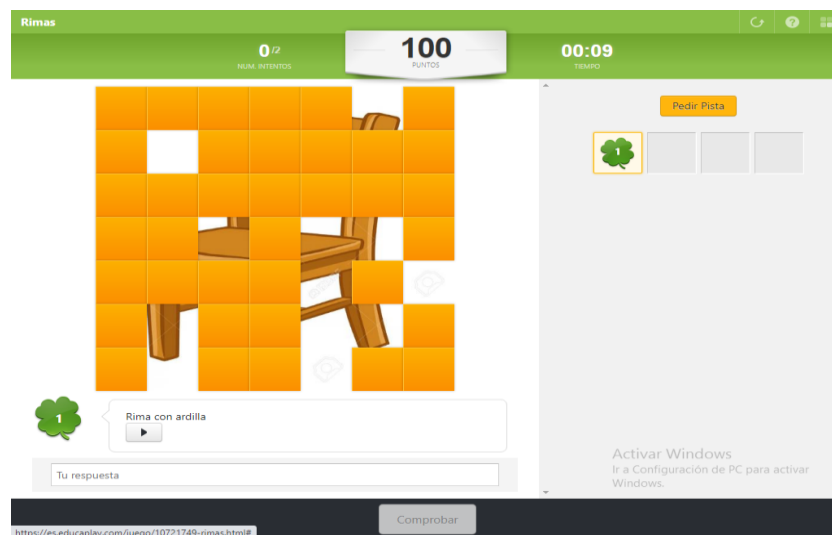


Imagen 36. Rima 4

Fuente:

<https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=10721749>

Evaluación: Lista de cotejo, participación en clase para solucionar las rimas.

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Indicadores Sí No </div> <div style="text-align: left; margin-top: 5px;">Nómina</div>	Participa activamente en el juego de rimas.	Comprende las instrucciones.	Cumple con las normas establecidas.	Habla de forma clara.	Disfruta y muestra entusiasmo.

Activa
Vea Coj

Actividad N. 9

Tema: Conciencia Sintáctica.

Objetivo: Reflexionar sobre la estructura de la oración y la relación entre las palabras que la forman, a fin de que el mensaje sea interpretado de forma correcta.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Video: Normas de Bioseguridad para niños.



Imagen 37. Normas de bioseguridad para niños

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VBdN4udulH8>

Contenido: Mediante preguntas inducir a que el participante construya oraciones gradualmente más extensas.

- ¿De quién hablamos?
- ¿De qué hablamos?
- ¿Qué hace?
- ¿Quién hace?
- ¿Cómo hace?
- ¿De qué color es?
- ¿De qué tamaño?
- ¿Dónde?
- ¿Cuándo?
- ¿A qué hora?

0:06

✓ 0

Las medidas de bioseguridad dicen que debemos utilizar siempre:



Conciencia Sintáctica

Compartir

Editar contenido... Más

Imagen 38. Conciencia sintáctica <https://wordwall.net/es/resource/24244798/conciencia-sint%a1ctica>

Evaluación: Lista de cotejo, participación en clase para solucionar las rimas.

Nómina	Indicadores		Comparte con sus compañeros sus propias ideas y opiniones	Utiliza vocabulario acorde al tema y la situación.	Escucha las opiniones de los demás.	Propon e ideas.	Participa en forma activa
	Sí	No					

Actividad N. 10

Tema: Conciencia Léxica (uña)

Objetivo: Hacer que las niñas y los niños expresen enunciados y reconozcan las palabras que los forman.

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Canción: El dedito sin uñita.



Imagen 39. *El dedito sin uña*

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=nukLBgJa15U>

Contenido:

- Observo los dibujos y expreso todo lo que se y lo que puedo hacer las uñas.



Imagen 40. *Conciencia léxica., la uña*

Fuente: Texto guía de 2EGB de Lenguaje

- Docente: ¿Qué se observa en la lámina?

Conciencia Léxica uña

Observa el dibujo

Expreso todo lo que se de de la uña.
Formulemos oraciones



¿Qué palabras podemos aumentar al final de la oración?

¿Qué palabras podemos aumentar antes de la oración?

Imagen 41. Conciencia Léxica .La uña

Fuente: <https://quizizz.com/presentation/6185e37ef23b4f001d03cba4/edit>

- Niños y niñas: contestaran según su criterio.
- Docente: ¿Qué pasa con la uña de la mano?
- Niños y niñas: contestaran según su criterio.
- Docente: ¿Qué podemos decir del gráfico?
- Niños y niñas: Hay que cortarse las uñas largas.
- Docente: Ahora vamos a dar una palmada por cada palabra.
- Niños y niñas: dan seis palmadas
- Docente: Ahora vamos a dar zapateos, golpes en la mesa y/o brincos por cada palabra.
- Niños y niñas: dan seis zapateos, golpes en la mesa y/o brincos.
- Docente: Ahora vamos a representar cada palmada, zapateos, golpes en la mesa y/o brincos pintando en su cuaderno con una raya, una cruz o pintamos la cadena sonora.
- Niños y niñas: Realizan la actividad en el cuaderno o texto del estudiante.
- Docente: ¿Cuántas palabras tiene?
- Niños y niñas: seis
- Observo el dibujo, digo nuevamente la oración y pinto un círculo por cada palabra dicha.

Cuenta las palabras que tiene la oración que formulaste con aplausos, golpes, zapateos, brincos.

Cada niño representa cada oración con un círculo en su cuaderno de trabajo.

• ○ ○ ○ ○ = 4

• ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 6

• ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 8

• ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ = 10





Imagen 42 . Ficha de trabajo

Fuente: <https://quizizz.com/presentation/6185e37ef23b4f001d03cba4/edit>


- Posteriormente, pedimos a que los niños y las niñas se ideen frases en las que haya otra acción.
- Juego a aumentar o disminuir palabras en cada oración
- Formulo oraciones con los nombres de los dibujos. Pinto un círculo por cada palabra dicha.
- Juego a aumentar o cambiar palabras en las oraciones
- Formulamos otras oraciones con la palabra dedo y las compartimos con el resto de la clase a partir de la imagen.

Evaluación

En casa con ayuda de tus padres en la hoja de trabajo que será enviada, formulamos otras oraciones con la palabra uña y colorea la cadena sonora.



○ ○ ○ ○ ○ ○



○ ○ ○ ○ ○ ○

Imagen 43. Ficha de trabajo para la casa

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Actividad N. 11

Tema: Conciencia Fonológica. Reconocimiento del fonema inicial y final /d/.

Objetivo: Diferenciar los sonidos que conforman las palabras (fonemas).

Desarrollo

Dinámica de entrada

Canción: Canción de la letra D



Imagen 44. Canción de la D

Fuente: <https://youtu.be/SABjwU4HJww>

Contenido:

Conciencia de sonido inicial y / o final.

- Reconocen sonido inicial y / o final en palabras. Primero vocales y luego consonantes.
- Identifican sonidos iniciales y / o final de palabras o imágenes que comparten el mismo sonido inicial.
- Aísla el sonido inicial y / o final.

Docente: Observemos la siguiente lámina.

¿Adivinen el nombre de una niña compañerita de ustedes que empiezan con /dddd/?

Niños, niñas: Daniela

Docente: Alarguemos el primer sonido de Daniela.

/Dddddddaniela / (“Daniela”)

Niños, niñas: / Dddddddaniela /

Docente: ¿En qué lugar está sentada Daniela?



Imagen 45. Daniela en el césped

Fuente: Google

Niños, niñas: césped.

Docente: Alarguemos el ultimo sonido de césped.

/céspeddddddd / (“césped”)

Niños, niñas: / céspeddddddd /

Docente: Vamos a jugar clasificando las palabras según el sonido inicial y final. Van a identificar el sonido /d/ al inicio y sonido /d/ al final.

	Sonido /d/ al inicio	Sonido /d/ al final
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Enviar Respuestas"/>	

Conciencia fonológica. Listado de palabras que tengan sonio /d/ al inicio y sonido /d/ al final.

Compartir

Imagen 46. Conciencia fonológica de la d

Fuente:

<https://wordwall.net/es/resource/19818870/conciencia-fonol%C3%B3gica-listado-de-palabras-que-tengan-sonio-d>

Evaluación

Averiguar a sus padres o a un adulto otras palabras que tengan el sonido /d/ al inicio o al final.

Actividad N. 12

Tema: Conciencia Fonológica. Fase de producción /m/, /o/.

Objetivo: Diferenciar los sonidos que conforman las palabras (fonemas).

Desarrollo

Dinámica de entrada

Adivinanza: Adivina adivinador /m/

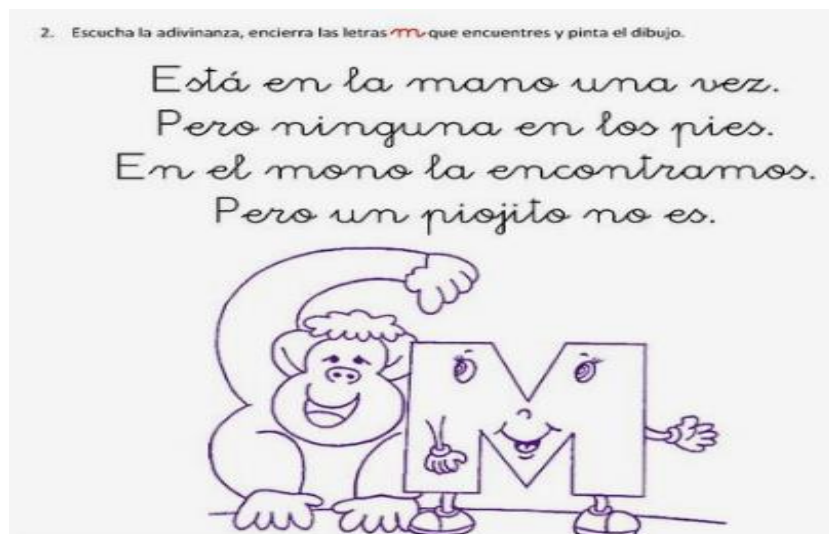


Imagen 47. Adivina adivinador

Fuente: Pinterest

Contenido:

- Voy a decir una palabra y ustedes tienen que adivinar cuál es: /m/a/n/ o/
- ¿Qué sonidos tienen en común?
- ¿Cuántos sonidos tienen?
- En la tira fonológica se pondrá una x en el sonido solicitado /m/.

- Voy a decir una palabra y ustedes tienen que adivinar cuál es: /m/o/n/o/.
- ¿Qué sonidos tienen en común?
- ¿Cuántos sonidos tienen?
- En la tira fonológica se pondrá una x en el sonido solicitado / o/.

Código alfabético

Fonema /m/
Señala con una X la casilla que corresponde al sonido /m/ en cada palabra que nombra el dibujo.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fonema /o/
Señala con una X la casilla que corresponde al sonido /o/ en cada palabra que nombra el dibujo.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LIVEWORKSHEETS

Imagen 48. Ejercicio de fonología

<https://es.liveworksheets.com/3-na719432yo> **ID:** 3-na719432yo

Evaluación

Colorear la casilla que corresponde al sonido /m/ en la palabra que nombra el dibujo.

																					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>											<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>										
																					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>											<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>										

Colorear la casilla que corresponde al sonido /o/ en las palabras que nombra el dibujo.

								
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>				<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr></table>				

Imagen 49. Ficha de trabajo para la casa

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Actividad N. 13

Tema: Conciencia Fonológica. Fase de producción /d/, /a/.

Objetivo: Diferenciar los sonidos que conforman las palabras (fonemas).

Desarrollo

Dinámica de entrada:

Trabalenguas: /d/



Imagen 50. Trabalenguas de la d

Fuente: <https://www.mundoprimary.com/trabalenguas/trabalenguas-cortos>


Contenido:

- Voy a decir una palabra y ustedes tienen que adivinar cuál es: /d/a/d/ o/
- ¿Qué sonidos tienen en común?
- ¿Cuántos sonidos tienen?
- En la tira fonológica se pondrá una x en el sonido solicitado /d/.
- Voy a decir una palabra y ustedes tienen que adivinar cuál es: /a/b/e/j/a/.
- ¿Qué sonidos tienen en común?
- ¿Cuántos sonidos tienen? En la tira fonológica se pondrá una x en el sonido solicitado / a/

Código alfabético

Fonema /d/


Señala con una X la casilla que corresponde al sonido /d/, en la palabra que nombra el dibujo.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fonema /d/

Señala con una X la casilla que corresponde al sonido /d/, en las palabras que nombra el dibujo.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Imagen 51. Código alfabético

<https://es.liveworksheets.com/3-cl720995pr> ID: 3-cl720995pr

Evaluación

Colorear la casilla que corresponde al sonido /d/ en la palabra que nombra el dibujo.

	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td></tr></table>						<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td></tr></table>								
	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td></tr></table>						<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 15%;"></td></tr></table>								

Imagen 52. Ficha de trabajo para la casa

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Colorear la casilla que corresponde al sonido /a/ en la palabra que nombra el dibujo.



--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

Imagen 53. *Ficha de trabajo para la casa*

Fuente: Texto guía del estudiante de 2EGB

Bibliografía

- Aitana, M. M. (2016). *El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot"*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/59136>
- Alshaboul, M. K. (2012). Los recursos tecnológicos y las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación especial en Ammán (Jordania). *Dialnet*, 290.
- Andrade, L., & Iriarte, M. (2000). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizizz. *Comunicar* .
- Andreu, G. y. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos*, (págs. 121-125).
- Arias, A., & Usca, M. (27 de junio de 2013). *La sobreprotección y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Patricio Romero Barberis, ubicado en la parroquia La Magdalena de la ciudad de Quito, y propuesta de diseño de escuela para padres y madres*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/2518>
- Artal, J. (2017). Kahoot, Socrative y Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. *Dialnet*, 17-27.
- Baldovino, L., & Gómez, C. (2016). *CARACTERIZACIÓN DE LOS NIVELES DE CONCIENCIA FONOLÓGICA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO, TERCERO Y QUINTO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LA CIUDAD DE CARTAGENA BOLIVAR 2015*. Cartagena.
- Ballesteros, L. C. (octubre de 2017). Uso Pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las escuelas de tiempo completo,. *Tesis Doctoral*. Sonora, Obregón, México: Instituto Tecnológico de Sonora. Obtenido de <https://www.uv.mx/veracruz/dsae/files/2018/05/tesis-lorenia-cantu-ballesteros.pdf>
- Butcher, N. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Paris: UNESCO.
- Castañeda, G. (2016). *Las Habilidades Lingüísticas en el Fortalecimiento de la Comunicación. Diseño de Guía Didáctica*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Castro, M. (2018). *Actividades lúdicas en los procesos de atención de los niños de 5 a 6 años*. Guayaquil.
- Cepeda, C., & Alvarez, A. (2011). *Influencia de la estimulación auditiva para potencializar el desarrollo deficitario del lenguaje expresivo en niños/as de 2 a 3 años de edad*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1368>
- Chacón, R. (2009). *Las Tic y la educación del siglo XXI. Guía de estudio*. Venezuela.

- Charry, C., Galindo, G., & Moreno, H. (2015). El aprendizaje de la ortografía a través del método global en la educación básica. *ciencia.lasalle*.
- Concepción, J. D. (2006). Necesidad de un perfeccionamiento del método fónico- analítico- sintético para el proceso de lectoescritura en la educación primaria en Cuba. *MENDIVE*, 180-185.
- Delgado, A., & Beltrán, I. (2020). *La docencia del Derecho en línea: cuando la innovación se convierte en necesidad*. Barcelona: Huygens.
- Derry, W. (1977). *Historia de la tecnología*. España: Siglo XXI de España.
- Diana Patiño, D. G. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *cienciamatria*.
- Duque, D. C. (2011). Diseño de un juego basado en experiencias como apoyo educativo para el desarrollo de la competencia trabajo en equipo.
- Ecuador, A. N. (2008). *Constitucion de la República del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional del Ecuador .
- Ecuador, C. d. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional del Ecuador.
- Ecuador, M. d. (2016). *Currículo de Lengua y Literatura* . Quito: Ministerio de Educacion del Ecuador.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo*. Quito: Ministerio de Educación.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo* . Quito: Ministerio de Educación.
- Educación, M. d. (2016). *Guia del Docente 2do Grado de Educacion General Básica*. Quito: Ministerio de Educacion del Ecuador.
- Erbojo, M. L. (2010). Técnicas Lúdicas Aplicadas a la Concienciación y Capacitación Para la Laborales. *Ecofield*.
- Eslava, M. (2000). La regulación de precios del transporte de carga por carretera en Colombia-una vision de economía política. *UNIANDÉS*.
- Formación, A. (23 de noviembre de 2016). <https://www.educaplay.com/>. Obtenido de <https://www.educaplay.com/>
- García, & Peláez. (2017). *Incidencia del código alfabético en la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de educación Básica en la Escuela Fiscal Marquesa de Solanda ubicada en el distrito N°6, del cantón Quito*. Quito.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- García, E. (1991). Los modelos educativos: En torno a la vieja polémica Escuela Nueva frente a Escuela Tradicional. *Complutenses*.
- García, J. M. (2013). LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EMERGENTE EN EL CONTEXTO EDUCATIVO DEL SIGLO XXI. *Educación y Territorio*, 7-11.

- García, M. F. (2019). Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo. *Dialnet*.
- Garrido, C. (2015). *Innovación docente y análisis de los blogs de secundaria de Lengua y Literatura en Almería*. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/handle/10835/6193>
- Gavilanes, G. A. (2016). La técnica del Sociodrama en la enseñanza aprendizaje aplicada en la asignatura de Lengua y Literatura en niños/as de tercero de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta 28 de Mayo. *CEDI*.
- Giraldo, L., Gonzalez, S., & Gonzalez, Y. (2016). *Los factores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como segunda lengua, en el nivel que alcanzan los estudiantes de grado once*. Colombia.
- Gómez, P. (2014). Las TICs y la lúdica como herramientas facilitadoras en el aprendizaje de la matemática. *Eco Matemático*, 37.
- Goodman, K. (1992). *The Whole Language Catalog Supplement on Authentic Assessment*. Glencoe/McGraw-Hill School Pub (1 enero 1992).
- Granados, J. (21 de 04 de 2015). *Las TIC, TAC, TEP, COMO INSTRUMENTO DE APOYO AL DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12579/4009>
- Guadalupe, M., & Mendoza, L. (01 de 06 de 2016). *Metodología para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Penipe Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2014-2015*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1826>
- Guadalupe, M., & Mendoza, L. (2016). *Metodología para la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Penipe Provincia de Chimborazo, Año lectivo 2014-2015*. Riobamba.
- Guilleromo, L. (2014). *Historia uso de tics*. Barranquilla.
- Hasram. (2021). *Los efectos de los juegos en línea de WordWall (WOW) en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés entre alumnos de quinto año. Teoría y práctica en estudios del lenguaje*.
- Helfrich, U. (2008). *El valor de la diversidad en la conciencia lingüística*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Ineval. (11 de diciembre de 2017). *Ineval presento resultados de PISA-D*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>
- Jackson. (2011). Paredes de palabras interactivas: Transformación de la instrucción de vocabulario de contenido. *Science Scope*.
- Jiménez, G. (2020). La literatura infantil y juvenil como estrategia didáctica para desarrollar la macrodestreza de leer. *Dialnet*, 154-165.
- Lastra, R. P. (2000). Encuestas probabilísticas y no probabilísticas. *REDALYC*, 264.

- López, M., & Montero, Á. (2007). *Transformación Sintáctica y Morfológica de la Lengua Inglesa*. Bogotá: Universidad de la Gran Colombia.
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkFP*, 1-3.
- Madrid, M. M. (2012). LA TÉCNICA DEL PUZZLE COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Publicaciones*.
- Manrique, B. d., & Signorini, A. (1988). *Del habla a la escritura. La conciencia lingüística como una*.
- Marha Gómez, L. C. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Scielo*.
- Maturana, H. (2003). *Amor y Juego. Fundamentos olvidados de lo humano desde el patriarcado a la democracia*. Chile: JCSAENZ.
- Medellín, M. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. *Gestión competitividad e innovación*.
- Molina, D. (2014). "EL MÉTODO FÓNICO ANALÍTICO-SINTÉTICO ORIENTADO A LA ENSEÑANZA DEL CÓDIGO ALFABÉTICO DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "AMBATO DE LOS ÁNGELES" DE LA PARROQUIA IZAMBA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA". Ambato.
- Mosquera Olga, S. M. (2016). *Medios Tecnológicos y Lúdicos, Para Fortalecer la Escucha*. Antioquia.
- Munch, L., & Ángeles, E. (2007). *Métodos y Técnicas de Investigación*. Trillas.
- Mundial, B. (26 de septiembre de 2017). *Banco Mundial advierte sobre una "crisis del aprendizaje" en la educación a nivel mundial*. Obtenido de <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2017/09/26/world-bank-warns-of-learning-crisis-in-global-education>
- Mundial, B. (26 de septiembre de 2017). *El Banco Mundial advierte sobre una "crisis del aprendizaje" en la educación a nivel mundial*. Obtenido de <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2017/09/26/world-bank-warns-of-learning-crisis-in-global-education>
- Mundial, B. (4 de julio de 2019). *Banco Mundial e Instituto de Estadística de la UNESCO*. Obtenido de Banco Mundial e Instituto de Estadística de la UNESCO: <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2019/07/03/world-bank-unesco-institute-for-statistics-join-forces-to-help-countries-measure-student-learning>
- Noelva Montoya, S. M. (2018). Competencias TIC del docente siglo XXI en educación superior. *Espacios*, 3.

- Norma Pedraza, G. F. (2013). Las competencias docentes en TIC en las áreas de negocios y contaduría. Un estudio exploratorio en la educación superior. . *Scielo*.
- Núñez, H. (2001). *Propuesta de un sistema de actividades curriculares correctivas a través del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura para los escolares con retardo en el desarrollo psíquico*. Servicios Académicos Intercontinentales.
- Padilla, J. H. (01 de 01 de 2018). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/30409>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 93-108.
- Portilla, O. (diciembre de 2016). Tic como recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la básica media de la Unidad Educativa República del Ecuador. *“TIC COMO RECURSO DIDÁCTICO INNOVADOR EN EL PROCESO DE*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Reasco, & Mercedes. (2016). *La enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en el segundo año de educación general básica de las escuelas de la parroquia Daule (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría en Ciencias de la Educación)*. Daule.
- REDEM. (2021). Innovación en educación por medio de las tecnologías educativas y las neurociencias en el contexto de la pandemia de Covid-19. *RED EDUCATIVA MUNDIAL*, 1.
- Rello, L. (2007). *La relación entre fonética y fonología*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Repetto, P. (2007). Impacto de las tecnologías de la información y comunicación. *Pediatría Infantil*.
- Rivas, C. (2007). <https://conocimientoysistemas.wordpress.com/.../proyecto-uso-de-las-tics>. Obtenido de <https://conocimientoysistemas.wordpress.com/.../proyecto-uso-de-las-tics>
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Observatorio de tecnología educativa n° 4*.
- Sampieri, H. (2006). Enfoque cualitativo y cuantitativo. *Portafolio académico*, 3-26.
- Sánchez, H. (12 de diciembre de 2018). Las evaluaciones como PISA permiten saber cómo está en Ecuador en relación al mundo. (M. Rosero, Entrevistador)
- Sánchez, J. M. (marzo de 2017). *Código Alfabético. Educación Básica*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/401>
- Siegel, S., & Castellan, N. (1995). *Estadística no paramétrica, aplicada a las ciencias de la conducta*. México: Trillas.
- Sigalés, C. (2004). Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*.
- Taipe Molina, D. J. (2017). *Preponderancia del uso de la infopedagogía en el desarrollo de las habilidades lectoras en los estudiantes de octavo grado de Educación General*

Básica de educación de la Escuela de educación básica Lucrecia Cisneros.
Guayaquil: Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Talavera, R., & Marín, F. (2015). Recursos tecnológicos e integración de las ciencias como herramienta didáctica. *Revista de Ciencias Sociales*, 337-346.

UNESCO. (2002). *Tecnología de la información y la comunicación en la educación: un currículo para escuelas y un programa de desarrollo docente*. París: UNESCO.

UNESCO, I. d. (2013). *Uso de TIC en educación en América Latina y el Caribe: análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital (e-readiness)*. Montréal: UNESCO-UIS 2013.

Vera, J. (2016). *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de ingles en los estudiantes de Educación General Básica*. Esmeraldas.

Zambrano, J. (2008). Crédito académico, autonomía y TIC's. *Studiositas*, 48-59.

Anexos

Anexo A. Encuesta para docentes



ENCUESTA PARA DOCENTES

Esta encuesta tiene la finalidad de recaudar información relacionada al uso de los recursos didácticos lúdicos, en el proceso de enseñanza del código alfabético y sus resultados serán de uso exclusivo para fines de mejorar la realidad académica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”, del Cantón Quito, provincia de Pichincha.

Objetivo: identificar la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos durante el proceso de enseñanza del código alfabético por las docentes de segundo año de educación general básica.

Indicador: por favor marque con una X en el casillero que usted estime su respuesta.

CATEGORIA	VALOR
SIEMPRE	5
CASI SIEMPRE	4
A VECES	3
CASI NUNCA	2
NUNCA	1

Cuadro N. 7. Encuesta para docentes

N°	ITEMS	CATEGORIA				
		5	4	3	2	1
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
1	¿Cree usted que en el mundo globalizado el uso de los recursos tecnológicos lúdicos sirven como apoyo en la educación?					

2	¿Según el indicador seleccione ¿en qué medida cree que la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos, contribuye la enseñanza del código alfabético?					
3	¿Usted considera que los recursos tecnológicos lúdicos deben ser variados para cumplir con la intencionalidad con la que se quieran proyectar?					
4	¿Usted ha desarrollado las conciencias lingüísticas en sus estudiantes a través del uso de recursos tecnológicos lúdicos?					
5	¿El uso de recursos tecnológicos lúdicos permite mayor motivación y predisposición para el aprendizaje del código alfabético en los estudiantes?					
6	En base a su experiencia docente considera ¿qué es necesario contar con una guía de recursos tecnológicos lúdicos que aporte en la enseñanza del código alfabético?					
7	¿Cuáles son los recursos tecnológicos lúdicos que usted emplea en la enseñanza del código alfabético?					

Objetivo: Analizar la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aida Gallegos de Moncayo”.

1	El rol del docente es suscitar y promover la curiosidad, la investigación, las ganas por					
---	--	--	--	--	--	--

	conocer más por parte de sus alumnos. Según el indicador señale ¿cómo considera que usted ha cumplido el rol descrito?					
2	¿Con qué frecuencia aplica el Método Analítico (global) para enseñar el código alfabético?					
3	¿Con qué frecuencia aplica el Método Sintético para enseñar el código alfabético?					
4	¿Utiliza el método ecléctico para enseñar el código alfabético?					
5	¿Utiliza la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético?					
6	¿Ha recibido capacitación en la metodología de la ruta fonológica (oralidad-escritura-lectura) para enseñar el código alfabético?					
7	¿Cuánto conoce sobre el enfoque comunicativo del área de Lengua y Literatura?					
8	¿Utiliza situaciones comunicativas reales para enseñar el código alfabético?					
9	¿Desde su percepción cree que el currículo de Lengua y Literatura de 2 EGB es aplicado adecuadamente en la institución educativa?					

1 0	¿Hay congruencia entre la metodología del currículo de Lengua y Literatura y su aplicación en el aula?					
--------	--	--	--	--	--	--

Elaborado por: María de los Ángeles Asimbaya

Anexo B. Validación de instrumentos

DEL CÓDIGO ALFABÉTICO

Autor: María de los Ángeles Asimboya; Tutor: Doctora Beatriz Cóndor


FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a determinar la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de los niños de segundo año de EGB de la Unidad Educativa "Aida Gallegos de Moncayo", Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Quitumbe del año lectivo 2021-2022.

Nombre del validador /a: Dra. Yesenia Rodríguez

Fecha: 30 de septiembre de 2021

Objetivo: identificar la aplicación de los recursos tecnológicos lúdicos durante el proceso de enseñanza del código alfabético por las docentes de segundo año de educación general básica.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2		X	X		X		X		X		X	
3		X		X		X		X		X		X
4		X	X			X		X		X		X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X			X		X		X		X
7	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio												
Aplicable			No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones			X			
Validado por	Yesenia Rodríguez				Cédula	1711628964			Fecha	4/10/2021		
Firma					Teléfono	0992737322			Mail	Yesenia.rodriguez@educacion.gob.ec		

DEL CODIGO ALFABETICO

Autor: María de los Ángeles Asimbaya; Tutor: Doctora Beatriz Córdor


FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a determinar la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de los niños de segundo año de EGB de la Unidad Educativa "Aida Gallegos de Moncayo", Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Quitumbe del año lectivo 2021-2022.

Nombre del validador /a: Dra. Yesenia Rodríguez

Fecha: 30 de septiembre de 2021

Objetivo: analizar la enseñanza del código alfabético en los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Aida Gallegos de Moncayo".

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X			X		X		X		X	
2	x		x		X			x		x			x
3	x		x		X			x		x			x
4	x		x		X			x		x			x
5		x	x		X			x		x		X	
6	x		x		X			x		x			x
7	x		x		X			x		x			x
8	x		x		X			x		x			x
9		x	x			x		x		x		X	
10		x	x		x			x		x			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio													
Aplicable			No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones			x				
Validado por	Yesenia Rodríguez				Cédula	1711628964		Fecha	4/10/2021				
Firma					Teléfono	0992737322		Mail	Activar Windows Yesenia.rodriguez@educacion.gob.ec Ve a Configuración				

Anexo C. Consentimiento de padres de familia



UNIDAD EDUCATIVA
"AIDA GALLEGOS DE MONCAYO"

CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES DE FAMILIA.

Estimado padre / madre de familia.

Yo, María de los Ángeles Asimbaya con CL 1714245493, estoy llevando a cabo un estudio con la finalidad de recaudar información relacionada al uso de los recursos didácticos lúdicos, en el proceso de enseñanza del código alfabético. Cuyo objetivo es determinar la influencia de los recursos tecnológicos lúdicos en la enseñanza del código alfabético de los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa.

La investigación consiste en aplicar a los niños dos cuestionarios (pre-test y pos-test) los cuales contienen 11 preguntas, mismas que se tomara en grupos acompañado por la docente tutora.

El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado, mucho menos los resultados afectaran en el rendimiento académicos.

Si desea que su hijo participe, favor llenar la autorización y devolver a la maestra.

AUTORIZACION

Yo,..... con CC..... he leído el procedimiento escrito. La investigadora me ha explicado el objetivo del estudio de la investigación, por lo tanto voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo o hija..... participe en dicho estudio.

Fecha
Firma
CC

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
POSGRADO EXTENSIÓN QUITO

ACTA DE TUTORÍA DEFINICIÓN TEMA

Lineamientos Generales:

Este documento servirá habilitante para emitir la resolución de APROBACIÓN DE TEMAS DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Datos Informativos:

Maestrante María de los Angeles Asimbaya Pochacama.

Docente Tutor PhD Beatriz Cándor Quimbita.

Docente de Unidad de Titulación: Lcda. David Rojas Londoño, M.Sc – MLPNL

Paralelo A

Cohorte MEDU 5

Tema de Trabajo de Titulación Aprobado

LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL CODIGO ALFABÉTICO EN LOS NIÑOS DE 2 EGB.

Línea de Investigación

Estrategias Metodológicas

Sub línea de Investigación

Aprendizaje

Fecha de suscripción del acta 14 de julio de 2021.

Atentamente,

Tutor

Maestrante

Docente Unidad de Titulación