



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES

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

Autora: Ushiña Vilcacundo Raquel Noemí

Tutor: Dr. José Monge Padilla, M.Sc.

QUITO – ECUADOR

2020

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

Yo, Raquel Noemí Ushiña Vilcacundo, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES”, como requisito para optar al Grado de Magister en Educación con enfoque en Pedagogía, 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 25 días del mes de abril de 2020, firmo conforme:

Autor: Raquel Noemí Ushiña Vilcacundo.

Firma: 

Número de Cédula: 1716690290

Dirección: Provincia: Pichincha, ciudad: Sangolquí, Parroquia: Sangolquí, Barrio: Albornoz.

Correo Electrónico: raquelgarces30@gmail.com

Teléfono: 0984798480

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES presentado por Raquel Noemí Ushiña Vilcacundo, para optar por el Grado de Magister en Educación con enfoque 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, 2 de septiembre del 2020.



.....
Dr. José Monge Padilla, M.Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Grado de Magister en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora

Quito, 2 de septiembre 2020



.....
Raquel Noemí Ushiña Vilcacundo

171669029-0

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES previo a la obtención del Grado de Magister en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 2 de septiembre 2020

.....

Nombres completos
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Nombres completos
VOCAL

.....

Nombres completos
VOCAL

DEDICATORIA

Este sueño cristalizado lo dedico con cariño, a Dios, quien es mi fuente de vida.

A mi esposo y compañero de viaje Gabriel, con profundo amor, pues su cobertura dio aliento y forma a esta meta.

A mis hijos; Andrea, Gabriela y Matias que, con paciencia y ternura han sabido estar a mi lado, siempre han sido la inspiración y las fuerzas para continuar en el camino de ser mejor cada día.

Me enorgullece saber que los sueños caben en la mente de los que imaginamos una realidad diferente con cada amanecer.

Raquel

AGRADECIMIENTO

Extiendo un inmenso sentido de gratitud a la Universidad Indoamérica, a su distinguido cuerpo docente de la Maestría en Educación con enfoque pedagógico, quienes fortalecieron conocimientos y retaron a ser una mejor persona mientras aprendo de la educación.

Al Dr. José Monge, M.Sc quien me enseñó a mirar a través de la ventana de las posibilidades, su sapiencia y trayectoria hicieron viable lo que un día solo cabía en la mente, mi profundo y sincero reconocimiento.

Raquel

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|------|
| MODALIDAD PRESENCIAL..... | i |
| AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN | ii |
| APROBACIÓN DEL TUTOR..... | iii |
| DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD..... | iv |
| APROBACIÓN TRIBUNAL..... | v |
| DEDICATORIA | vi |
| AGRADECIMIENTO..... | vii |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | viii |
| ÍNDICE DE CUADROS..... | xi |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | xiii |
| RESUMEN EJECUTIVO | xv |
| ABSTRACT..... | xvi |
| Introducción | 1 |
| Justificación..... | 4 |
| Planteamiento del problema..... | 7 |
| | 8 |
| Interrogantes de la investigación | 8 |
| Objetivos..... | 9 |
| CAPÍTULO I..... | 9 |
| Marco teórico | 9 |
| Antecedentes Investigativos..... | 9 |
| Desarrollo del Objeto y Campo..... | 14 |
| Conciencia lingüística | 14 |
| Relación de la conciencia lingüística con otras conciencias..... | 16 |
| Conciencia..... | 17 |
| Semántica | 18 |
| Conciencia Semántica | 18 |
| Conciencia Sintáctica | 18 |
| Conciencia Fonológica..... | 19 |
| Conciencia léxica | 19 |

| | |
|--|-----------|
| ¿Qué es la conciencia léxica?..... | 19 |
| Objetivos que persigue la conciencia léxica | 20 |
| Características de la conciencia léxica..... | 20 |
| Desarrollo de las conciencia léxica | 21 |
| Recursos didácticos para el desarrollo de la conciencia léxica..... | 22 |
| Recursos informáticos para el aprendizaje..... | 26 |
| Videojuegos..... | 27 |
| ¿Qué son los videojuegos?..... | 27 |
| La Gamificación..... | 28 |
| Elementos de la gamificación | 29 |
| Recursos virtuales de aprendizaje | 29 |
| ¿Qué son los recursos virtuales de aprendizaje? | 29 |
| ¿Características de los recursos virtuales? | 30 |
| ¿Importancia de los recursos virtuales? | 30 |
| ¿Recursos virtuales para el desarrollo de la conciencia léxica?..... | 31 |
| Kahoot!..... | 31 |
| Quizizz | 32 |
| Educaplay..... | 32 |
| CAPÍTULO II | 34 |
| Diseño metodológico | 34 |
| Enfoque, tipo, nivel y diseño..... | 34 |
| Técnicas, instrumentos y procedimientos | 35 |
| Plan de recolección de información | 36 |
| Población y muestra | 36 |
| Cálculo de la muestra | 37 |
| Operacionalización de variables | 40 |
| CAPÍTULO III | 44 |
| Análisis e interpretación de resultados..... | 44 |
| Triangulación de resultados | 44 |
| Datos | 44 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 74 |
| Conclusiones | 74 |
| Recomendaciones..... | 74 |
| CAPÍTULO IV | 76 |

| | |
|--------------------|-----|
| Propuesta..... | 76 |
| Bibliografía | 98 |
| Anexos..... | 102 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Estadísticas de fiabilidad de estudiantes | 35 |
| Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad de docentes | 35 |
| Tabla 3. Recolección de la información | 36 |
| Tabla 4. Población de estudiantes | 36 |
| Tabla 5. Población total | 37 |
| Tabla 6. Muestra de estudiantes | 38 |
| Tabla 7. Operalización. Conciencia léxica | 40 |
| Tabla 8. Operalización. Recursos de aprendizaje virtuales | 42 |
| Tabla 9. Pregunta 1 ¿Usted ha desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos virtuales de aprendizaje? | 44 |
| Tabla 10. Pregunta 2 ¿Considera usted que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad? | 45 |
| Tabla 11. Pregunta 3 ¿Cree que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse con los demás? | 46 |
| Tabla 12. Pregunta 4 ¿En sus clases utiliza frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contengan sujeto y predicado | 47 |
| Tabla 13. Pregunta 5 ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar? | 48 |
| Tabla 14. Pregunta 6 ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas, para desarrollar la conciencia léxica? | 49 |
| Tabla 15. Pregunta 7 ¿Realiza juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración? | 50 |
| Tabla 16. Pregunta 8 ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan? | 51 |
| Tabla 17. Pregunta 9 ¿En sus clases permite que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayuda? | 52 |
| Tabla 18. Pregunta 10 ¿Considera que los estudiantes adquieren un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras? | 53 |
| Tabla 19. Pregunta 11 ¿Usted considera que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar? | 54 |
| Tabla 20. Pregunta 12 ¿Cree usted que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños? | 55 |

| | |
|--|----|
| Tabla 21. Pregunta 13 ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtuales motivan a los estudiantes?..... | 56 |
| Tabla 22. Pregunta 14 ¿Piensa que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son muy dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas? | 57 |
| Tabla 23. Pregunta 15 ¿Estima que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica, interactiva y atractiva en su contenido?58 | |
| Tabla 24. Pregunta 16 ¿Emplea recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases?..... | 59 |
| Tabla 25. Pregunta 17 ¿Ha utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes?..... | 60 |
| Tabla 26. Pregunta 18 ¿Conoce la aplicación Quizizz o la ha utilizado en alguna ocasión? | 61 |
| Tabla 27. Pregunta 19 ¿En sus clases utiliza tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente?..... | 62 |
| Tabla 28. Pregunta 20 ¿Cree que educa play es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases? | 63 |
| Tabla 29. Pregunta 1 Utilizan un lenguaje claro | 64 |
| Tabla 30. Pregunta 2 Usan palabras comprensibles en las oraciones..... | 65 |
| Tabla 31. Pregunta 3 Expresan sus ideas con facilidad | 66 |
| Tabla 32. Pregunta 4 Existe sentido y lógica en lo que expresan | 67 |
| Tabla 33. Pregunta 5 Les gusta leer cuentos..... | 68 |
| Tabla 34. Pregunta 6 Aprenden jugando | 69 |
| Tabla 35. Pregunta 7 Manejan tecnologías en clase | 70 |
| Tabla 36. Pregunta 8 Interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras..... | 71 |
| Tabla 37. Pregunta 9 Usan recursos virtuales para formar oraciones claras | 72 |
| Tabla 38. Pregunta 10 Les gusta leer usando la tecnología | 73 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|--------------------------------------|
| Gráfico 1: Árbol de problemas..... | 8 |
| Gráfico 2: Ejercicios para desarrollar la conciencia léxica..... | 22 |
| Gráfico 3: Segmentamos estas frases | 23 |
| Gráfico 4: Sonido final de las palabras..... | 23 |
| Gráfico 5: Cambia la última palabra de cada frase | 24 |
| Gráfico 6: Cambia la última palabra por una que tenga sentido | 24 |
| Gráfico 7: Separa las palabras para formar una oración..... | 25 |
| Gráfico 8: Colorea de rojo la cantidad de palabras que tienen las siguientes oraciones | 25 |
| Gráfico 9: Fíjate en estas parejas de oraciones y tacha la palabra que ha cambiado | 26 |
| Gráfico 10: Transforma las siguientes frases en oraciones negativas | ¡Error! Marcador no definido. |
| Gráfico 11: Kahoot..... | 31 |
| Gráfico 12: Quizizz | 32 |
| Gráfico 13: Educaplay | 33 |
| Gráfico 14: ¿Usted ha desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos de aprendizaje virtuales? | 44 |
| Gráfico 15: ¿Considera usted que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad?..... | 45 |
| Gráfico 16: ¿Cree usted que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse? | 46 |
| Gráfico 17: ¿En sus clases utiliza frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contengan sujeto y predicado?..... | 47 |
| Gráfico 18: ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar?..... | 48 |
| Gráfico 19: ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas para desarrollar la conciencia léxica? | 49 |
| Gráfico 20: ¿Realiza juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración? | 50 |
| Gráfico 21: ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan?..... | 51 |
| Gráfico 22: ¿En sus clases permite que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayuda?..... | 52 |
| Gráfico 23: ¿Considera que los estudiantes adquieran un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras?..... | 53 |
| Gráfico 24: ¿Usted considera que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieren proyectar? | 54 |
| Gráfico 25: ¿Cree usted que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños?..... | 55 |
| Gráfico 26: ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtuales motivan a los estudiantes? | 56 |
| Gráfico 27: ¿Piensa que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas?..... | 57 |
| Gráfico 28: ¿Estima que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica interactiva y atractiva en su contenido?..... | 58 |
| Gráfico 29: ¿Emplea recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases?..... | 59 |
| Gráfico 30: ¿Ha utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes?..... | 60 |

| | |
|---|----|
| Gráfico 31: ¿Conoce la aplicación Quisizz o la ha utilizado en alguna ocasión?..... | 61 |
| Gráfico 32: ¿En sus clases emplea tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente? | 62 |
| Gráfico 33: ¿Cree que Educaplay es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases?..... | 63 |
| Gráfico 34: Utilizan un lenguaje claro..... | 64 |
| Gráfico 35: Usan palabras comprensibles en las oraciones | 65 |
| Gráfico 36: Expresan sus ideas con facilidad | 66 |
| Gráfico 37: Existe sentido y lógica en lo que expresan..... | 67 |
| Gráfico 38: Les gusta leer cuentos | 68 |
| Gráfico 39: Aprenden jugando | 69 |
| Gráfico 40: Manejan tecnología en clase..... | 70 |
| Gráfico 41: Interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras | 71 |
| Gráfico 42: Usan recursos virtuales para formar oraciones claras | 72 |
| Gráfico 43: Les gusta leer usando la tecnología | 73 |

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA

TEMA: “LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES”

AUTORA: Ushiña Vilcacundo Raquel Noemí

TUTOR: Dr. José Monge Padilla, M.Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación que se desarrolló, se refiere a la adquisición de la conciencia léxica a través de recursos de aprendizajes virtuales, problema que llamó mucho la atención de la investigadora porque notaba que los estudiantes de su institución educativa presentan serias dificultades en el proceso de comunicación, cuando se relacionan entre ellos y con los docentes. Inició la búsqueda de información científica al respecto y sistematizó información relacionada con las diferentes conciencias que favorecen el desarrollo del lenguaje, como fuente inicial del conocimiento. Se planteó el siguiente objetivo “Explicar cómo se desarrolla la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales”. Se recolectaron antecedentes investigativos de universidades nacionales e internacionales. Se desarrolló el objeto y campo de los principales elementos de la variable independiente y de la dependiente. Se puso especial interés en la búsqueda de recursos informáticos para el aprendizaje, centralizando la atención en videojuegos en el contexto de la gamificación, una estrategia didáctica fundamentada en el juego como factor dinamizador del aprendizaje infantil. Los elementos fundamentales de la metodología es que es una investigación con enfoque cuali – cuantitativo. Los instrumentos que se utilizaron para la investigación de campo al ser pasados por el programa SPSS, tuvieron un alfa de Cronbach de 0,80 en el caso de los docentes y 0,84 en el caso de los estudiantes. Se procesaron los resultados y éstos conjuntamente con el tema de investigación, el objetivo general y los objetivos específicos permitieron realizar una triangulación para elaborar las Conclusiones y Recomendaciones. Como resultado de este trabajo se diseñó la Propuesta, titulada Plataformas Discord, Genially y Powtoon: en las cuales se desarrollaron una serie de juegos que dinamizan la motivación de los niños para desarrollar proactivamente el aprendizaje del lenguaje.

DESCRIPTORES: Conciencia léxica, conciencia semántica, enseñanza – aprendizaje.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA

THEME: "LEXICAL AWARENESS THROUGH VIRTUAL LEARNING RESOURCES"

AUTOR: Ushiña Vilcacundo Raquel Noemí

TUTOR: Dr. José Monge Padilla, M.Sc.

ABSTRACT

The research work that was developed refers to the acquisition of lexical awareness through virtual learning resources, a problem that attracted the attention of the researcher because she noticed that the students of her educational institution present serious difficulties in the communication process when they relate to each other and to the teachers. The search was begun for scientific information on the subject and systematized information related to the different consciences that favor the development of language, as an initial source of knowledge. The following objective was set: "To explain how lexical awareness is developed through virtual learning resources". We collected research data from national and international universities. The object and field of the main elements of the independent and dependent variables were developed. Special interest was put in the search of computer resources for learning, centralizing the attention in video games in the context of gamification, a didactic strategy based on the game as a dynamic factor of children learning. The fundamental elements of the methodology are that it is a quali-quantitative approach research. The instruments that were used for the field research at the momento of being passed through the SPSS program, had a Cronbach's alpha of 0.80 in the teachers`case and 0.84 in the students`case. The results were processed and these, together with the research topic, the general objective, and the specific objectives, allowed a triangulation to be carried out in order to elaborate the conclusions and recommendations. As a result of this work, a proposal was designed, entitled Discord, Genially and Powtoon Platforms, in which a series of games were developed to stimulate the motivation of children to proactively develop language learning.

KEYWORDS: Lexical awareness, semantic awareness, teaching-learning.



Translated by:
Lcda. Estefanía Quezada Tobar MSc.
Thursday, September 03rd 2020
English Teacher

Introducción

Importancia y Actualidad

El tema en mención está basado en la línea de investigación Gestión Pedagógica para la Innovación, con la sub línea de Aprendizaje de la Universidad Indoamérica, tomando en cuenta que actualmente se está en una era digital, en la cual es necesario el uso de herramientas tecnológicas, que generen aprendizajes significativos útiles para la vida, a la vez que sean de fácil acceso y promuevan un cultura de respeto y equidad en los espacios de aprendizaje, por lo tanto, se basa en la normativa legal, tomada de la Constitución de la República del Ecuador, sección quinta referente a la educación art. 27 (Constituyente, A, 2008) donde se menciona que el Estado “impulsará.....la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física,.....y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (p. 16), lo cual hace referencia a que los y las ecuatorianas pueden gozar del amparo del Estado ecuatoriano en el sentido de que tendrán una educación que garantice el desarrollo del pensamiento crítico, dando paso en los estudiantes a una mejor percepción de la realidad y la capacidad de dar soluciones a las problemáticas presentadas, así mismo en todo momento priorizará el afianzamiento de capacidades que insten a los seres humanos a despertar el interés y mejorar sus habilidades en el manejo de herramientas que les ayuden a crear.

También se ha considerado la Ley Orgánica de Educación Intercultural Título I de los principios generales capítulo único del ámbito, principios y fines. Art. 2.- Principios: literal n. donde hace referencia a:

la Comunidad de aprendizaje- La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes; (Ministerio, E, 2011, p. 51)

En este sentido es importante reconocer al ser humano como ente social que aprende en conjunto, pues logra promover retroalimentaciones que lleven abundante conocimiento a través del diálogo entre los actores del aprendizaje y los interesados en que todo esto se pueda realizar, sin dejar a un lado el hecho de que cada uno de los miembros de la comunidad educativa son esenciales para desarrollar

verdaderos intercambios culturales y sociales, lo cual conlleva a mejorar las relaciones interpersonales, al mismo tiempo que se enriquece con valores y diferentes estilos de vida, que hacen de cada ser humano un actor proactivo, innovador y creativo que aprende socialmente, lo cual le guiará en el camino del conocimiento.

De la misma manera se menciona en el literal:

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica; (Ministerio, E, 2011, p. 52)

Por lo tanto, se debe buscar el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes para que cada uno de ellos salga de su lugar de confort y se proyecte a mejorar su calidad de vida, al mismo tiempo que puedan formar parte de una generación de verdaderos promotores de conocimientos, llevando la educación ecuatoriana a lugares de preponderancia a nivel mundial, al desarrollar investigaciones y experimentaciones de nivel científico, contribuyendo de esa manera al desarrollo del país y la sociedad desde la esfera donde se encuentre, pues será el resultado del trabajo mancomunado de padres de familia, docentes, autoridades, comunidad y estudiantes, los cuales llegaron a entender el significado de fortalecer el trabajo desempeñado por cada uno de los actores del aprendizaje, al trabajar por el bien común.

De la misma forma se hace referencia a lo descrito en el Código de la Niñez y Adolescencia donde se dice que el Estado:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (Congreso Nacional, 2013, p. 4)

Es decir, que los niños deben contar con los insumos necesarios para adquirir aprendizajes que les sean útiles en la vida, tomando en consideración desde los más elementales como una infraestructura adecuada y segura, hasta los implementos tecnológicos que sean necesarios para que ellos puedan ser partícipes de conocimientos interactivos y duraderos, que pueden ser desarrollados como programas flexibles adecuados al medio en el que se desenvuelven, así como recursos visuales que les ayuden a afianzar el desarrollo del lenguaje en la comunicación oral y escrita.

En conclusión, el tema propuesto es importante debido a la creciente necesidad de utilizar recursos virtuales para el aprendizaje, para que los estudiantes manejen hábilmente los equipos tecnológicos que en la actualidad se encuentran a su disposición en los hogares, tal es el caso de los teléfonos celulares, que son operados muy hábilmente por los niños, en torno a eso se cree necesario que los estudiantes desarrollen ciertas habilidades indispensables para la adquisición de la lecto escritura en segundo año de básica, entre ellas la conciencia léxica, la misma que permite la asociación consciente de las palabras con el fin de formar oraciones, las cuales dan lugar a la comunicación, por lo tanto, se pretende usar herramientas digitales para que los estudiantes mejoren la asimilación de sonidos y decodificación en palabras, para posteriormente transformarlas en oraciones que tengan sentido común.

Adicionalmente, el presente proyecto de investigación se direcciona a proporcionar selecta información sobre la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales, aporta al cumplimiento de la misión institucional que es satisfacer las necesidades académicas, socio afectivas y culturales de niñas, niños y adolescentes; para formar profesionales que les guste hacer lo que hacen, con el fin de generar cambios importantes en la sociedad, a través de práctica de valores, en el desarrollo de sus destrezas y capacidades en las áreas investigativas, intelectuales, tecnológicas, humanísticas y ambientales.

Así también, estimula la visión institucional que expresa ser una Institución pionera en calidad educativa, lo cual se verá consolidado en una formación integral de los estudiantes, al contar con docentes capacitados e innovadores, los mismos

que favorezcan el reconocimiento dentro y fuera del Cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha.

Finalmente, la importancia radica en que el proyecto va dirigido a estudiantes de segundo año de educación general básica que se beneficiarán con el desarrollo de sus habilidades léxicas, a través de la aplicación de recursos virtuales de aprendizaje, que promuevan la interacción del docente con los alumnos al intercambiar ideas y opiniones, y así procesar y formular nuevos pensamientos a partir del uso de la tecnología.

Así mismo, los docentes serán beneficiarios indirectos al momento de aprender a manejar nuevas herramientas tecnológicas que les permitan desarrollar sus programas y contenidos de estudio en un espacio interactivo donde se busque la retroalimentación de conocimientos, al mismo tiempo que se promueva la adquisición de nuevos aprendizajes útiles para desenvolverse en la vida cotidiana.

Justificación

Contextualización

Macro

A nivel Internacional en un estudio realizado en el año 2011 en Barranquilla Colombia, según (Baldovino , Gómez, & Mercado, 2016) “indagaron la relación entre las dificultades de la lectura y la conciencia fonológica encontrando que existe una cercana correspondencia entre los inconvenientes lectores” (p. 25); por lo cual es importante centrar un cuidado especial en los primeros años de vida, cuando los niños empiezan a emitir sus primeras palabras y es justamente la familia de donde adquieren el vocabulario y la forma en que estructuran sus ideas para comunicarse, lo cual si no es bien encaminado puede afectar al desarrollo de la conciencia léxica, la misma que da lugar a la producción verbal, donde ellos son capaces de identificar que la oración es la unidad que permite la expresión de ideas, las mismas que al ser habladas comunican algo y por ende reciben una respuesta; por eso deben ser expresadas claramente, con sentido y autonomía.

En otro apartado (Baldovino , Gómez, & Mercado, 2016) hacen énfasis en que “Las dificultades en la adquisición de la lectura y escritura se debe a que los estudiantes carecen del desarrollo de ciertas habilidades, una de ellas es la

conciencia fonológica” (p. 31), y siendo la conciencia léxica parte de esta es importante que se propicie el desarrollo dentro de un contexto oral, donde se manipulen palabras, no solamente sílabas, pues los estudiantes también pueden aprender a decodificar las palabras a partir de los significados que tengan y de acuerdo al lugar y momento en que se las usa, mientras más palabras utilicen se puede lograr mayores dominios en distintos estadios de comunicación, donde se torna importante el uso adecuado de las frases u oraciones que se pretende comunicar.

Por otro lado, se considera necesario resaltar lo que (Dávila Paz, 2012) menciona, “la última evaluación SERCE dio como resultado el bajo nivel de comprensión lectora de los niños, lo que significa que los escolares no entienden lo que leen, problema que afecta su rendimiento académico” (p. 1), lo mismo que referencia que los docentes no utilizan estrategias didácticas que promuevan el desarrollo de la conciencia léxica, pues se evidencia que descuidan por completo el enseñar a los estudiantes el significado de las palabras y que la unión de ellas forma una oración, con la cual se puede expresar ideas y pensamientos, de acuerdo con la temática tratada.

Así mismo, se debe conocer que para comprender lo que se lee, primero es necesario conocer su significado y el entorno en el que se utilizan las palabras, de ahí comienza la estructuración mental de una oración que tenga sentido, dando paso a la comprensión lectora.

Meso

Para conocer la presencia de la problemática del desarrollo de la conciencia léxica en la aplicación de las pruebas, a nivel nacional, se menciona a continuación:

En 2017, el Ecuador llevó a cabo el estudio principal PISA-D donde se evaluaron a 6 100 estudiantes de 178 instituciones educativas a nivel nacional. PISA busca conocer el nivel de habilidades necesarias que han adquirido los estudiantes para participar plenamente en la sociedad, centrándose en dominios claves como Ciencias, Lectura y Matemática. (INEVAL, s.f.)

Por lo tanto, el proyecto investigativo hace referencia a la actual problemática donde los docentes pueden palpar claramente que hace falta un adecuado desarrollo

de la conciencia léxica desde edades tempranas, pues en diferentes años de escolaridad existen estudiantes que no pueden articular frases y formar oraciones, debido a que no tienen claro el significado de las palabras, es decir, que se requiere del trabajo conjunto entre todos los miembros de la Comunidad Educativa para consolidar el aprendizaje de los estudiantes, considerando que es posible lograr un verdadero afianzamiento de esta habilidad, que significa la toma consciente de que al unir palabras se forma una unidad gramatical llamada oración, la misma que puede ser utilizada al momento de escribir o formar mensajes para dar a conocer a otras personas. De la misma forma este párrafo hace referencia a la lectura que solo puede ser el resultado de la unión de varias oraciones para formar un texto, e implícitamente se encuentra la comprensión lo cual no se separa en ningún momento, porque para leer se debe comprender lo que lee, si es que se busca emitir mensajes a otras personas.

Consta que en “Ecuador el (50%) de los estudiantes tuvieron un nivel de desempeño inferior al nivel 2 en la lectura” (INEVAL, 2018, p. 12), lo cual hace ver que se necesita reforzar las habilidades de comprensión de textos, al mismo tiempo que se debe impartir estrategias metodológicas que se ajusten a las realidades de los estudiantes, ya que en la actualidad no son memorísticos, tampoco repetitivos, sino que son exploradores de sus conocimientos, preguntan lo que se les enseña y siempre quieren escuchar respuestas que se ajusten a sus expectativas, por ende los docentes deben utilizar herramientas o recursos de aprendizaje más interactivos, que sean de fácil acceso y a la vez que promuevan el interés por aprender a comprender las frases y oraciones que forman parte de su comunicación diaria.

Micro

El presente proyecto podrá ser utilizado para mejorar el desarrollo de la conciencia léxica a través de recursos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de segundo año de básica, ya que se ha notado un existente déficit de la misma, lo cual ocasiona dificultades en la adquisición del código alfabético y por ende se les dificulte el leer y escribir para comunicarse con el medio circundante, pues no son capaces de formar oraciones uniendo palabras que tengan su propio significado,

sino que escriben letras sueltas y sin sentido. Esto se ha podido ver al momento en que se realizan dictados en clase.

No obstante, se debe insistir en que los recursos tradicionales han quedado obsoletos, es decir los carteles hechos a mano, o los letreros, pues los estudiantes buscan aprender a través de recursos tecnológicos, que les llamen la atención a la vez que les faciliten la adquisición de conocimientos útiles para la vida.

De ahí, nace la iniciativa de implementar en la Unidad Educativa “Ramón González Artigas” una educación que se ajuste a la misión y visión Institucional, formando seres humanos íntegros, creativos y democráticos, capaces de aplicar la tecnología para aportar a la sociedad ciudadanos justos, innovadores y solidarios, por lo que se propone desarrollar una investigación que busque solventar desde los primeros años, donde se adquiere el código alfabético, estrategias innovadoras que se relacionen con las TICS, tan nombradas en la actualidad y poco utilizadas.

Como se menciona en “El uso exclusivo de estas herramientas para acumular información, a la que el alumnado pueda acceder, no es en sí una acción pedagógica”. (Salmerón. H, Rodríguez. S y Gutiérrez. C, 2010, p. 165), entendiendo que es importante hacer uso de los recursos virtuales de aprendizaje, los mismos que aportan con herramientas necesarias para poder comprender diferentes contenidos didácticos de manera más clara y dinámica, al mismo tiempo que se convierte en un espacio de fácil acceso donde pueden interactuar entre estudiantes, o docente y estudiantes, haciendo de este lugar un mecanismo de interiorización de conocimientos en el área específica a ser investigada, con la finalidad de ejercitar el desarrollo de la conciencia léxica a través del uso y manejo de los instrumentos digitales acordes a la edad de los estudiantes, los mismos que respondan a los objetivos planteados.

Planteamiento del problema

Se busca investigar los resultados que producen en las aulas de clase el adecuado desarrollo de las habilidades lingüísticas donde se ve implícita la conciencia léxica en segundo año de básica, considerando que el lenguaje es la primera herramienta que utilizan los niños para comunicar sus sentimientos o necesidades, lo cual se convierte en una parte importante para fortalecer la oralidad, ya que se puede

empezar desde el sonido de las palabras, el significado, el uso adecuado en un contexto y la utilización en las oraciones para comunicar ideas claras y comprensibles a los receptores, que da como resultado, que la otra parte pueda contestar asertivamente.

Por lo tanto, los métodos alfabético, fonético, silábico y global quedarían obsoletos, pues los estudiantes pueden empezar a jugar con el lenguaje de manera autónoma y cotidiana en lugar de aprender el proceso de la lecto escritura de forma rígida e inflexible, lo cual convierte a los estudiantes en seres poco razonables, en tanto que el uso de las conciencias hace que desarrollen las habilidades comunicativas y reflexivas para relacionarse con su medio circundante, tomando en cuenta que no se preparan estudiantes solo para la escuela, sino para que puedan vivir y desenvolverse en sociedad.

Formulación del problema

¿Cómo la ejecución de recursos de aprendizaje virtuales promueven el desarrollo de la conciencia léxica en niño/as de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas” de la ciudad de Sangolquí en el año lectivo 2019 – 2020?

Gráfico 1: Árbol de problemas



Figura 1.

Fuente: Elaborado por: Raquel Ushiña

Interrogantes de la investigación

1. ¿Cómo se desarrolla la conciencia léxica en el salón de clases con los estudiantes de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”?

2. ¿Cuál es el nivel de utilización de recursos de aprendizaje virtuales con estudiantes de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”?
3. ¿Cuál es la mejor alternativa para solucionar el problema del desarrollo de la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales en los estudiantes de 6 a 7 años de la Unidad Educativa Ramón González Artigas?

Objetivos

Objetivo general

- Explicar cómo se desarrolla la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales en niño/as de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas” de la ciudad de Sangolquí en el año lectivo 2019 – 2020.

Objetivos Específicos

- Analizar el desarrollo de la conciencia léxica en el salón de clases con los estudiantes de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.
- Verificar el uso de recursos de aprendizaje virtuales en los estudiantes e 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.
- Proponer un espacio interactivo para desarrollo de la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales, para estudiantes de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.

CAPÍTULO I

Marco teórico

Antecedentes Investigativos

Para desarrollar el marco teórico se consultó en el Repositorio de algunas universidades donde existen temas referentes al presente estudio.

En la Universidad Indoamérica se encuentra el estudio titulado “Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lingüísticas orales en niños de preparatoria de la escuela de educación general básica fiscal Pifo, parroquia Pifo, periodo

académico 2018-2019”, su autora es Casagualpa, Laura Carolina, dirigida por la Dra. Basantes, Vásquez. Mirian, M.Sc, en el año 2019.

En ese trabajo lo fundamental del resumen es: Promover una fortaleza en los niños al desarrollar las habilidades lingüísticas verbales, utilizando estrategias recreativas que fomenten una mejor comunicación en el contexto escolar. Las principales conclusiones son: Las estrategias lúdicas son un instrumento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y así desarrollan las habilidades lingüísticas orales necesarias para comunicarse efectivamente con su entorno inmediato. La recomendación fundamental es: Que los estudiantes lleguen a dominar el lenguaje oral y puedan utilizarlo de forma fluida, clara y comprensible, a la vez que aumenten las palabras a su vocabulario, las mismas que al unir las forman ideas que son compartidas cuando se comunican con sus compañeros/as.

Asimismo en la Universidad Tecnológica Indoamérica se encontró un estudio titulado “Relación de los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo de estudiantes de bachillerato de ciencias sociales”, autora Bonilla, Johanna Alexandra, director de la tesis Dr. Carlos Ramos Galarza, Ph.D, año 2020.

En el resumen expresa que los recursos virtuales tienen como propósito aportar a la asimilación y el uso de los conocimientos adquiridos en las horas clase, con el fin de obtener lo esperado durante el proceso de aprendizaje, lo que significa que los recursos virtuales ayudan a mejorar la asimilación de lo que se les enseña a los estudiantes, puesto que son más llamativos y permiten la interacción entre los docentes y el alumno, además de fomentar el trabajo cooperativo entre compañeros para cumplir con las actividades propuestas.

En las conclusiones afirma que de acuerdo a su investigación pudo determinar que mientras se cuenta con más recursos tecnológicos, el estudiante será capaz de mejorar significativamente en su aprendizaje, pues se convierte en un ser competente al poner en práctica lo que le están enseñando, debido a que en la actualidad se vive en una era digital y tecnológica, de la misma manera el uso de internet puede ser algo positivo o negativo en la vida de los estudiantes, todo

dependerá del control que ejerzan los padres de familia en el tiempo que les otorgan para utilizarlos.

En torno a lo mencionado es necesario reconocer que existe una variedad de recursos virtuales al alcance de todos en la web, algunos son gratuitos y son utilizados por los docentes como estrategias de aprendizaje frente a la necesidad de que el conocimiento siga expandiéndose, entre ellos se encuentra kahoot! donde se puede crear preguntas y respuestas de acuerdo a un tema seleccionado, además permite que los niños demuestren sus habilidades de pensamiento y por ende la habilidad lingüística, además promueve la lectura mientras se interrelacionan con la aplicación, otro recurso es educa play que se utiliza para crear presentaciones con imágenes en movimiento y videos, donde los niños pueden participar activamente al ser una aplicación interactiva, también existe quizizz donde se crean cuestionarios para los estudiantes que requieren ser leídos y comprendidos para responderse, todos con una sola finalidad, la de solventar los requerimientos actuales de la educación en línea, partiendo de esferas pequeñas como son los niños hasta llegar a las personas adultas.

A continuación se investigó en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, el tema “Diseño de la línea gráfica del manual de capacitación docente para la enseñanza de lectura y escritura en el programa de formación “Escuelas Lectoras”, del área de educación de la Universidad Andina Simón Bolívar.” su autora es Peñafiel, Andrea Estefanía, director de la tesis Dis. Xavier Jiménez Álvaro, MD, en el año 2015.

En el Resumen manifiesta fundamentalmente que: Es importante para los niños que inician una vida escolar el reconocimiento de los sonidos que forman las palabras con las cuales se empieza a leer y escribir. En las conclusiones la autora expresa lo siguiente: Los docentes deben estar capacitados, de tal manera que puedan encaminar a los estudiantes a la adquisición de hábitos lectores desde los primeros años de escolaridad en nuestro país. Las recomendaciones se puntualizan en los siguientes términos: Es necesario que la labor educativa sea multidisciplinaria por cuanto las ciencias aportan significativamente en el fortalecimiento de la lectura y escritura al proporcionar ambientes que necesitan ser

leídos y comprendidos para poder desarrollar las actividades; además, dan lugar a que se realice una comunicación positiva entre varias personas.

Otra investigación encontrada en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Quito, fue un trabajo titulado “Aplicación del método de escuelas lectoras con el uso de herramientas interactivas en segundo año de básica de la unidad educativa “San Vicente de Paúl de Riobamba” su autora es Quevedo, María Elena, director de la tesis Ing. Francisco Rodríguez, en el año 2015. En el resumen del trabajo se expresa: Que la función de la escuela es proporcionar palabras generadoras que incentiven a los estudiantes a utilizar el leguaje, promoviendo un mejor dominio y manejo al momento de comunicarse, dentro de esto se ve implícito el desarrollo de la Conciencia Semántica y Léxica, al fomentar que los estudiantes desarrollen primero las ideas y luego indaguen, distingan y negocien los significados de las palabras y oraciones dando lugar a una comunicación oral asertiva y clara, es decir, que si se trabaja a partir de la oralidad se podrá obtener buenos resultados en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato, considerando que este proceso empieza en segundo grado.

En las Conclusiones se expone: La práctica de las conciencias léxica, semántica, sintáctica y fonológica a través de la herramienta tecnológica utilizada, permitió un refuerzo en el método de las Escuelas Lectoras, siendo también importante que el maestro o la maestra proporcione motivación a los estudiantes, mientras utilizan los recursos necesarios para aprender a leer.

Las Recomendaciones expresan la importancia del desarrollo de habilidades y destrezas que permitan alcanzar niveles superiores de aprendizajes en los estudiantes, dando paso a la apropiación de sus conocimientos para llevarlos a la vida práctica en un nivel superior de aprendizaje.

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se realizó un trabajo de Investigación con el tema “Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado”, su autora es Vergara, Adriana Elizabeth, cuya directora de la tesis fue la Ph.D. María de Lourdes Dousdebés, publicada en enero del 2020.

En el resumen manifiesta que la Gamificación puede ser utilizada como estrategia de aprendizaje del área de Lengua y Literatura para los estudiantes de Bachillerato General Unificado, para ello se aplicó un cuestionario a través de la aplicación digital de “Google Formulario” cuyos resultados fueron sometidos a una valoración cuantitativa, la población encuestada fue de 64 estudiantes de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, ANAN, institución particular, mixta, ubicada en la ciudad de Quito.

En las conclusiones se pudo evidenciar que la gamificación es una herramienta innovadora que permite mejorar la metodología de enseñanza – aprendizaje que utilizan los profesores, además de aportar significativamente a elevar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, empiezan a tomarle gusto a la asignatura debido a que se encuentran con actividades que se adaptan a sus intereses, antes los estudiantes miraban la asignatura como aburrida y sin utilidad ya que los docentes solo impartían clases magistrales, y convertían a sus alumnos en entes pasivos en el aula; pero, al momento de ejecutar juegos en clase el ambiente se convirtió en agradable, activo, participativo y dinámico lo cual promueve la adquisición de habilidades y destrezas necesarias para la asignatura, por otra parte se hizo más interesante e incluso llamativa para los estudiantes.

Las principales recomendaciones expresan que la gamificación debe ser aplicada dentro del salón de clase ya que el estudiante desarrolla su creatividad al sentirse capaz de cumplir retos y lograr la ejecución de actividades por él mismo, es decir, que al momento en que se plantee un ejercicio literario el propio estudiante sea quien encuentre las alternativas para dar una solución acertada utilizando el juego.

Asimismo en la Universidad Internacional de la Rioja con su sede en España, se encontró una investigación titulada “Formación y acompañamiento a las familias en el uso de las TICS para el contexto colombiano de educación” cuya autora es Pacheco, Yennifer Paola, directora de la tesis Dra. Bianca Serrano Manzano, publicada en enero del 2019.

En el resumen del trabajo desarrollado dice: Las Tecnologías de la Información y Comunicación se han convertido en herramientas necesarias para responder a las

necesidades educativas actuales, por lo cual se vuelve importante que los estudiantes manejen los recursos tecnológicos que se les presenta, los mismos que están enfocados a fortalecer el aprendizaje mientras desarrollan habilidades y destrezas conjuntamente con su familia. Para la recolección de datos utilizó la formación de grupos focales, la observación participativa, además del registro para luego analizar la información, así mismo se efectuó una capacitación a los padres de familia en lo relacionado al uso de las TICS.

En las conclusiones muestra: El uso de las Herramientas Tecnológicas cambian las relaciones familiares, al momento en que se unen como equipos participativos para cumplir con el seguimiento y mentoría de sus hijos más pequeños y así puedan adentrarse en la era tecnológica de acuerdo al contexto social en el que se vive actualmente, por lo tanto los padres y madres de familia deben capacitarse en el uso oportuno de recursos informáticos, tomando en cuenta que la necesidad en torno al manejo de las TICS es imperante, puesto que se están utilizando como medios para generar aprendizajes en los estudiantes de acuerdo a sus competencias y años de escolaridad, además de proporcionar contención emocional al momento en que se vuelven una parte activa del proceso de aprendizaje al formar parte de la era digital.

Desarrollo del Objeto y Campo Conciencia lingüística

Todos los seres humanos tenemos la habilidad del lenguaje (Proaño Calvache, 2016) quien menciona que el desarrollo del lenguaje es una habilidad lingüística, aprendida de manera natural durante los primeros años de vida, cuando el niño empieza a interactuar oralmente, incrementando el vocabulario paulatinamente. Lo que se considera parte de su crecimiento y relación con el medio al que pertenece, ya que el infante necesita hablar para poder expresar lo que siente, igualmente mientras más se comunique mayor será su léxico, porque va aprendiendo más palabras que le ayudan a formular ideas.

Según (Ministerio de Educación, 2014) “El desarrollo del primer momento es eminentemente oral. Se pueden utilizar como apoyo distintos elementos gráficos (láminas, cuentos sin palabras, recortes, dibujos realizados por los estudiantes y docentes)” (p.7) lo cual facilita la comprensión del mundo circundante que rodea al

niño desde edades muy tempranas, permitiéndole adentrarse de manera oportuna, llamativa y dinámica en las formas y objetos que representan los componentes de su entorno, utilizando su lenguaje como medio de comunicación en diversos ámbitos o lugares en los que se encuentren, tanto a nivel familiar como escolar.

La herramienta principal para desarrollar el trabajo docente es precisamente el lenguaje, algunos maestros se ven en la necesidad de buscar herramientas útiles que les permita comprender para poder expresarlo, al punto, de que al impartir sus clases los estudiantes entiendan el mensaje que les quieren transmitir, es así que los profesionales están obligados a encontrar algunas maneras de producir comunicación, partiendo del hecho de que es algo innato en el ser humano.

Asimismo (Rieder, 2013) dice que “El objetivo principal de la conciencia lingüística es el de animar a los alumnos a formular preguntas acerca del lenguaje” (p.7) en torno a eso los maestros deberían trabajar durante el desarrollo de sus clases, hasta conseguir que los estudiantes respondan con mayor seguridad y certeza lo que piensan respecto de un tema, a más de plantear las interrogantes que consideren que deben ser atendidas.

Otro autor, (Casagualpa Yanacallo , 2019) menciona que el hablar es una capacidad que poseemos los seres humanos, la misma que nos permite diferenciarnos del resto de las especies, nos facilita expresar ideas, conocimientos, experiencias de forma significativa, transformándose en el principal medio de comunicación, lo cual se evidencia desde los primeros años de escolaridad, cuando se promueve en los niños el desarrollo de su capacidad de expresión y comunicación de ideas, lo que hace posible la interacción con el medio que les rodea, a la vez pueden comprender lo que les intenta comunicar con cada uno de sus señales y formas expresivas de mostrar las cosas.

Así pues, “el lingüista se refiere al término como la contestación que, de forma juiciosa, hacemos sobre el uso de la lengua en distintos sentidos, así como al conocimiento de la terminología lingüística”. (Pena, 2019), por lo tanto es calificada como una de las herramientas más importantes para la comunicación, considerando que existen varias maneras de expresar el lenguaje, de la misma

manera los seres humanos necesitamos compartir con el resto de personas lo que pensamos.

De acuerdo a lo expuesto por Vygotsky, el desarrollo lingüístico y cognitivo forma parte del entorno, se produce cuando el niño interactúa con otros miembros de su grupo social y con diversos instrumentos culturales, de los que adopta ciertas maneras de expresarse y dar significado a los términos empleados.

Relación de la conciencia lingüística con otras conciencias

Si bien es cierto el ser humano es inherente al lenguaje, y requiere de varias herramientas para expresarlo de manera comprensible, debe emplear palabras de forma clara y de acuerdo al contexto, además de formular oraciones que tengan sentido y coherencia con lo que desea transmitir a los demás, el manejo de la oralidad se basa en el desarrollo de la conciencia semántica, léxica, sintáctica hasta llegar a concretar con la habilidad metalingüística de la conciencia fonológica.

El desarrollo de la conciencia lingüística, que comprende el desarrollo de la conciencia léxica (morfología de las palabras y la palabra como unidad mínima de la cadena hablada), la conciencia semántica (significado de las palabras, frases, oraciones y textos mayores), la conciencia sintáctica (relación entre las palabras dentro de un enunciado) y la conciencia fonológica (sonidos). Esta última se trabaja, sobre todo, en relación con la correspondencia fonema-grafía. (Ministerio de Educación, 2016)

“El Enfoque de la Conciencia Lingüística está relacionada con el particular propósito de aprender. Este enfoque implica el acceso al conocimiento que el estudiante posee sobre la propia noción de la lengua” (Villa, 2018), donde cada miembro empieza a identificar que existe una manera de relacionarse con otros, a través del uso de un lenguaje, el mismo que forma un puente de comunicación para adquirir los aprendizajes.

Como menciona el (Mineduc, 2014) “luego de un proceso bastante rico de reflexión y análisis semántico, sintáctico y fonológico de palabras y oraciones, a descubrir cómo las letras son herramientas que permiten comunicarse con otros.”(p.6), siendo un momento indispensable en la vida de los niños a edades

tempranas, pues buscan la manera de hacer que las demás personas conozcan lo que intentan comunicar, de ahí se va estructurando las frases que posteriormente serán utilizadas en el acto comunicativo, donde intervienen un cúmulo de elementos que no siempre son conscientes, pero sí aplicados al instante en que se expresan las palabras y se transmiten nuevas ideas.

Por lo tanto, el (Mineduc, 2014) hace referencia a que “La propuesta inicia con el desarrollo de la conciencia lingüística conformada, a su vez, por cuatro conciencias: semántica, léxica, sintáctica y fonológica” (p.7), siendo las principales en el proceso de adquisición de la lecto escritura, forman parte esencial al momento en que los niños quieren empezar a utilizar la oralidad en la formación de palabras y frases que se relacionen entre sí para comunicar aquello que necesitan saber las demás personas, las mismas que forman parte de su núcleo más cercano.

Conciencia

Luego de haber consultado una información científica variada, se destaca que la conciencia es la capacidad que posee un individuo para identificarse a sí mismo y a su medio circundante, este conocimiento que posee el ser humano también se encuentra latente en los animales; pero, en menor potencia, es así que cuadrúpedos muestran cierta percepción ante los peligros, además lo expresan en su forma de vida, siendo seres muy capaces de aprender y reproducir lo que les enseñan. (Guamán Auquilla & Ortega Peliza, 2016)

En las personas existe una diferencia muy particular, pues la conciencia les faculta el sentirse autónomas, hasta cierto punto, porque siempre necesitan relacionarse con los demás.

La conciencia debe situarse sólidamente sobre varios pilares: la evolución de la vida que le dio origen, la función del cerebro que la fundamenta y la capacidad de expresión que la ubica en el mundo. (Díaz, 2019), lo que hace pensar que es muy complicado definirla, pues se encuentran interrelacionados varios aspectos, los mismos que son necesarios entre sí, los humanos tienen una vida en esta tierra, mientras que su cerebro les enseña a vivirla, al mismo tiempo que las emociones les hacen expresar lo que sienten, mientras viven.

Semántica

Un autor (López Palma, 2016) expresa que la semántica es la ciencia del hombre que estudia el significado que se expresa mediante el lenguaje natural, siendo muy utilizado por todos los seres humanos, quienes requieren de un medio para dar a conocer lo que piensan, por ello hacen uso de las palabras, las que se convierten en un instrumento de comunicación, llevan un significado implícito en cada una.

Conciencia Semántica

Es la que permite recuperar el significado de las palabras, oraciones y frases, y formar estructuras semánticas a partir de los textos. Desarrollar procesos de comprensión textual en el lector para que incorpore a sus conocimientos” (Torrano, Iñaki., 2009)

Por lo tanto, es importante que el niño tenga muchas experiencias con el mundo circundante, además de contar con la guía de una persona adulta, quien le pueda ofrecer una dicción léxica de las cosas que forman parte de su entorno.

De esta forma el niño podrá comprender las palabras que se encuentran en los textos escritos, y así conseguir una correcta comprensión lectora, que le ayude a crear sus propios mensajes y a entenderlos, a la vez facilitar el manejo de las relaciones interpersonales y el análisis, empezando por el lenguaje oral y escrito, pues son las maneras más claras y directas de comunicar ideas.

Conciencia Sintáctica

Es la que desarrolla la capacidad del estudiante para reflexionar y tener claridad sobre la concordancia de número y género, la combinación y el orden que tienen las palabras, para conformar un mensaje coherente.

En este sentido es importante fomentar su desarrollo a partir de la expresión oral, donde el estudiante sea capaz de reconocer la existencia de las reglas que se necesitan para formular oraciones claras, con el propósito de que el mensaje elaborado llegue claramente y sea interpretado de manera correcta por parte de su receptor.

Conciencia Fonológica

Según lo mencionado en la guía docente de lengua y literatura de segundo año de educación general básica “es la habilidad metalingüística que implica comprender que las palabras están formadas por sonidos (fonemas)”. (Ministerio de Educación, 2016).

Con el desarrollo de esta conciencia se busca que los niños sean conscientes de que los sonidos son los que forman las palabras, por ello es necesario que las manipulen y jueguen para que se vuelvan cada vez más hábiles en la identificación de sonidos, lo cual demuestra que los estudiantes hacen uso de un lenguaje adecuado de manera oral, para luego pasar a la parte escrita.

Conciencia léxica

¿Qué es la conciencia léxica?

Según Aramburu (2012) La conciencia léxica se refiere a la percepción de las palabras como unidades globales, a pesar de que en ocasiones carecen de significado como es el caso de las palabras funcionales.

Es muy importante que los niños empiecen a identificar que las palabras forman parte esencial en la formación de oraciones, las mismas que ayudan a establecer ideas claras sobre lo que desean expresar.

Mientras los niños aprenden a utilizar las palabras, hacen que el mundo circundante empiece a tener significado, y pueda ser trasladado a una esfera más real, donde todo lo hablado es parte de un mismo contexto.

Esta concepción de las palabras y su significado traerá un orden en la elaboración de oraciones, las mismas que empiezan a ser utilizadas con más sentido y lógica en torno a las cosas que quieren expresar.

Es muy importante el desarrollo de la conciencia desde tempranas edades, permite que la escritura se la realice con segmentaciones léxicas adecuadas.

Lo cual es parte fundamental al momento en que las personas intentan transmitir los mensajes, ya que una correcta oración, hace comprensible el mensaje, en cualquier lugar o esfera relacional.

Objetivos que persigue la conciencia léxica

Entre los objetivos que persigue la conciencia léxica se encuentran que un apropiado desarrollo hacen posible que al momento de escribir sea con segmentaciones léxicas adecuadas, evitando las uniones de palabras innecesarias y las fragmentaciones, según lo expone (Aramburu Diez, 2012)

Además de la adquisición de un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras, se incorporan las que se encuentren impresas en cada uno de los objetos que están alrededor de los niños, los ambientes deben ser estimulantes y propicios en la generación de un léxico adecuado a su edad y comprensible para el resto de personas que lo escuchan, tomando en cuenta que los infantes se relacionan con muchos individuos y contextos en un mismo día.

Es transcendental que este tipo de conciencia consiga su fin, que es ampliar la capacidad de formular palabras y oraciones con sentido y autenticidad, en uno o diferentes ámbitos de la vida relacional.

Características de la conciencia léxica

Existen varias características que se le atribuyen a la conciencia léxica, las más importantes se mencionan a continuación:

- Ayuda a la identificación de palabras.
- Facilita la toma de conciencia de que existen las oraciones en la utilización del lenguaje
- Reconoce que la oración es la manifestación de ideas y expresión de las maneras de pensar de cada individuo.
- Permite la manipulación de varias palabras que forman parte de un mismo contexto.
- Facilita la aplicación de juegos para que las personas sepan que la lengua está constituida por una determinada cadena de palabras, las cuales tienen una relación entre ellas.

Desarrollo de las conciencia léxica

Por medio de varios ejercicios, los niños reconocen que su lenguaje está conformado por varias palabras que tienen relación entre sí, y les permiten crear las ideas que desean dar a conocer.

Se puede empezar con actividades que formen parte de la cotidianidad, tomando en cuenta al juego y la comunicación que pueda existir en un determinado espacio, así también es importante que se realice en las primeras horas de la mañana, cuando los estudiantes recién llegan a la institución.

De acuerdo al desarrollo de la atención por parte de los niños, se podrá ir ampliando el tiempo establecido para la realización de los ejercicios léxicos.

(Terán Revelo, 2008) En su libro “Para aprender y crecer”: Conciencia léxica, propone las siguientes estrategias:

- Utilice textos conocidos por los niños y niñas como canciones, poesías, rimas, retahílas, entre otros juegos lingüísticos.
- Pregunte cuántas palabras creen que hay en el título de algún cuento que acaba de leer. Pídale que ponga una ficha por cada palabra expresada.
- Identifique y diferencie las palabras que componen una oración.
- Acompañe con un golpe cada palabra, y luego cuente el número de palabras que componen la oración.
- Presente gráficos de acciones y pida a los niños y niñas que expresen una idea; luego pida que por cada palabra dicha cloque una ficha.
- Presente una imagen de una niña pintando y diga la oración: “María pinta”.
- Pronuncie y oiga a los niños y niñas que repitan la oración.
- Cada niño y niña debe representar con mímica la oración que escucha.
- Presente la imagen de la acción María pinta. Se representa los conceptos de la oración mediante imágenes.
- Debajo de la imagen de María, coloque una tarjeta de color gris, y el pincel, una tarjeta rosada.
- Cambie la posición de las tarjetas y pregunte a los niños, ¿ahora qué dice? Luego, ponga las tarjetas en su posición inicial.

- Propóngales formar oraciones mediante la acumulación de palabras, inicie pronunciando una palabra o pida a un niño o a una niña que lo haga, a otro que la repita y agregue otra, para que un tercero articule las dos anteriores e incorpore una nueva y así sucesivamente hasta formar una oración.

Por ello es necesario identificar las palabras que los niños ya incorporaron a su vocabulario, para tener una visión panorámica de lo que intentan manifestar, lo cual es importante antes de empezar a aplicar estrategias elementales y actividades recreativas que promuevan el desarrollo de su competencia léxica, con el propósito de hacer que sean capaces de comunicar lo que piensan a las demás personas, a más de incorporar nuevas palabras a su lenguaje.

Recursos didácticos para el desarrollo de la conciencia léxica

Entre los recursos que se pueden utilizar para desarrollar la conciencia léxica se encuentran los siguientes:

Separar con una raya vertical las palabras:

Gráfico 2: Ejercicios para desarrollar la conciencia léxica

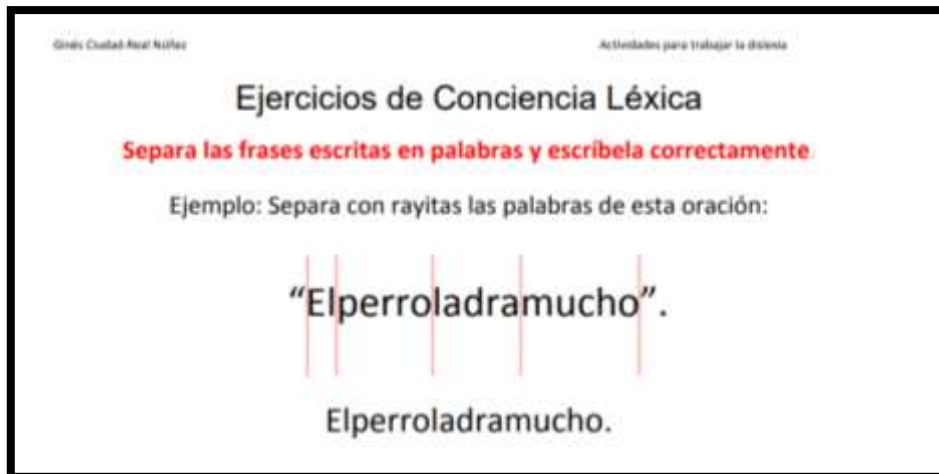


Figura 2.
Fuente: <https://url2.cl/sSH1z>

Gráfico 3: Segmentamos estas frases

1.- Segmentamos estas frases ficha de trabajo

| |
|----------------------------|
| 1. Lacasaestamuyvieja. |
| 2. Santicorreparatones. |
| 3. Carlостienelagripe. |
| 4. Noellatieneunasgafas. |
| 5. Loslibrosnosedevuelven. |

Figura 3.
Fuente: <https://url2.cl/BpjMs>

Observar la imagen y nombrar a la que se encuentra debajo, haciendo énfasis en el sonido final, luego formar una oración usando las dos palabras.

Gráfico 4: Sonido final de las palabras



Figura 4.
Fuente: <https://url2.cl/6eyra>

Gráfico 5: Cambia la última palabra de cada frase

Cambia la última palabra de cada frase, por otra para que tenga sentido la oración.

| | |
|--------------------------|----------------------------|
| Papá está enfermo. | Papá está dormido . |
| María duerme. | |
| Tengo hambre. | |
| Miguel come una manzana. | |

Figura 5.
Fuente: <https://url2.cl/VRu3N>

Gráfico 6: Cambia la última palabra por una que tenga sentido

Cambia la última palabra de cada frase, por otra para que tenga sentido la oración.

| | |
|------------------------------|--|
| El niño juega con su pelota. | |
| Allí hay varios árboles. | |
| Ana se está duchando. | |
| ¿Vosotros vendréis a cenar? | |

Figura 6.
Fuente: <https://url2.cl/encab>

Gráfico 7: Separa las palabras para formar una oración

Separa las palabras correctamente para formar una oración.

Laniñasecomeunapiruleta.

➤ _____

Lospájarosconstruyenunnido.

➤ _____

Figura 7.
Fuente: <https://url2.cl/uAQwt>

Gráfico 8: Colorea de rojo la cantidad de palabras que tienen las siguientes oraciones

Colorea de rojo la cantidad de palabras que tienen las siguientes oraciones

| | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|
| Tu madre es profesora. | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Está nevando. | 2 | 3 | 4 | 5 |
| El granjero recoge los huevos. | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Alicia es rubia. | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Es demasiado tarde. | 2 | 3 | 4 | 5 |

Figura 8.
Fuente: <https://url2.cl/xKGlC>

Gráfico 9: Fíjate en estas parejas de oraciones y tacha la palabra que ha cambiado

Fíjate en estas parejas de oraciones y tacha la palabra que ha cambiado.

- Mi hermano mayor. —→ ~~Mi~~ hermano mayor.
- El coche nuevo. —→ El coche negro.
- Las niñas juegan. —→ Las niñas cantan.
- El avión vuela. —→ El helicóptero vuela.

Figura 9.
Fuente: <https://url2.cl/bfUvG>

Gráfico 10: Transforma las siguientes frases en oraciones negativas

Transforma las siguientes frases en oraciones negativas

- Tengo hambre.
➤ No tengo hambre.
- Fran tiene un perro.
➤ Fran no tiene un perro.
- Mi padre es médico.
➤ Mi padre no es médico.

Figura 10.
Fuente: <https://url2.cl/LS5S3>

Recursos informáticos para el aprendizaje

Actualmente se atraviesa por una nueva era tecnológica, donde cada uno de los personajes que intervienen en el proceso educativo se ven inmersos, como expresa (Vergara Vásquez, 2020) Si se quiere pensar y trabajar en el cambio educativo en la escuela, el colegio y la universidad, es indispensable introducir la innovación didáctica en el aula. Innovación que no se puede pensar sin considerar en primer lugar al docente. Los maestros juegan un rol muy importante dentro de los procesos

de enseñanza – aprendizaje, son los guías del proceso y quienes permiten que este se cristalice de acuerdo a sus objetivos, por tanto desarrollan un sin número de estrategias para hacer que el conocimiento sea percibido claramente por los estudiantes, a la vez que se inventan otras maneras de educar, a pesar de las múltiples limitaciones que pueden encontrar mientras ejercen su función.

De esta forma se presentan varios de los recursos digitales que se usan en el aprendizaje, los cuales nacen de la iniciativa del docente, y dependen del tema que se quiere abordar o el grupo a quien está dirigido.

Para (Parra Zapata, 2019) Un recurso tecnológico,..., es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual) (p. 15). Los cuales sirven de apoyo al instante en que se va a desarrollar una clase, a la vez que son llamativos e interesantes para los niños, quienes en su mayoría forman parte de una generación que conoce la utilización de equipos tecnológicos y sabe cómo manejarlos, además les gusta porque son interactivos.

Videojuegos

Son considerados como estrategias lúdicas para llamar la atención y lograr la concentración de los niños por un determinado tiempo, (Pérez Fernández, 2012) declara que mediante el empleo de estos recursos propios de los juegos (los videojuegos, pero también otros juegos de mesa no digitales), se pretende activar en el estudiante procesos de motivación intrínseca. Lo que hace que los estudiantes se vean identificados con la actividad que se ha planteado para ser llevada a efecto y se conviertan en actores protagónicos del aprendizaje, haciéndoles reflexivos y dinámicos en su actuar.

¿Qué son los videojuegos?

Si bien es cierto los videojuegos son parte del entretenimiento que actualmente realizan las personas en su tiempo de ocio y mucho más los niños, también son herramientas que se pueden usar para desarrollar destrezas y crear mayores conexiones neuronales para llevar a pensar mucho.

Es así que los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TICs, mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas. (Belli, Simone; López Raventós, Cristian, 2008)

Se han convertido en los instrumentos de la era tecnológica, las personas que los saben utilizar son consideradas más competentes, ya que la modernidad y todo lo que ahora se vive forma parte de un nuevo movimiento digital, donde las capacidades de un ser humano se ponen a prueba, mientras mayores sean sus triunfos al ganar las partidas.

La Gamificación

Se considera que el juego es una actividad innata del ser humano, "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" (Ramírez, José Luis, 2014). De esta manera, se podrían empezar a aplicar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje como parte del conocimiento que se quiere impartir, mientras los estudiantes creen que están jugando solamente.

De la misma manera como lo indica (Valda Sanchez, 2015) el concepto de gamificación es desconocido aún por muchos lectores, un término que fue acuñado por su nombre en inglés "gamification". En inglés "game" significa juego por lo que a priori se puede mencionar que el juego está involucrado en este concepto de manera muy significativa. Lo cual permite saber que la gamificación tiene una connotación bastante amplia, pues da lugar a que se continúe jugando.

A lo largo de la realización de algunas investigaciones y como parte de la conceptualización se menciona:

La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades de presentación, se han basado en la noción de que la gamificación procede del uso de elementos de diseño de juegos. (Vergara Vásquez , 2020)

Según este autor la gamificación otorga prácticas de juego, lo que posibilita una nueva forma de explorar el mundo del conocimiento, a la vez que apoya el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo fundamental que lo aprendido se convierta en algo práctico y aplicable en su vida.

Elementos de la gamificación

Según lo manifiesta (Scolartic, 2020) los elementos que componen los juegos pueden ser los siguientes:

- Logros.
- Avatares.
- Badges.
- Boss Fights.
- Colecciones.
- Combates (con el sistema o con otro jugador).
- Contenido liberado.
- Rankings.
- Niveles.
- Puntos.
- Retos épicos (retos incluidos en el objetivo final o fuera de ellos pero de una dificultad extrema).
- Gráfico social (posicionamiento del jugador en una comunidad).
- Equipos (bienes que el jugador puede obtener o recibir).

Aunque existen muchos más, todos ellos han sido creados con la intencionalidad de brindar cierto realismo a las experiencias que tienen las personas mientras juegan. Según lo manifiesta (VERGARA VÁSQUEZ, 2020) la gamificación contribuye al crecimiento personal de los adolescentes con la premisa del estímulo y la motivación para aprender, esta estrategia que utiliza la mecánica del juego.

Recursos virtuales de aprendizaje

¿Qué son los recursos virtuales de aprendizaje?

Los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar.

Además de contar con el grupo al que va dirigido, se consigue que sean sujetos muy dinámicos, que aprenden razonando y haciendo las cosas.

Así lo sostiene (Medina, 2009) El diseño de medios didácticos requiere una reordenación de los clásicos y la incorporación de los digitales. Donde cada uno de

los protagonistas del proceso de aprendizaje pueden extraer la mayor parte del valor agregado para hacerlo funcionar en su vida cotidiana.

¿Características de los recursos virtuales?

En el campo de la educación se ha podido observar la inminente utilización de herramientas que se relacionan con la tecnología, las mismas que se tornan más útiles, (Gewerc & Montero, 2013) manifiestan que, las TICs pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica, interactiva y atractiva contenido; y puede proporcionar oportunidades reales para la instrucción individualizada. Lo evidencia la necesidad de utilizar este tipo de recursos virtuales para que los estudiantes adquieran los conocimientos de una mejor manera, al punto en que se conviertan en perdurables.

Según lo expone (Silva, 2019) entre las características que poseen se encuentran las siguientes:

- Las TIC brindan oportunidades para que las escuelas se comuniquen entre sí a través del correo electrónico, listas de correo, salas de chat, etc.
- La información y la tecnología de comunicación tienen el potencial de acelerar, enriquecer y profundizar las habilidades; motivar e involucrar a los estudiantes en el aprendizaje.
- La tecnología de la información y la comunicación puede hacer la escuela sea más eficiente y productiva.

Además, de afianzar los aprendizajes, se adquieren otros, en todo momento los niños se encuentran aprendiendo, lo que hace más significativo e interesante mundo del conocimiento.

Por otro lado:

Los recursos virtuales deben ser motivantes e interactivos, al mostrar un nuevo tema en clase.

¿Importancia de los recursos virtuales?

Los recursos virtuales se encuentran de forma digital y pueden ser utilizados a través de las pizarras interactivas, las tablets, los teléfonos celulares, que permiten

que los estudiantes adquieran nuevas habilidades del pensamiento para triunfar en el área académica.

El hecho de manipular un recurso y decodificarlo hace que los niños se involucren directamente con el conocimiento, dejan de ser entes pasivos y memorísticos para convertirse en seres productivos y generadores de sus propios aprendizajes, esto cambia el significado de educación.

También son importantes porque permiten la participación del interesado sin tener la limitante de desplazarse a un lugar específico para adquirir las bases que se imparten para ampliar y transformar su conocimiento. (Mondragón, 2018)

¿Recursos virtuales para el desarrollo de la conciencia léxica?

Entre los recursos que se pueden utilizar para desarrollar la conciencia léxica se encuentran:

Kahoot!

Es una plataforma gratuita que sirve para crear juegos de preguntas y respuestas visualmente imponentes, lo cual hace posible que el docente coloque un número de oraciones en desorden, las mismas que formen parte de una idea y luego pida a los estudiantes ordenarlas quien logre hacerlo en menor tiempo será el ganador.

Gráfico 11: Kahoot



Figura 11.
Fuente: <https://url2.cl/p8CE7>

Quizizz

Permite crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a los alumnos en el aprendizaje, e incluso ofrece la opción de evaluarlos de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas. (Educación, 2020). Lo que da la posibilidad a los docentes de plantear diferentes preguntas acerca de un determinado tema, donde los estudiantes deban escoger una respuesta, ésta debe ser la adecuada para conseguir un alto puntaje.

Gráfico 12: Quizizz



Figura 12.

Fuente: <https://url2.cl/iderx>

Educaplay

Es una herramienta multimedia que permite crear actividades educativas. (Ministerio de Educación, 2020). En este sentido aporta significativamente a los estudiantes en la ejercitación de la conciencia léxica, permite crear una variedad de propuestas relacionadas al tema, que sean acordes a su edad. Además, los niños se ven muy atraídos y participativos al usar la aplicación.

Gráfico 13: Educaplay



Figura 13.

Fuente: <https://url2.cl/6ptZL>

CAPÍTULO II

Diseño metodológico

Enfoque, tipo, nivel y diseño

El trabajo investigativo se fundamenta en el enfoque cualitativo y cuantitativo, cualitativo debido a que se sustenta en evidencias orientadas hacia la descripción profunda del fenómeno con el propósito de comprenderlo y explicarlo mediante la aplicación de métodos y técnicas como la entrevista y la guía de entrevista, y cuantitativo porque los datos obtenidos se pueden medir a través de la utilización de técnicas estadísticas, para el análisis exhaustivo de lo que determinan los investigados (Sánchez, 2019), acerca del desarrollo de la conciencia léxica a través de los recursos de aprendizaje virtuales.

Así mismo el problema ¿Cómo la ejecución de recursos virtuales de aprendizaje promueven el desarrollo de la conciencia léxica en niño/as de 6 a 7 años de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas” de la ciudad de Sangolquí en el año lectivo 2019 – 2020? se ha convertido en una investigación aplicada, la misma que ayude a resolver el problema planteado, siendo la finalidad la de otorgar un marco teórico fortalecido que ayude de manera significativa al desarrollo de la propuesta en la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”, donde se pretende afianzar el desarrollo de la conciencia léxica a través de los recursos de aprendizaje virtuales.

En cuanto a los niveles de investigación que forman parte del trabajo presentado se puede mencionar que son de tipo básico bibliográfico, con los cuales se fundamenta la teoría que presenta en la investigación, por ende, se obtuvo información de libros, revistas digitales, y demás documentos digitales por medio de la web, y de campo; ha facilitado la investigación sobre la situación institucional de manera real, además es descriptiva, detalla los fenómenos sobresalientes en las personas que forman parte de los grupos que serán analizados en el desarrollo del proceso investigativo. (Sabino, 2014)

Técnicas, instrumentos y procedimientos

En la ejecución del presente trabajo investigativo se utilizó en método inductivo, el cual parte de lo específico hacia lo más general y el deductivo que va de lo general a lo específico, (Castellanos, 2017), lo cual pone de manifiesto que se comienza de la variable de la conciencia léxica y los recursos de aprendizaje virtuales, hasta llegar a las conclusiones obtenidas de los instrumentos que se utilizaron en la recopilación de información, como son los cuestionarios y guía de observación dirigida a los docentes.

Para recopilar de la información se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario, el mismo que contiene preguntas sobre las variables que son el objeto de estudio, (Candil, 2015) así también se utilizó la técnica de la observación con su instrumento la guía de observación, el cuestionario estaba direccionado hacia los docentes (anexo 2) y la guía de observación hacia los estudiantes (anexo 3), el primero consta de 20 preguntas, en tanto que el segundo instrumento tiene 10 aspectos con algunas alternativas de respuesta. Para aplicar los instrumentos se hizo la utilización de google forms, que es un recurso tecnológico para la creación de cuestionarios, además permitió conseguir los resultados, para cimentar la importancia de la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales.

Para proceder al análisis e interpretación de los resultados obtenidos después de aplicar los instrumentos, se utilizó el programa estadístico SPSS, dando lugar a un alfa de Cronbach de 0,807 como estadística de fiabilidad para el cuestionario aplicado a docentes y un 0,847 para la guía de observación dirigida a estudiantes.

Tabla 1. Estadísticas de fiabilidad de estudiantes

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,807 | 20 |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Programa estadístico SPSS

Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad de docentes

| | |
|------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach | N de elementos |
| ,847 | 10 |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Programa estadístico SPSS

Para establecer la eficacia y seguridad de los instrumentos de recolección de la información se pudo contar con la notable experiencia de:

- Dra. Karina Delgado, Ph.D, Docente Investigador de la Universidad Indoamérica Centro de Ciencias Humanas y de la Educación “CICHE” quien muy amablemente procedió a la validación de los instrumentos.

Plan de recolección de información

Tabla 3. Recolección de la información

| Preguntas fundamentales | Detalle |
|---------------------------------------|---|
| ¿Para qué? | - Lograr la concreción de los objetivos proyectados en la investigación. |
| ¿A quién está dirigido? | - Docentes de segundo y tercero de básica. - Estudiantes de segundo y tercero de básica. |
| ¿Cuáles son las variables de estudio? | - Conciencia léxica - Recursos de aprendizaje virtuales |
| ¿Quién recolecta la información? | Autora de la investigación |
| ¿Cuándo? | Marzo |
| ¿Dónde? | Unidad Educativa Ramón González Artigas |
| ¿Qué técnica se utilizó? | - Encuesta - Observación |
| ¿Qué instrumento se aplicó? | - Cuestionario - Guía de observación |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Investigación

Población y muestra

Se considera a la población como el conjunto total de individuos que tienen ciertas características en común las mismas que son observables en un lugar y en un momento determinado. (Jwigodski, 2010), por lo tanto la población objeto de estudio es de 366 estudiantes de segundo y tercero de básica de los paralelos “A”, “B”, “C”, “D”, “E” y “F así también de 12 docentes de segundo y tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.

Tabla 4. Población de estudiantes

| Unidades de observación | Población | Porcentaje |
|--------------------------------|------------------|-------------------|
| Segundo de E.G.B. "A" | 31 | 8,47% |
| Segundo de E.G.B. "B" | 28 | 7,65% |
| Segundo de E.G.B. "C" | 30 | 8,20% |
| Segundo de E.G.B. "D" | 29 | 7,92% |
| Segundo de E.G.B. "E" | 34 | 9,29% |
| Segundo de E.G.B. "F" | 28 | 7,65% |
| Tercero de E.G.B. "A" | 31 | 8,47% |
| Tercero de E.G.B. "B" | 35 | 9,56% |
| Tercero de E.G.B. "C" | 32 | 8,74% |
| Tercero de E.G.B. "D" | 30 | 8,20% |
| Tercero de E.G.B. "E" | 27 | 7,38% |
| Tercero de E.G.B. "F" | 31 | 8,47% |
| TOTAL | 366 | 100% |

Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Investigación

Tabla 5. Población total

| Unidades de observación | Número |
|-----------------------------------|---------------|
| Docentes de Segundo año de EGB | 6 |
| Docentes de Tercer año de EGB | 6 |
| Estudiantes de Segundo año de EGB | 180 |
| Estudiantes de Tercer año de EGB | 186 |
| TOTAL | 378 |

Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Investigación

Siendo la muestra una parte específica de la población que permite determinar quiénes van a ser los objetos de estudio (Villalba, 2014). Después de determinar la población se procede a calcular el tamaño total de la muestra por medio de la aplicación de la siguiente fórmula.

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) \left(\frac{e^2}{k^2} \right) + PQ}$$

Cálculo de la muestra

Datos:

n = Tamaño de la muestra

PQ = Varianza de la población, valor constante de 0,25

N = Tamaño de la población (366 estudiantes)

N – 1 = Corrección geométrica, para muestras grandes 30

e = Margen de error estadísticamente aceptable

0.02 = 2% mínimo

0.3 = 3% máximo

0.05 = 5% recomendable en educación

K = Constante, corrección del error = 2

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) \left(\frac{e^2}{k^2} \right) + PQ}$$
$$n = \frac{0,25 \times 366}{(366 - 1) \left(\frac{0,05^2}{2^2} \right) + 0,25}$$
$$n = 191$$

Después de proceder a determinar la muestra, se siguió con el cálculo de la fracción muestral aplicando la siguiente formula:

$$fm = \frac{n}{N}$$
$$fm = \frac{191}{366}$$
$$fm = 0,52$$

Tabla 6. Muestra de estudiantes

| Unidades de observación | Población | fm | Muestra por estrato | Aproximación |
|-------------------------|-----------|------|---------------------|--------------|
| Segundo A | 31 | 0,52 | 16,12 | 16 |
| Segundo B | 28 | 0,52 | 14,56 | 15 |
| Segundo C | 30 | 0,52 | 15,60 | 16 |
| Segundo D | 29 | 0,52 | 15,08 | 15 |
| Segundo E | 34 | 0,52 | 17,68 | 18 |
| Segundo F | 28 | 0,52 | 14,56 | 15 |
| Tercero A | 31 | 0,52 | 16,12 | 16 |
| Tercero B | 35 | 0,52 | 18,20 | 18 |

| | | | | |
|--------------|------------|------------|---------------|------------|
| Tercero C | 32 | 0,52 | 16,84 | 17 |
| Tercero D | 30 | 0,52 | 15,60 | 15 |
| Tercero E | 27 | 0,52 | 14,04 | 14 |
| Tercero F | 31 | 0,52 | 16,12 | 16 |
| TOTAL | 366 | 100 | 190,52 | 191 |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Investigación

Operacionalización de variables

Tabla 7. Operalización. Conciencia léxica

| Variable | Dimensión | Indicadores | Ítems básicos docentes | Ítems básicos Estudiantes | Técnica e Instrumento |
|---|---|----------------------|---|---|---|
| <p>Conciencia Léxica es la unidad que permite expresar ideas y manipular palabras en un mismo contexto, con el propósito de comunicar pensamientos claros a las personas con quienes se está entablando una conversación.</p> | Gramatical | Sujeto | ¿Considera que el uso del sujeto en una oración le da más sentido? | <p>¿Por qué es importante el sujeto en la oración?</p> <p>1.- Para saber quién realiza la acción</p> <p>2.- Para comprenderla</p> <p>3.- Para hacerlas más bonita</p> | <p>Técnica: Encuesta, Observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario, Guía de Observación</p> |
| | | Predicado | ¿Cree usted que es importante que los estudiantes identifiquen el predicado en una oración? | <p>¿Cómo puede identificar el predicado en una oración?</p> <p>1.- A través de una pregunta</p> <p>2.- Por medio del verbo</p> <p>3.- A simple vista</p> | |
| | Características de la conciencia léxica | Identificar palabras | ¿Cree usted que para identificar las palabras en una oración se puede emplear recursos digitales llamativos para los estudiantes? | <p>¿Cuándo el docente le pide que identifique palabras en una oración le gustaría hacerlo?</p> <p>1.- Usando imágenes interactivas?</p> <p>2.- A través de videos en la computadora?</p> <p>3.- Jugando con palabras en un celular?</p> | |
| | | Cuenta palabras | ¿Cree que el contar las palabras que forman una oración desarrolla la conciencia léxica? | <p>¿De qué manera le gustaría contar palabras?</p> <p>1.- Usando tarjetas</p> <p>2.- Por medio de juegos en el celular</p> <p>3.- Interactuando con otros niños por medios digitales.</p> | |

| | | | | |
|--|------------------------------------|---------------------|---|--|
| | | Empleo de palabras | ¿En sus clases promueve la participación de los estudiantes ayudándoles a utilizar palabras que tengan sentido y relación con el tema abordado? | ¿Considera que las palabras unidas forman una oración? 1.- Por supuesto que sí 2.- No siempre 3.-Creo que no |
| | | Juegos de palabras | ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases a través de recursos digitales? | ¿Le gustan los juegos de palabras que hay en los celulares, computadoras y tablets? 1.- Si, son muy divertidos 2.- A veces 3.-No, me parecen aburridos |
| | Desarrollo de la conciencia léxica | Uso de textos | ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas, para desarrollar la conciencia léxica? | ¿Qué herramientas tecnológicas usa el docente para mostrar textos como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas? 1.- Audios 2.- Computadora 3.- Un celular |
| | | Conteo de palabras | ¿Realiza juegos para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración? | ¿Cuáles son los juegos que emplea su docente para que puedan contar las palabras que componen una oración? 1.-Imágenes 2.-Carteles con letras 3.-Aplicaciones en el celular |
| | | Pronuncia oraciones | ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan? | ¿Cree que usted emplea oraciones claras para comunicarse con los demás? 1.-Si, siempre 2.-A veces 3.-No, me cuesta mucho hablar |
| | | | | |

Elaborado por: Raquel Ushña
Fuente: Cuestionario a docentes

Tabla 8. Operalización. Recursos de aprendizaje virtuales

| Variable | Dimensión | Indicadores | Ítems básicos docentes | Ítems básicos Estudiantes | Técnica e Instrumento |
|--|---------------------------------------|---|---|---|---|
| Los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas educativas que se encuentran en plataformas digitales al alcance de los niños, y son utilizadas por los docentes para desarrollar procesos de enseñanza – aprendizaje interactivos, que llamen la atención de los estudiantes y les ayude a cimentar los conocimientos de forma duradera. | Importancia de los recursos virtuales | Uso Aplicación | ¿Usted utiliza recursos virtuales de aprendizaje para que los estudiantes interactúen en clase? | ¿Considera que su docente usa recursos virtuales de aprendizaje en las clases? 1.- Si, siempre lo hace 2.- A veces utiliza 3.- No, nunca utiliza | Técnica: Encuesta, Observación Instrumento: Cuestionario, Guía de Observación. |
| | Tipos de recursos virtuales | Imágenes Simuladores Videos Audios | ¿Considera que los recursos virtuales de aprendizaje motivan a los estudiantes? | ¿Cree que los recursos virtuales como ver videos, usar el celular para realizar actividades y escuchar cuentos de internet que se usan en las clases son interesantes y le motivan aprender? 1.- Si, me gustan mucho 2.- Casi siempre 3.- No, me parecen aburridos | |
| | | Tutoriales Páginas web | ¿En sus clases utiliza tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente? | ¿Le gustaría observar y escuchar tutoriales antes de aprender un nuevo tema? | |

| | | | | | |
|--|-------------------------------|----------------|---|--|--|
| | | | | 1.- Si, me parece interesante 2.- Tal vez 3.- No, me gustan | |
| | Recursos Educativos Virtuales | Kahoot Quizizz | ¿Usted conoce los recursos educativos virtuales como Kahoot y Quizizz o los ha utilizado con sus estudiantes? | ¿Ha utilizado Kahoot o Quizizz en un teléfono celular y sabe para qué sirven? 1.- Si, los utilicé 2.- No, nunca he utilizado | |
| | | Educa Play | ¿Cree que educa play es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases? | ¿Le gustaría que su docente utilice herramientas digitales en clase? 1.- Si 2.- No | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario a docentes

CAPÍTULO III

Análisis e interpretación de resultados

Triangulación de resultados

Datos

Tabla 9. Pregunta 1 ¿Usted ha desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos virtuales de aprendizaje?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 1 | 8,3 | 8,3 | 8,3 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 41,7 |
| | OCASIONALMENTE | 7 | 58,3 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 14: ¿Usted ha desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos de aprendizaje virtuales?

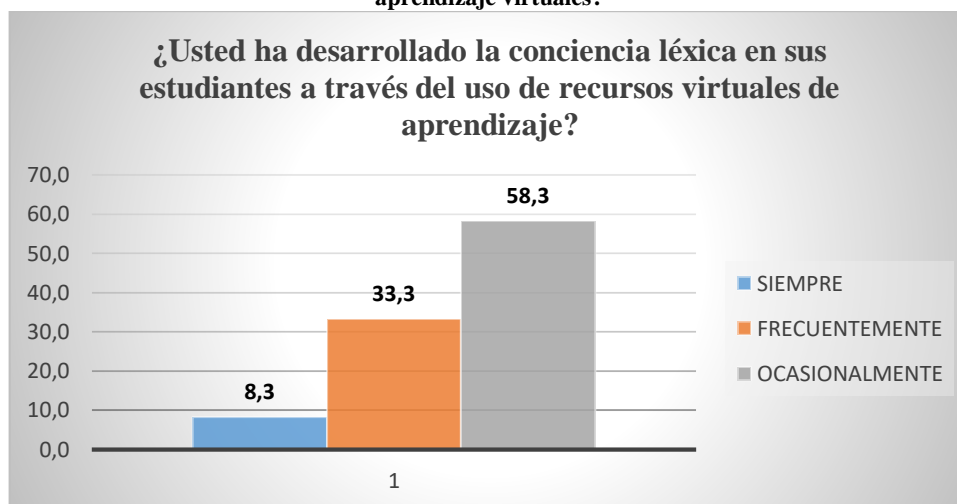


Figura 14.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 58,3% de los docentes encuestados, indican que ocasionalmente han desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos de aprendizaje virtuales, mientras que el 33,3% dicen que frecuentemente, y el 8,3 siempre.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes ocasionalmente han desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes a través del uso de recursos de aprendizaje virtuales, lo cual manifiesta que no han hecho uso de las mismas, y hace falta el uso de este tipo de herramientas que promueven aprendizajes significativos en sus estudiantes, al ser interactivos y dinámicos en clase.

Tabla 10. Pregunta 2 ¿Considera usted que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 12 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 15: ¿Considera usted que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad?

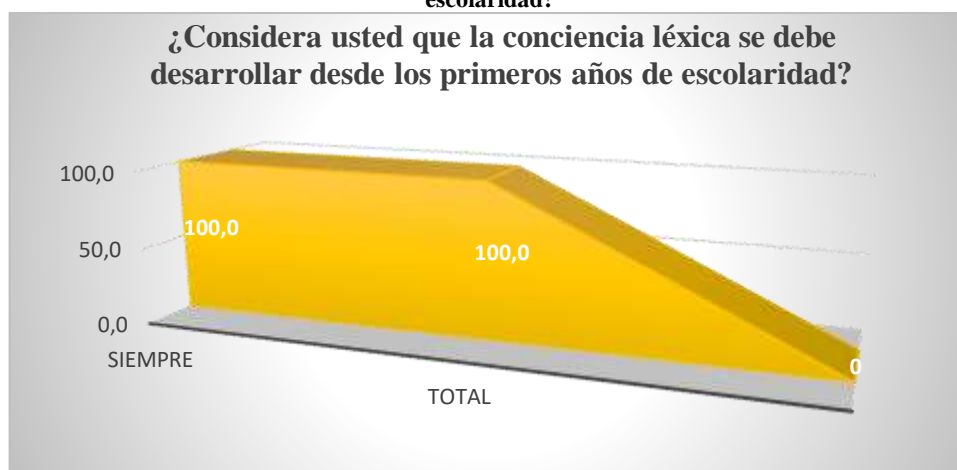


Figura 15.
Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 100% de los docentes encuestados, indican que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad, siempre.

Los resultados dan a conocer que la mayoría de los docentes indican que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad, lo cual permite que los niños manejen un lenguaje fluido y comprensible tempranamente, ayudándoles a que mejoren su proceso de aprendizaje porque se ha notado que tienen problemas al hablar o expresarse en público cuando se realizan eventos masivos en la institución.

Tabla 11. Pregunta 3 ¿Cree que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse con los demás?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 12 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 16 ¿Cree usted que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse?

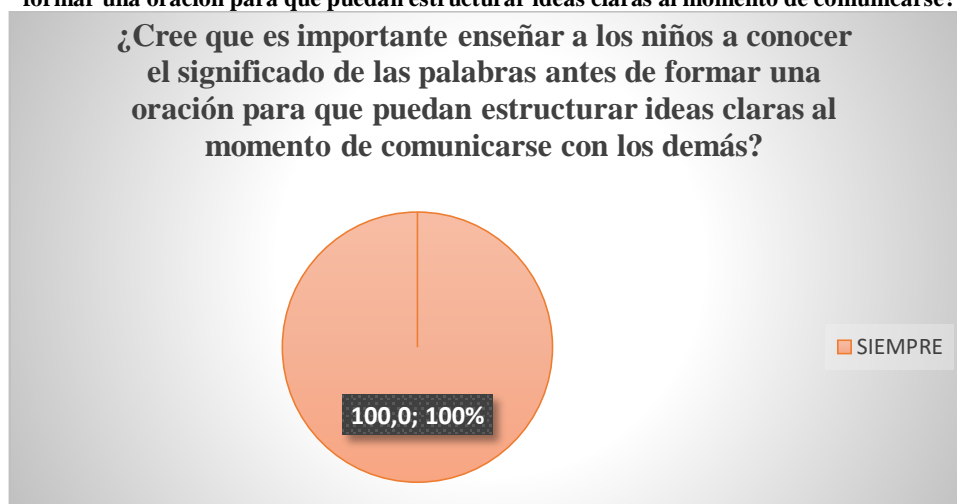


Figura 16.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 100% de los docentes encuestados, indican que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse con los demás, siempre.

Vale enfatizar que la mayoría de los docentes dicen que es necesario enseñar a los niños lo que significan las palabras para que puedan formar oraciones con sentido, las mismas que les permitan expresarse claramente con el resto de personas que les rodean tanto en el hogar como en la escuela, siendo los escenarios más importantes en la vida de un niño.

Tabla 12. Pregunta 4 ¿En sus clases utiliza frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contengan sujeto y predicado

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 7 | 58,3 | 58,3 | 58,3 |
| | FRECUENTEMENTE | 5 | 41,7 | 41,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 17: ¿En sus clases utiliza frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contengan sujeto y predicado?

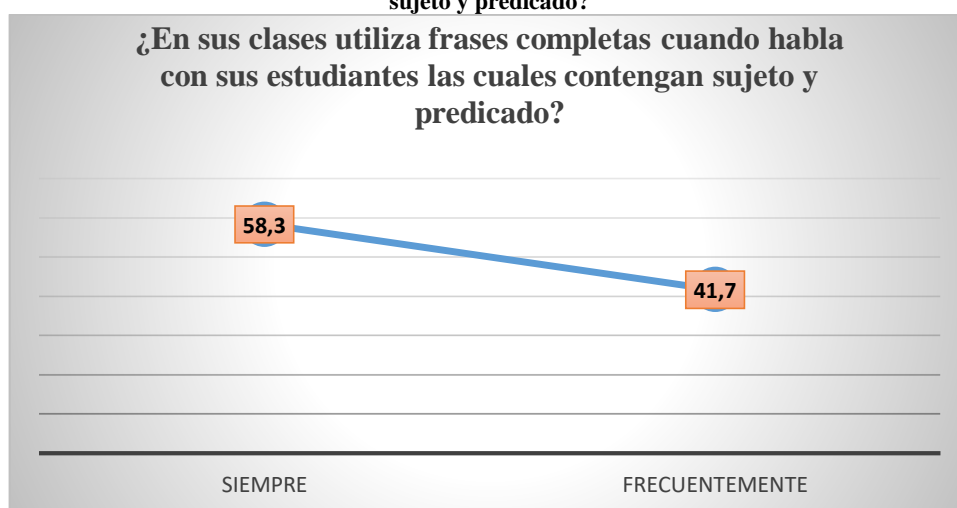


Figura 17.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 58,3% de los docentes encuestados, indican que sus clases utilizan frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contienen sujeto y predicado, siempre, mientras que el 41,7% dicen que frecuentemente.

Se debe puntualizar que la mayoría de los docentes muestran que al ejecutar sus clases siempre utilizan frases completas cuando hablan con sus estudiantes, las cuales contienen sujeto y predicado, obteniendo una buena comunicación e intercambio de ideas con sus estudiantes, esto significa que el uso de frases completas al hablar muestra un buen uso de los conceptos de las palabras.

Tabla 13. Pregunta 5 ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 5 | 41,7 | 41,7 | 41,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 5 | 41,7 | 41,7 | 83,3 |
| | OCASIONALMENTE | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 18: ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar?

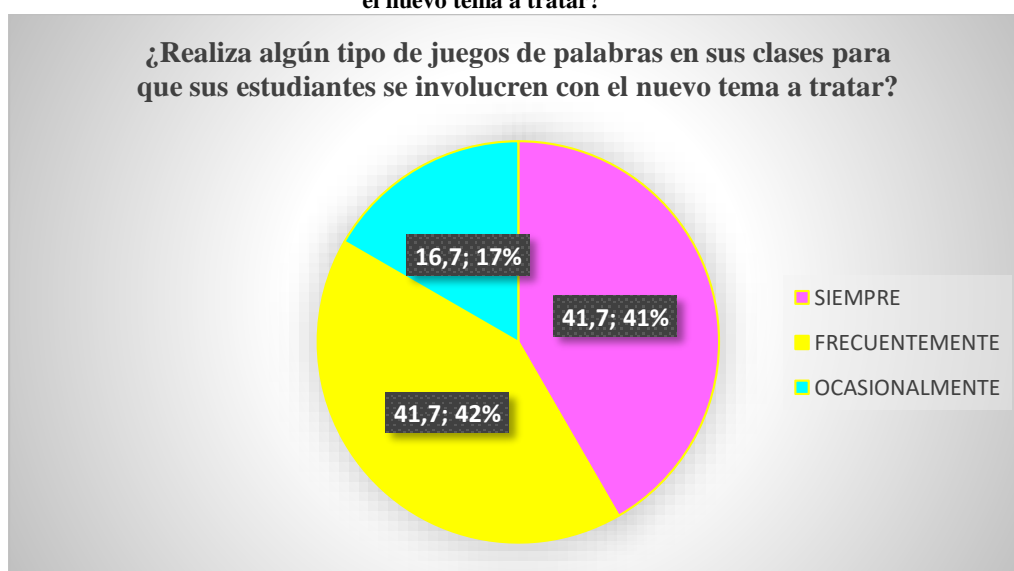


Figura 18.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 41,7% de los docentes encuestados, indican que realizan algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar siempre, mientras que el 41,7% dicen que frecuentemente y el 16,7% ocasionalmente.

Es interesante considerar que según el criterio de la mayoría de los docentes siempre y frecuentemente realizan algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar, esto significa que los docentes de alguna manera manejan este tipo de juegos para desarrollar la conciencia léxica dependiendo de los propósitos u objetivos de la clase.

Tabla 14. Pregunta 6 ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas, para desarrollar la conciencia léxica?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 6 | 50,0 | 50,0 | 50,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 83,3 |
| | OCASIONALMENTE | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 19: ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas para desarrollar la conciencia léxica?

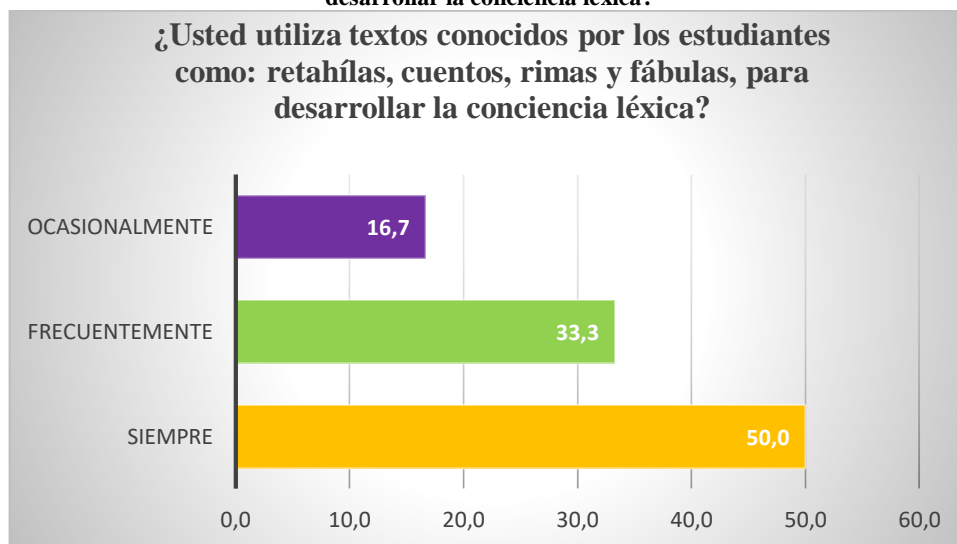


Figura 19.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 50% de los docentes encuestados, indican que siempre utilizan textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas, para desarrollar la conciencia léxica, en tanto que el 33,3 manifiestan que frecuentemente y el 16,7 que ocasionalmente.

Es necesario puntualizar que de acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes utilizan textos conocidos por los estudiantes lo cual conlleva al estudiante a sentir, pensar y actuar, pues las lecturas de textos conocidos enganchan a los estudiantes a una experiencia concreta que los conduce a la búsqueda de aprendizajes, mediante el uso del lenguaje oral y la relación directa con nuevas palabras que forman parte de un contexto.

Tabla 15. Pregunta 7 ¿Realiza juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 5 | 41,7 | 41,7 | 41,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 75,0 |
| | OCASIONALMENTE | 3 | 25 | 25 | 100 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 20: ¿Realiza juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración?

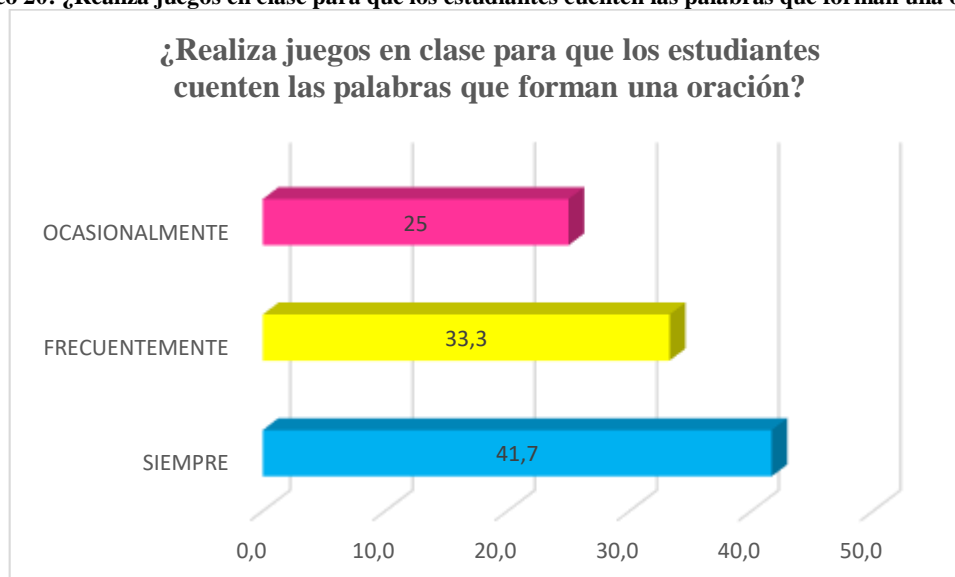


Figura 20.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 41,7% de los docentes encuestados, indican que realizan juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración siempre, mientras que el 33,3% dicen que frecuentemente y el 25% ocasionalmente.

Es importante puntualizar que la mayoría de docentes realizan juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración, lo cual permite que adquieran conciencia de que las palabras forman una oración, y que las oraciones tienen cierto número de palabras de acuerdo a lo que se quiere expresar, esto significa que pretende el desarrollo de la conciencia léxica.

Tabla 16. Pregunta 8 ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 3 | 25,0 | 25,0 | 25,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 6 | 50,0 | 50,0 | 75,0 |
| | OCASIONALMENTE | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 21: ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan?

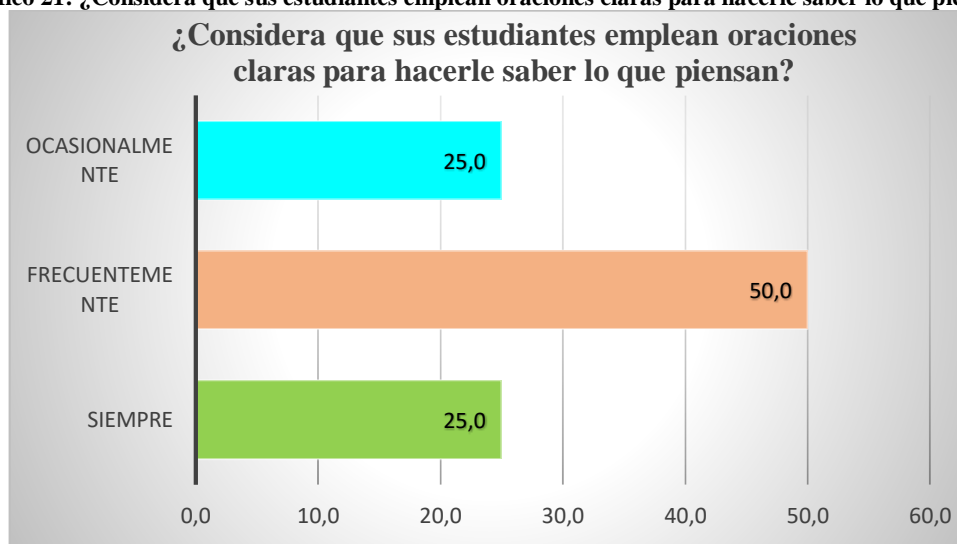


Figura 21.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 50% de los docentes encuestados, indican que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan frecuentemente, mientras que el 25% dicen que siempre y el 25% que ocasionalmente.

Vale destacar que la mayoría de docentes indican que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan, esto significa que se desarrolla un adecuado proceso de comunicación, que favorece la adquisición de los nuevos aprendizajes, llegando a que los estudiantes sean capaces de construir conocimientos perdurables para la vida por medio de la utilización del lenguaje.

Tabla 17. Pregunta 9 ¿En sus clases permite que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayuda?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 22: ¿En sus clases permite que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayuda?

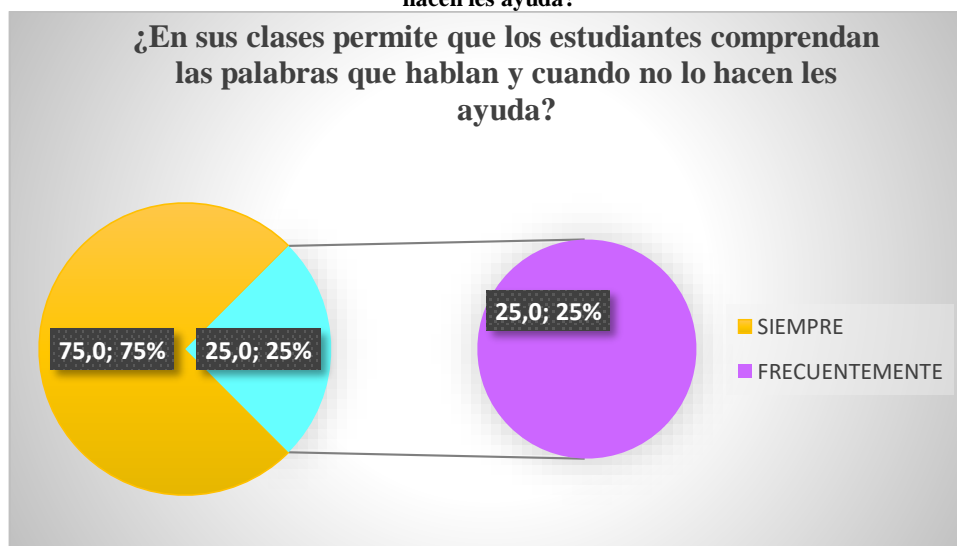


Figura 22.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 75% de los docentes encuestados, indican que en sus clases permiten que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayudan siempre, mientras que el 25% dicen que frecuentemente.

Se puede mencionar que la mayoría de docentes permiten que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayudan, ya que algunos no se pueden expresar claramente lo cual dificulta la comprensión de lo que hablan, por eso se busca una herramienta que produzca el desarrollo del vocabulario y la conciencia léxica, que da paso al surgimiento de aprendizajes perdurables, tomando en cuenta que lo hablado se conecta con las acciones y da lugar a un nuevo conocimiento.

Tabla 18. Pregunta 10 ¿Considera que los estudiantes adquieren un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 11 | 91,7 | 91,7 | 91,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 1 | 8,3 | 8,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 23: ¿Considera que los estudiantes adquieran un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras?

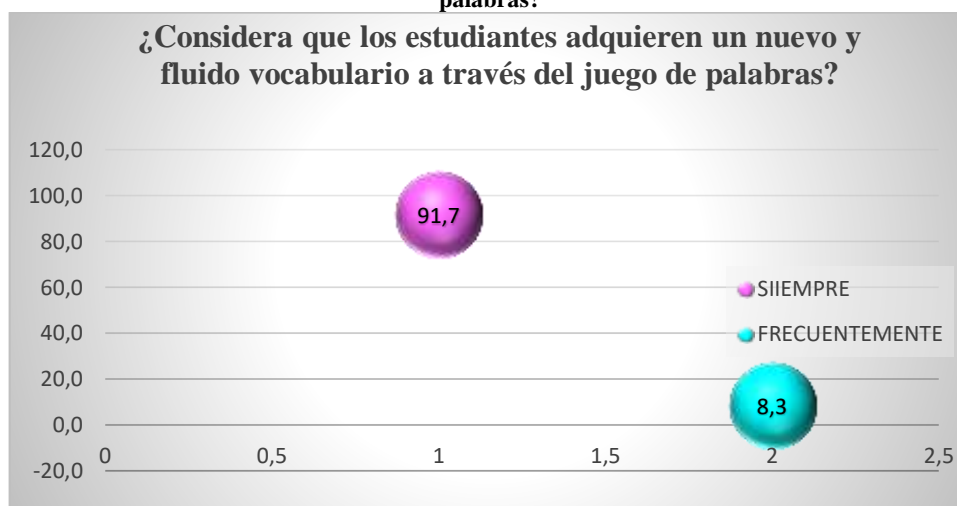


Figura 23.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 91,7% de los docentes encuestados, indican que siempre los estudiantes adquieren un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras, mientras que el 8,3% dicen que frecuentemente.

No se puede olvidar que la mayoría de docentes indican que los estudiantes adquieren un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras, este tipo de estrategia didáctica afianza los conocimientos impartidos hasta llegar a consolidarse en la memoria a largo plazo de los estudiantes, dando lugar a que el uso del vocabulario sea cada vez más fluido y manejable por parte de los niños. Estos datos se evidencian cuando los docentes preparan a sus estudiantes para exposiciones como es el caso de los proyectos escolares o casas abiertas.

Tabla 19. Pregunta 11 ¿Usted considera que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 10 | 83,3 | 83,3 | 83,3 |
| | FRECUENTEMENTE | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 24: ¿Usted considera que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar?

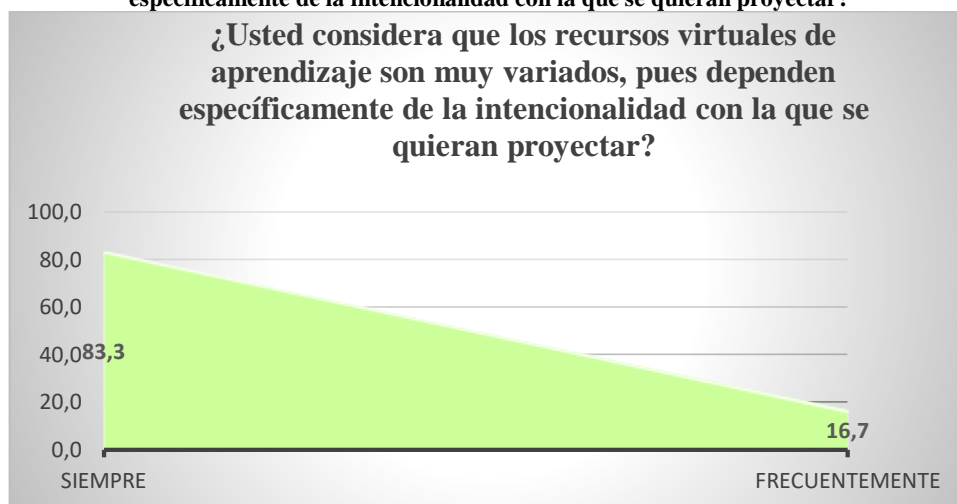


Figura 24.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 83,3% de los docentes encuestados, indican que mientras que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar, mientras que el 16,7% dicen que frecuentemente.

Según el criterio de la mayoría de docentes los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar, lo cual constituye una base importante sobre la cual se sustenten el uso y utilización de esos recursos, en la actualidad han tomado un lugar imprescindible.

Tabla 20. Pregunta 12 ¿Cree usted que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 2 | 16,7 | 16,7 | 91,7 |
| | OCASIONALMENTE | 1 | 8,3 | 8,3 | 100 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 25: ¿Cree usted que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños?

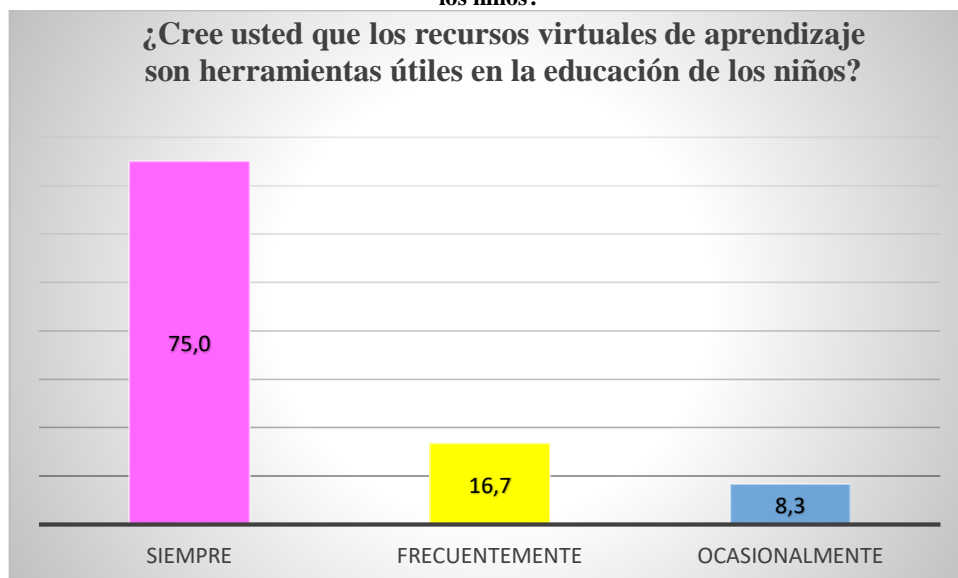


Figura 25.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 75% de los docentes encuestados, indican que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños siempre, mientras que el 16,7% dicen que frecuentemente y el 8,3 que ocasionalmente.

Se toma en cuenta que la mayoría de docentes revelan que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños, desarrollan la atención, concentración y las habilidades cognitivas necesarias para mejorar su aprendizaje a edades tempranas.

Tabla 21. Pregunta 13 ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtuales motivan a los estudiantes?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 10 | 83,3 | 83,3 | 83,3 |
| | FRECUENTEMENTE | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| Total | | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 26: ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtuales motivan a los estudiantes?

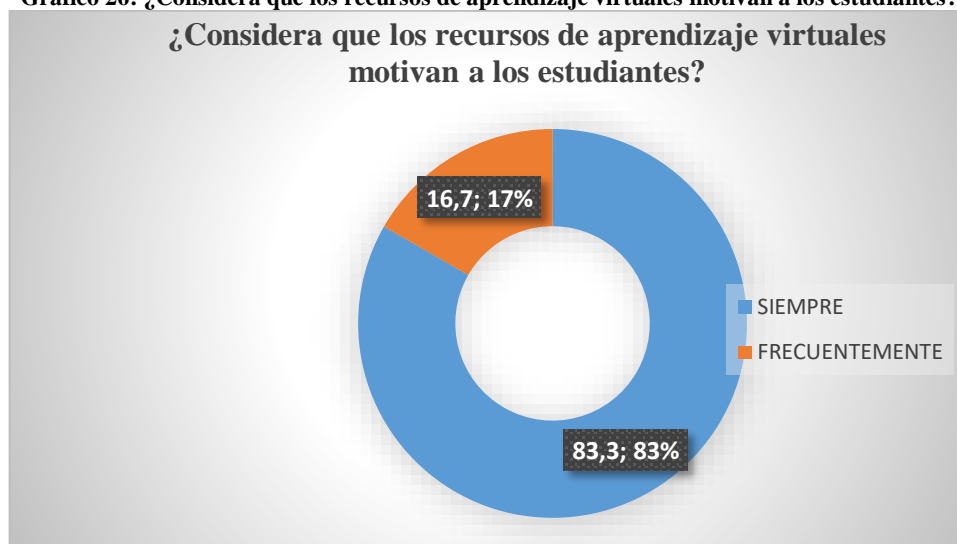


Figura 26.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 83,3% de los docentes encuestados, indican que los recursos virtuales de aprendizaje motivan a los estudiantes siempre, mientras que el 16,7% dicen que frecuentemente.

Los resultados expresan que los recursos de aprendizaje virtuales motivan siempre a los estudiantes, su adecuada utilización se torna llamativa e interesante para los niños, al punto de que en clase participan con más frecuencia ya que comprenden mejor lo que el docente imparte, además de ser herramientas con las que los estudiantes conviven en diario vivir.

Tabla 22. Pregunta 14 ¿Piensa que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son muy dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 8 | 66,7 | 66,7 | 66,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 27: ¿Piensa que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas?

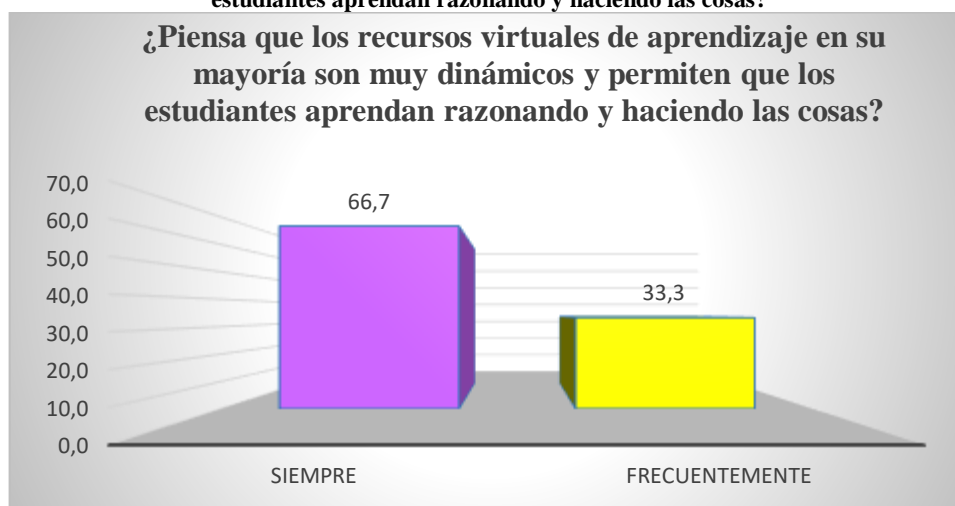


Figura 27.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 66,7% de los docentes encuestados, indican que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son muy dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas siempre, mientras que el 33,3% dicen que frecuentemente.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de docentes, los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son muy dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas, esto significa que se desarrolla un óptimo anclaje de conocimientos dentro del proceso enseñanza aprendizaje ya que los estudiantes se capacitan para resolver problemas de la vida cotidiana, a la vez que se consideran nativos digitales.

Tabla 23. Pregunta 15 ¿Estima que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica interactiva y atractiva en su contenido?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 28: ¿Estima que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica interactiva y atractiva en su contenido?

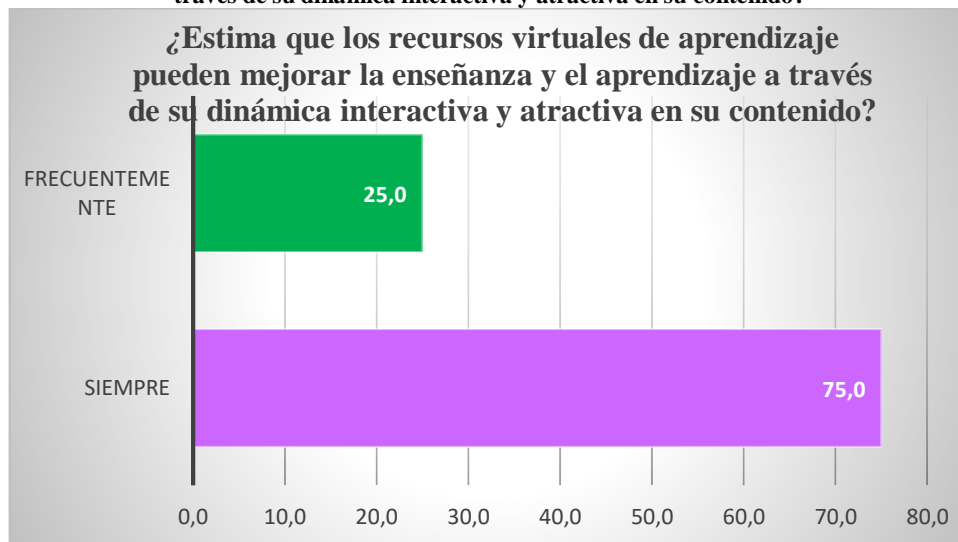


Figura 28.
Elaborado por: Raquel Ushiña
Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 75% de los docentes encuestados, indican que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica, interactiva y atractiva en su contenido siempre, mientras que el 25% dicen que frecuentemente.

Se debe considerar que la mayoría de docentes señalan que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica interactiva y atractiva en su contenido, dando lugar a que los estudiantes consoliden sus aprendizajes y manejen un lenguaje más fluido y comprensible.

Tabla 24. Pregunta 16 ¿Emplea recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 5 | 41,7 | 41,7 | 41,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 75,0 |
| | OCASIONALMENTE | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 29: ¿Emplea recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases?

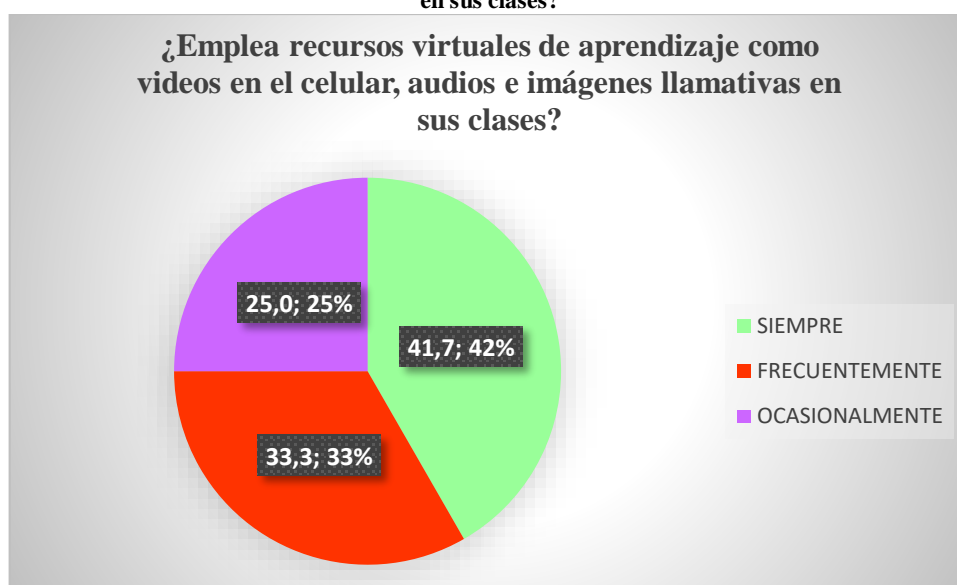


Figura 29.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 41,7% de los docentes encuestados, indican que siempre emplean recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases, mientras que el 33,3% dicen que frecuentemente y el 25% ocasionalmente.

Vale mencionar que la mayoría de docentes emplean recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases, lo cual permite que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico y participativo, lo cual promueve una sana convivencia social entre los estudiantes, permitiendo que el conocimiento sea asimilado significativamente; Esto puede evidenciarse en la visita a las aulas de clase en cualquier momento por parte de las autoridades de la Institución.

Tabla 25. Pregunta 17 ¿Ha utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 1 | 8,3 | 8,3 | 8,3 |
| | FRECUENTEMENTE | 5 | 41,7 | 41,7 | 50,0 |
| | OCASIONALMENTE | 6 | 50,0 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 30: ¿Ha utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes?

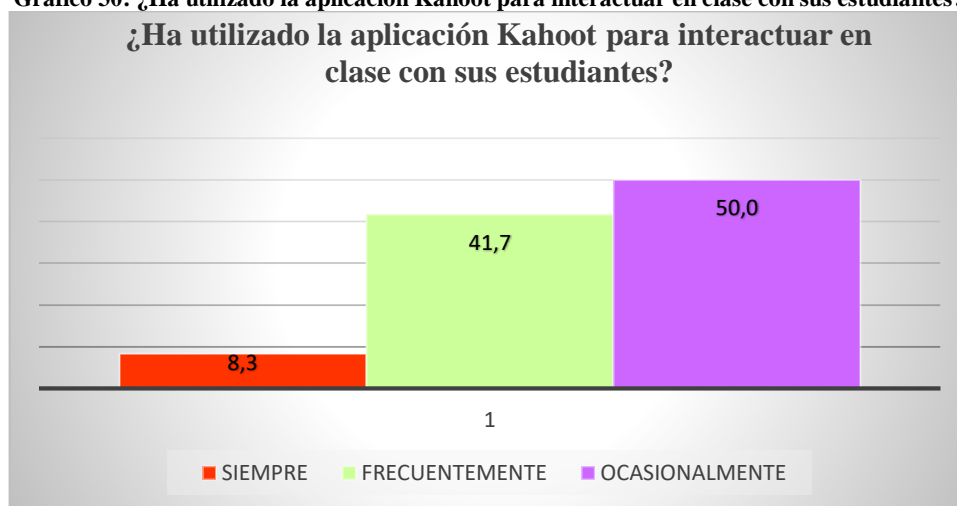


Figura 30.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 50% de los docentes encuestados, indican que ocasionalmente han utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes, mientras que el 41,7% dicen que frecuentemente, y 8,3% dicen que siempre.

Con base en el criterio de la mayoría de docentes se menciona que ocasionalmente utilizan la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes, lo cual denota que no es muy conocida, ni manejada por los docentes y estudiantes. Estos datos se evidencian cuando se hace uso de esta aplicación por parte de personas externas que acuden a la Institución a capacitar.

Tabla 26. Pregunta 18 ¿Conoce la aplicación Quizizz o la ha utilizado en alguna ocasión?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 2 | 16,7 | 16,7 | 16,7 |
| | FRECUENTEMENTE | 4 | 33,3 | 33,3 | 50,0 |
| | OCASIONALMENTE | 6 | 50,0 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

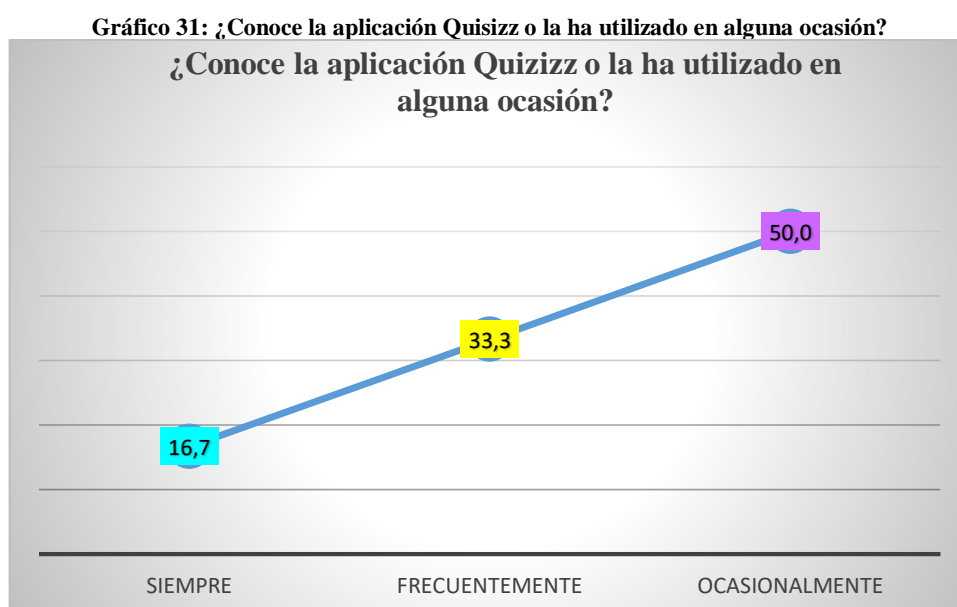


Figura 31.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 50% de los docentes encuestados, indican que ocasionalmente conocen la aplicación Quizizz o la han utilizado en alguna ocasión, mientras que el 33,3% dicen que frecuentemente y el 16,7 manifiesta que siempre.

Tomando en consideración la mayoría de docentes indican que conocen la aplicación Quizizz o la han utilizado en alguna ocasión, significa que ha sido utilizada por varios docentes y algunos tienen cierto conocimiento acerca de la aplicación y aseguran que son útiles en sus horas clase.

Tabla 27. Pregunta 19 ¿En sus clases utiliza tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 3 | 25,0 | 25,0 | 25,0 |
| | FRECUENTEMENTE | 6 | 50,0 | 50,0 | 75,0 |
| | OCASIONALMENTE | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 32: ¿En sus clases emplea tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente?

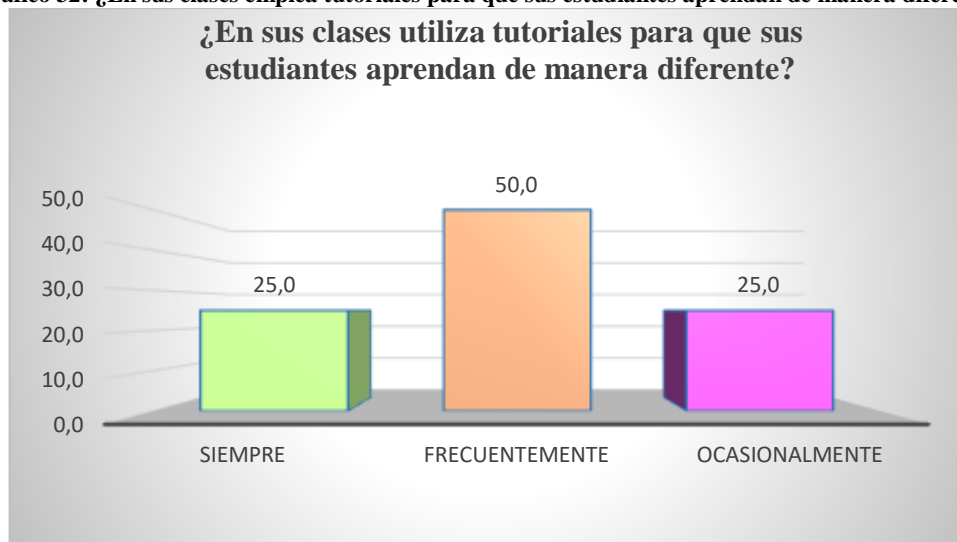


Figura 32.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 50% de los docentes encuestados, indican que frecuentemente en sus clases utilizan tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente, mientras que el 25 % dicen que siempre y el 25% ocasionalmente.

Al mirar los resultados la mayoría de docentes enfatizan que en sus clases utilizan tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente, esto significa que algunos docentes emplean recursos virtuales para que los niños aprendan de manera diferente, mientras que otros son totalmente tradicionales al momento de dar sus clases.

Tabla 28. Pregunta 20 ¿Cree que Educaplay es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SIEMPRE | 7 | 58,3 | 58,3 | 58,3 |
| | FRECIENTEMENTE | 5 | 41,7 | 41,7 | 100,0 |
| Total | | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 33: ¿Cree que Educaplay es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases?

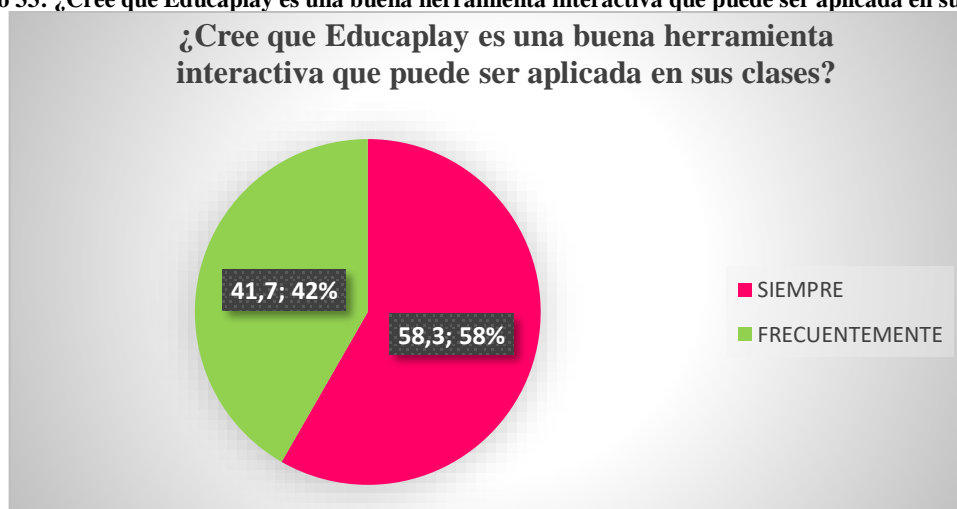


Figura 33.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 58,3% de los docentes encuestados, indican que educa play es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases, siempre, mientras que el 41,7 % dicen que frecuentemente.

Es interesante considerar que la mayoría de docentes afirman que educa play es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases, esto significa que la han utilizado y obtenido buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes por lo que puede ser una buena herramienta de apoyo para fomentar el juego de palabras y el aumento del vocabulario. Estos datos se evidencian cuando se evalúa el desenvolvimiento académico de los estudiantes.

Guía de observación

Tabla 29. Pregunta 1 Utilizan un lenguaje claro

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 12 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Figura 34.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 100% de los estudiantes, si utilizan un lenguaje claro.

Se debe considerar que la totalidad de los estudiantes muestran que su lenguaje es claro, significa que en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica; el vocabulario que utilizan es bastante comprensible; Estos datos se evidencian en las guías de observación aplicada a los estudiantes.

Tabla 30. Pregunta 2 Usan palabras comprensibles en las oraciones

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | NO | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

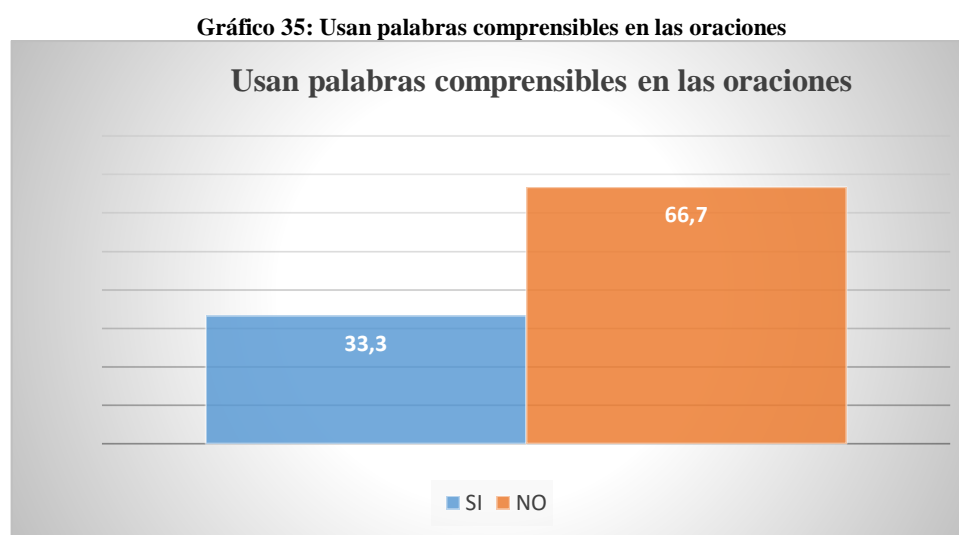


Figura 35.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 66,7% de los estudiantes, si usan palabras comprensibles en las oraciones, mientras que el 33,3% no.

Según hace referencia la mayoría de los estudiantes, emplean palabras que se comprenden cuando formulan oraciones, por lo que se hace más comprensible lo que intentan transmitir a los demás, esto en su entorno familiar y escolar, pues son en los que más tiempo pasan. Estos datos se evidencian cuando se solicita que los estudiantes se comunican con los docentes con la finalidad de transmitir una información relevante.

Tabla 31. Pregunta 3 Expresan sus ideas con facilidad

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 4 | 33,3 | 33,3 | 33,3 |
| | NO | 8 | 66,7 | 66,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Figura 36.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 66,7% de los estudiantes, manifiestan que no expresan sus ideas con facilidad, mientras que el 33,3% dice que si lo hacen.

Vale considerar que la mayoría de estudiantes no expresan sus ideas con facilidad, lo cual denota que los espacios donde se desenvuelven los estudiantes no contribuyen a que esto suceda o a su vez no se les proporciona seguridad y confianza para que ellos se manifiesten naturalmente. Estos datos se evidencian cuando se realizan visitas a las aulas por parte de las autoridades y los estudiantes se ponen nerviosos.

Tabla 32. Pregunta 4 Existe sentido y lógica en lo que expresan

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 10 | 83,3 | 83,3 | 83,3 |
| | NO | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

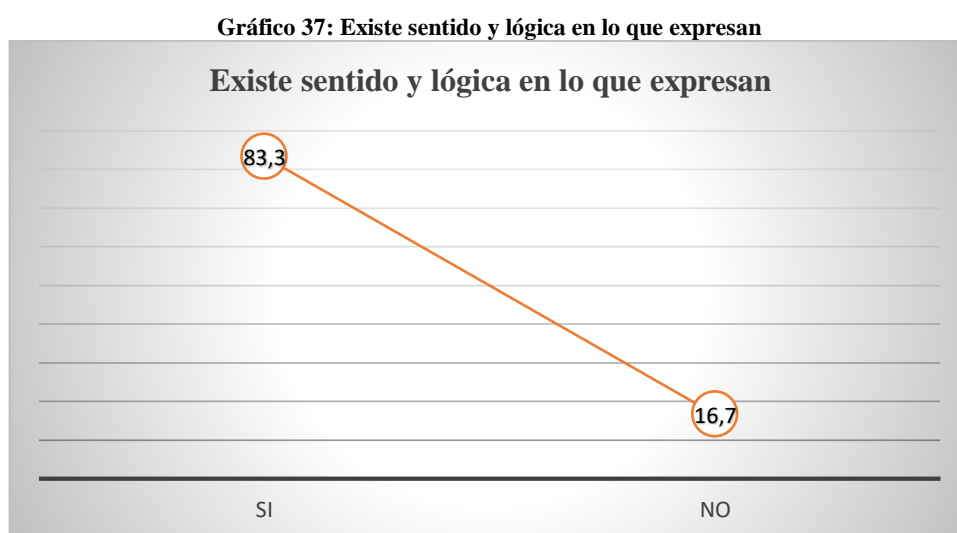


Figura 37.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 83,3 de los estudiantes manifiestan que si existe sentido y lógica en lo que expresan, en tanto que el 16,7 no lo hacen.

Es importante señalar que la mayoría de estudiantes muestran sentido y lógica en lo que expresan, es evidente que han trabajado en el desarrollo de la conciencia léxica, a la vez que muestran un buen manejo del vocabulario, y eso les ayuda a relacionarse de mejor forma con las personas que están en su medio circundante, pues la comunicación es clara; Esto se puede evidenciar al momento en que los estudiantes participan en los momentos cívicos de los días lunes en la Institución.

Tabla 33. Pregunta 5 Les gusta leer cuentos

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 8 | 66,7 | 66,7 | 66,7 |
| | NO | 4 | 33,3 | 33,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

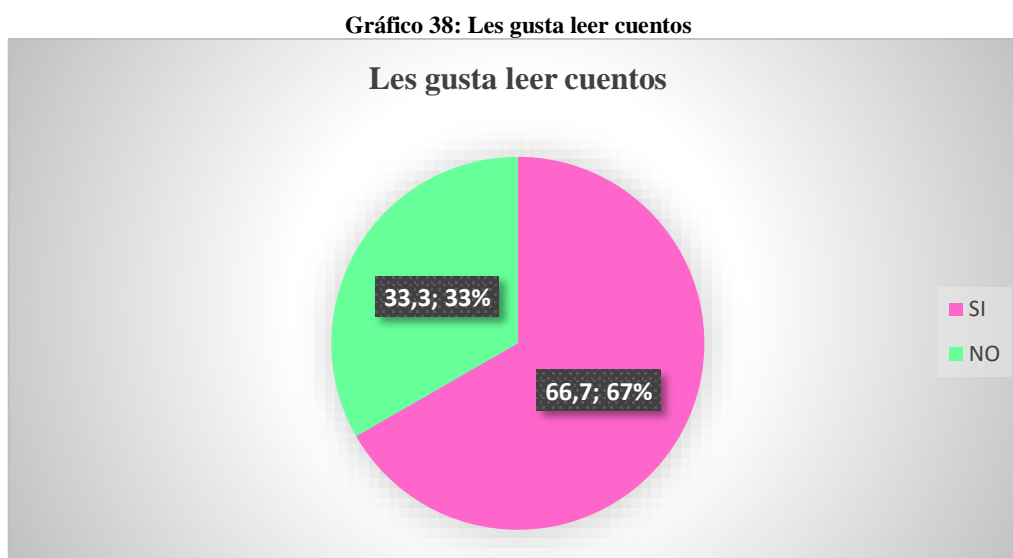


Figura 38.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 66,7 % de los estudiantes muestran que si les gusta leer cuentos, mientras que el 33,3% dicen que no.

Los resultados expresan que a la mayoría de estudiantes les gusta leer cuentos, pues consideran que son divertidos y hacen que su creatividad se ponga en marcha, ya que en ocasiones deben imaginar ciertos lugares y personajes que están descritos en un texto, lo cual permite que se fortalezca y aumente el vocabulario mientras leen palabras y oraciones completas para comprender lo que está transmitiendo el escritor; Esto puede notarse al instante en que los niños realizan lecturas en el aula y en espacios abiertos, de acuerdo a la situación.

Tabla 34. Pregunta 6 Aprenden jugando

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | NO | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

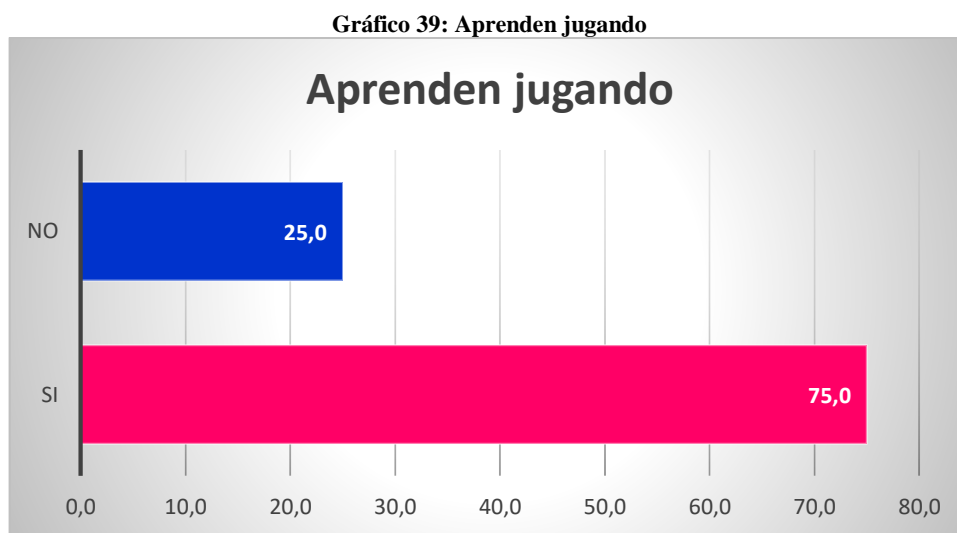


Figura 39.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 75% de los estudiantes manifiestan que si aprenden jugando, en tanto que el 25% reflejan que no.

Es interesante considerar que la mayoría de niños aprenden jugando, es manifiesto la mejor manera para que puedan adquirir los nuevos conocimientos, a edades tempranas el juego se convierte en una buena estrategia didáctica, aporta significativamente al aprendizaje de los infantes, es la forma en que conciben la relación con el entorno que les rodea. Esto se evidencia al momento en que los estudiantes disfrutan de sus tiempos de esparcimiento en el recreo.

Tabla 35. Pregunta 7 Manejan tecnologías en clase

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 7 | 58,3 | 58,3 | 58,3 |
| | NO | 5 | 41,7 | 41,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

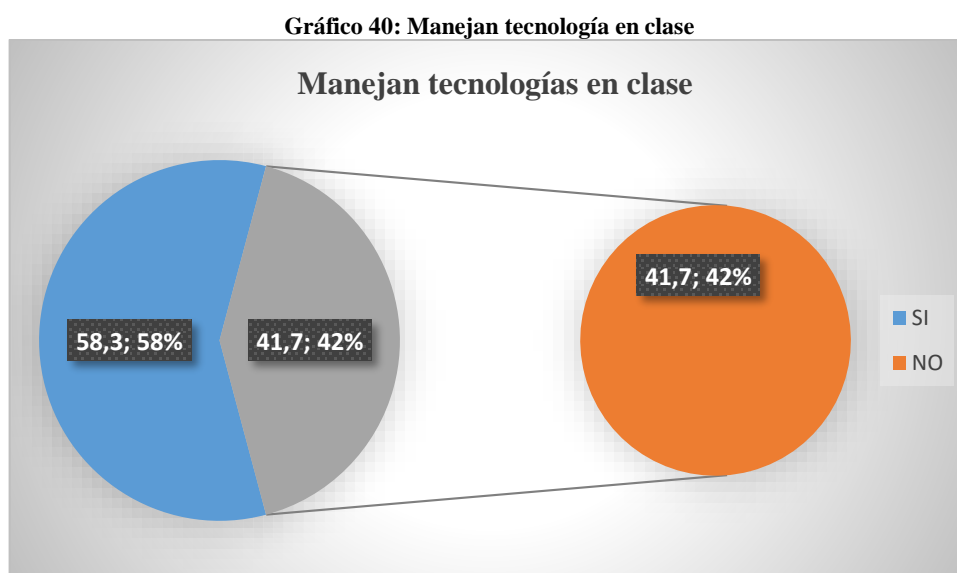


Figura 40.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 58,3% de los niños si manejan la tecnología en clase, y el 41,7 no.

Al mirar los resultados se puede determinar que los estudiantes manejan la tecnología en clase, desde muy pequeños sus padres les proporcionan teléfonos celulares, un televisor digital, video juegos, entre otros, los cuales requieren de cierta manipulación y dominio, y lo manifiestan en el salón de clase, y lo hacen muy bien, mucho más cuando el docente permite la interacción entre unos y otros mientras está impartiendo su tema, lo que hace que la clase se vuelva más dinámica. Esto se evidencia al momento en que el vicerrectorado ingresa con su ficha a observar una clase en el laboratorio de informática.

Tabla 36. Pregunta 8 Interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 4 | 33,3 | 33,3 | 33,3 |
| | NO | 8 | 66,7 | 33,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Gráfico 41: Interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras



Figura 41.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 66,7% de los niños si interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras, y el 33,3% no lo hacen.

En su mayoría los estudiantes hacen uso de herramientas virtuales para hacer diferentes juegos de palabras, lo que ayuda a fomentar una mejor interacción con este tipo de recursos y hace que se familiaricen mucho más con la tecnología, la misma que aporta en gran manera para que los aprendizajes sean vivenciales mientras más se interactúa, ya que los niños afianzan mejor sus conocimientos cuando realizan actividades por sí mismos.

Tabla 37. Pregunta 9 Usan recursos virtuales para formar oraciones claras

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 9 | 75,0 | 75,0 | 75,0 |
| | NO | 3 | 25,0 | 25,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

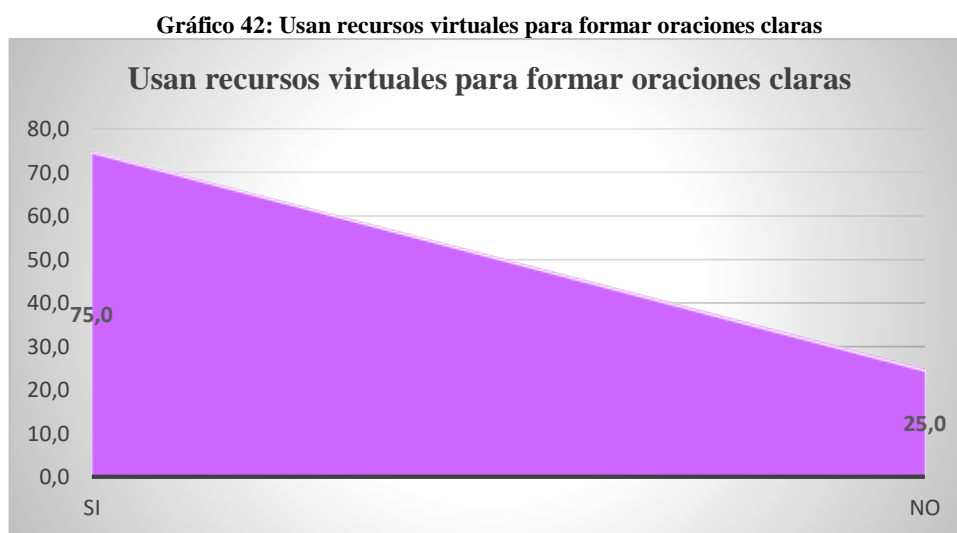


Figura 42.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 75% de los estudiantes si usan recursos virtuales para formar oraciones claras, mientras que el 25% no.

Se debe puntualizar que la mayoría de niños utilizan los recursos virtuales para formar oraciones claras, al mismo tiempo que afianzan la conciencia léxica, también se vuelven expertos en el manejo de herramientas virtuales, las mismas que les aportan aprendizajes perdurables que les ayuden a los largo de la vida, nos encontramos en un mundo que requiere del uso tecnológico para acceder al conocimiento; Esto se puede evidenciar cuando las autoridades ingresan a una hora clase para observarla.

Tabla 38. Pregunta 10 Les gusta leer usando la tecnología

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 10 | 83,3 | 83,3 | 83,3 |
| | NO | 2 | 16,7 | 16,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

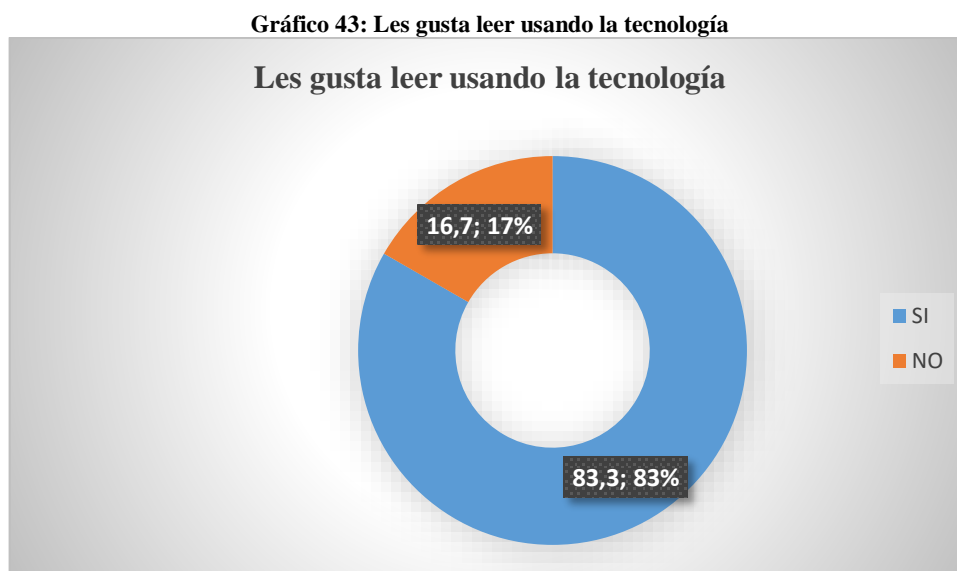


Figura 43.

Elaborado por: Raquel Ushiña

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de Resultados

El 83,3% de los estudiantes si les gusta leer utilizando la tecnología, y al 16,7% no.

Es interesante considerar que en su mayoría los niños tienen gusto por la lectura a través de los medios tecnológicos, ya que en la actualidad existen recursos en la web que son gratuitos y contienen cuentos o lecturas cortas que están formadas por oraciones claras y con un lenguaje comprensible. Se puede notar al momento en que los estudiantes exponen en clase usando un proyector, lo cual forma parte de su presentación y desarrollo de habilidades, en tanto que el docente hará constar la nota en su registro.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Para su elaboración se ha considerado la triangulación entre el tema de investigación, el objetivo general, los objetivos específicos y los resultados de la investigación de campo. Son las siguientes:

- El desarrollo de la conciencia léxica a través de recursos de aprendizaje virtuales es factible de conseguirla por el hecho de que los niños son nativos digitales. Se lo pudo observar en la aplicación de la guía de observación.
- El desarrollo de la conciencia léxica es un proceso que debe iniciarse desde los primeros años de vida de un niño, cuando empieza a balbucear palabras e intenta comunicar sus necesidades, para que pueda establecer una relación más cercana y dinámica con su entorno.
- Aplicada la guía de observación a los alumnos y el análisis de los datos obtenidos se pudo evidenciar que la mayoría de los niños poseen un dominio adecuado del lenguaje al transmitir sus ideas de forma clara, manifestando de esa forma que su conciencia léxica se ha desarrollado.
- Los estudiantes, por ser nativos digitales, no tienen temor al empleo de recursos tecnológicos, desde edades tempranas, antes de que ingresen al centro educativo en sus hogares ya lo hacen con el apoyo de sus padres.
- En este contexto es factible el desarrollo de una propuesta tecnológica que emplee recursos de aprendizaje virtuales, de última data.

Recomendaciones

- Investigar tipología de recursos virtuales que resulten motivadores para los estudiantes, y que sean de fácil acceso y manejo para los docentes.
- Incorporar el desarrollo de la conciencia léxica antes de iniciar en la enseñanza formal de la lecto escritura. Es necesario contar con estudiantes que puedan exteriorizar con facilidad sus pensamientos, sentimientos y emociones.
- Profundizar el desarrollo de la conciencia léxica a través de recursos lúdicos y actividades participativas de los niños como un paso previo al empleo de recursos de aprendizaje virtuales
- Capacitar a los docentes permanentemente sobre el empleo de recursos virtuales para fortalecer el aprendizaje de la lectura, sobre todo si se considera que el mundo de la tecnología cada vez se innova más y le brinda nuevas oportunidades de actualización.

- Establecer reuniones con los padres de familia para conversar y explicar las ventajas y desventajas del uso de herramientas virtuales y el internet, dar a conocer sobre los peligros, especialmente de la pornografía infantil y el apareamiento de sujetos que andan en busca de niños para incorporarles a sus redes.
- Consultar en varias fuentes bibliográficas para seleccionar una propuesta dinámica, vistosa y multicolor que atraiga a los niños en el trabajo de la conciencia léxica.

CAPÍTULO IV

Propuesta

Una vez que se realizó el levantamiento de la información, sobre la base de los resultados que se obtuvieron al aplicar los instrumentos de recolección de datos dirigidos a docentes y estudiantes, se despliega la impetuosa necesidad que poseen los docentes de manejar un recurso de aprendizaje virtual, como medio de apoyo para enseñar a los niños a fortalecer la conciencia léxica a través de mecanismos interactivos y dinámicos.

Título *“Plataformas animadas para el desarrollo de la conciencia léxica por medio del uso de recursos de aprendizaje virtuales (RAV) para niños de Segundo Año de Educación General Básica”.*

- **Datos Informativos:**

Institución: Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.

Beneficiarios

Beneficiarios directos: Docentes y estudiantes de segundos años de E.G.B.

Beneficiarios indirectos: Padres de familia y adicionalmente los demás estudiantes de la Institución.

Ubicación: Provincia de Pichincha, Parroquia de Sangolquí.

- **Objetivos**

- **Objetivo General**

Elaborar actividades para adherirlas a la plataforma “DISCORD, GENIALLY Y POWTOON” encaminado al desarrollo de la conciencia léxica, a través del uso de recursos de aprendizaje virtuales (RAV) para niños de Segundo Año de Educación General Básica.

- **Objetivos Específicos**

- Estructurar actividades participativas de manera secuencial en la plataforma DISCORD, por medio de la utilización de recursos de aprendizaje virtuales para el fortalecimiento de la conciencia léxica de los estudiantes.
- Fomentar el manejo de la plataforma GENIALLY con los docentes de la institución con el propósito de afianzar la conciencia léxica en los niños de segundo año de básica.

- Dar a conocer la propuesta de afianzamiento de la conciencia léxica en base a las actividades en la plataforma DISCORD, GENIALLY Y POWTOON entre el cuerpo docente de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”.
- Valorar el uso del programa de animación POWTOON en la institución educativa al momento de realizar las clases virtuales como parte de la modalidad abierta que ofertó ese nuevo año lectivo el Ministerio de Educación.

“Plataformas animadas” para el desarrollo de la conciencia léxica por medio del uso de recursos de aprendizaje virtuales (RAV) para niños de Segundo Año de Educación General Básica”.

La propuesta que se plantea basada en las plataformas DISCORD, GENIALLY Y POWTOON son viables, debido a que contiene varias actividades lúdicas e innovadoras que forman parte de los recursos de aprendizaje virtuales, y pueden ser aplicadas por los docentes en el fortalecimiento de la conciencia léxica de los estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa “Ramón González Artigas”, ya que existen deficiencias al momento de formar oraciones para comunicarse con claridad, además es el momento de utilizar la tecnología para que los procesos educativos se conviertan en dinámicos e interactivos, a más de aportar con conocimientos perdurables en cuanto al uso adecuado del lenguaje en los niños de la actual generación.



Fuente: https://i.blogs.es/f0d535/discord/840_560.jpg



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/0c/85/49/0c8549f1cbdf0c1bed0858d9ae6a11ca.png>



Fuente: <https://i.imgur.com/Cz8xxr9.jpg>



“Plataformas animadas



**para el desarrollo de la conciencia léxica por
medio del uso de recursos de aprendizaje virtuales
(RAV)”**

**Segundo Año de Educación General
Básica**

Autora: Raquel Ushiña



ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA LÉXICA UTILIZANDO LA PLATAFORMA “DISCORD, GENIALLY Y POWTOON” A TRAVÉS DE RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES

DISCORD es una plataforma social destinada a permitir crear grupos de chat para diferentes juegos y finalidades. Todo porque es una aplicación perfecta para encontrarse con amigos y compañeros y organizar eventos, y sobre todo porque permite hablar con otras personas mientras se está desarrollando una actividad en la web a través de sus funciones de chat de voz.

GENIALLY Es la única plataforma que se utiliza para todo tipo de contenidos. Al contar con un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones, para presentar los contenidos a los estudiantes de manera diferente y llamativa.

POWTOON es la plataforma de comunicación visual que brinda la libertad de crear videos profesionales y totalmente personalizados que tu audiencia adorará.

Además es de gran utilidad al momento, pues los docentes tienen que usar recursos de aprendizaje virtuales para impartir sus clases.

Para usar adecuadamente estas plataformas se requiere del apoyo del docente, quien se convertirá en el guía de las actividades que se deben desarrollar, además de aportar con su sapiencia para encaminar a los estudiantes en la ejecución de los temas planteados como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

Una vez que se decretó la emergencia sanitaria en el Ecuador a los docentes les ha tocado realizar un sin número de cambios en sus estrategias metodológicas para poder continuar con el proceso de enseñanza, encaminado a fortalecer las habilidades y destrezas de los estudiantes que se están preparando para subir a un nuevo año lectivo, y requieren ser fortalecidos en las bases del manejo de un buen lenguaje para comunicarse, a la vez que el uso de recursos de aprendizaje virtuales se vuelve cada día más necesario ya que en la actualidad se utiliza este medio para impartir las clases.

RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA LÉXICA



PLATAFORMA DISCORD

“Discord” es una plataforma gratuita que se encuentra en la web, solo hace falta que el usuario se registre para poder acceder a todos los beneficios que otorga, siendo uno de los principales el chat y la comunicación por medio de voz, pues permite que varias personas se conecten sincrónicamente para hablar y expresarse de acuerdo a lo que requieren.

Dentro de su ventana principal o interfaz se encuentran varias opciones de uso, las mismas que pueden ser empleadas por la persona que inicia la conversación y compartirla a otras por medio de un link.

También ayuda la versatilidad que obtiene gracias a sus aplicaciones para Android, iOS, Windows, macOS y GNU/Linux, que junto al cliente web hacen que Discord pueda ser utilizado prácticamente en cualquier tipo de dispositivo.

PLATAFORMA GENIALLY

Es una herramienta interactiva que permite ubicar diferentes contenidos para ser abordados por los docentes y estudiantes, lo cual hace que el proceso de enseñanza aprendizaje se adapte a la nueva realidad educativa en la cual nos encontramos, donde los recursos de aprendizaje virtuales son cada vez más solicitados y requieren tan solo del uso para que se pongan en marcha.

Ventajas de usar Genially

- Es de fácil acceso
- Permite ingresar al crearse una cuenta.
- Se pueden hacer presentaciones animadas.
- Facilita la grabación de voz para que sea escuchada en la presentación.
- Se puede compartir el enlace y los estudiantes pueden visualizar.
- Sirve para que los docentes realicen sus clases asincrónicas.

PLATAFORMA POWTOON

Esta plataforma es muy útil al momento de crear recursos de aprendizaje virtuales que sean llamativos y capten la atención de los estudiantes, todo con la finalidad de hacer las clases más amenas y significativas, pues presentan un contenido de manera clara, sencilla y dinámica.

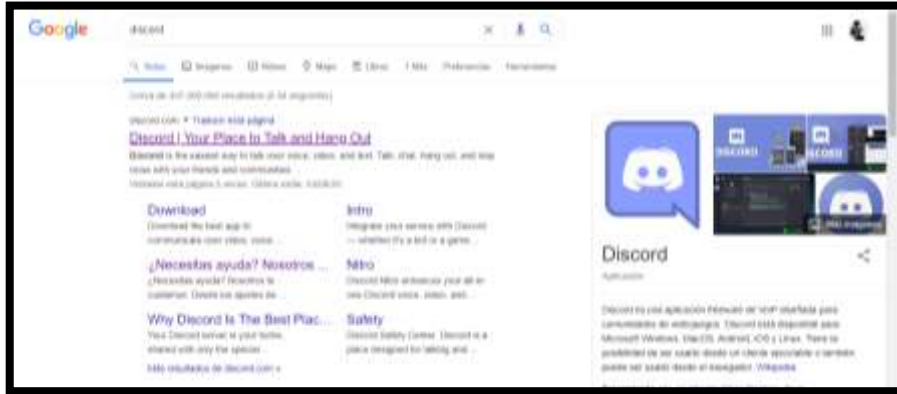
Ventajas de usar Powtoon

- Los videos que se creen, pueden ser compartidos en youtube.
- Las animaciones son bastante llamativas.
- Puede grabar la voz en cada página.
- Es versátil.
- Cuenta con la opción para cargar imágenes del computador.
- Se puede añadir un fondo musical a la presentación.

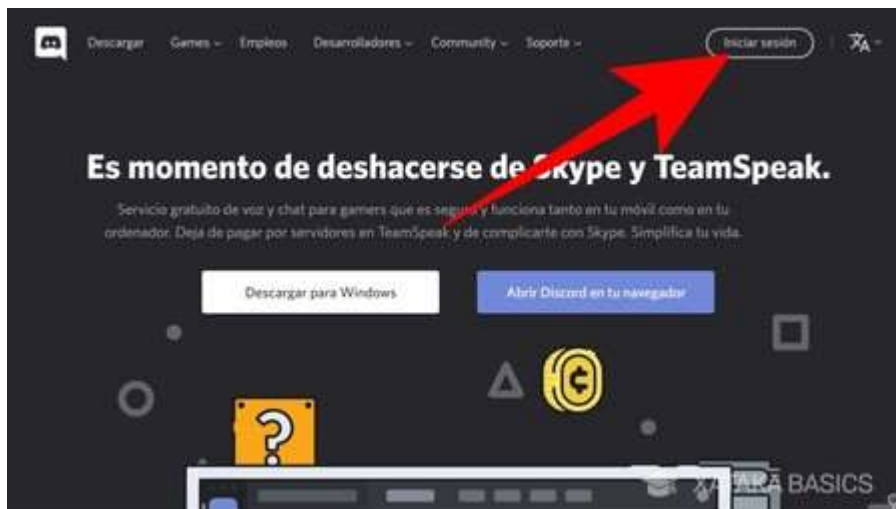
Es importante recalcar que los recursos de aprendizaje virtuales que se proponen a continuación pueden ser utilizados en cualquier plataforma educativa de manera sincrónica, para que el docente interactúe con los niños mientras se desarrolla el lenguaje por medio de la comunicación y se aporta al desarrollo de la conciencia léxica.

PROCEDIMIENTO PARA INGRESAR Y CREAR MATERIAL EDUCATIVO DISCORD

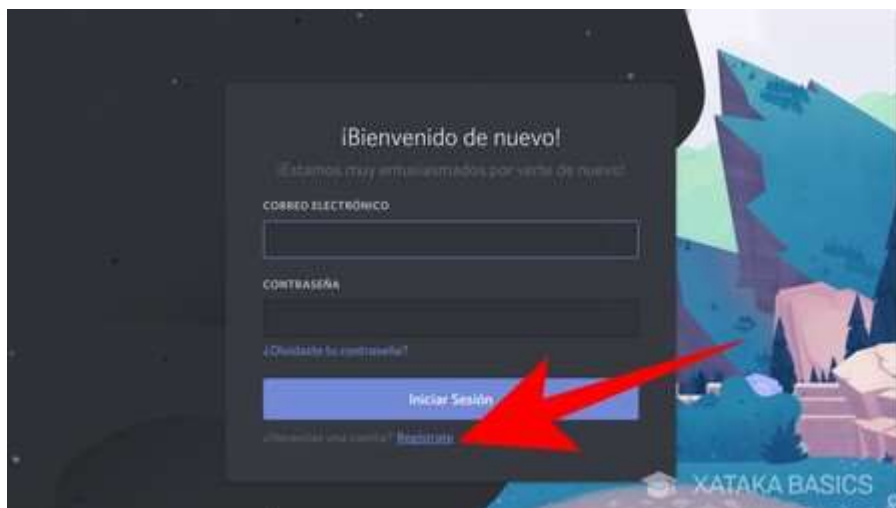
- Acceder al navegador y digitar discord, luego dar clic en la primera ventana que aparece.



- Seguidamente dar clic en descargar para windows.



- Registrarse con el correo electrónico y la contraseña e iniciar sesión.



- Una vez que se completó el proceso aparecerá la siguiente ventana y podrá empezar a crear su primer servidor para conectarse con sus estudiantes.



- Después puede dar inicio a una conversacion a traves de la plataforma que se presenta, enviando el link a los estudiantes al dar un click en invitar a los amigos.



- Para un tema específico se puede añadir un servidor y administrarlo de acuerdo a la necesidad.



PROCEDIMIENTO PARA INGRESAR Y CREAR MATERIAL EDUCATIVO EN GENIALLY

Acceder al navegador de su preferencia puede ser google chrome o mozilla firefox y digitar educaplay, luego dar clic en **Genially**, la herramienta que da vida a los contenidos



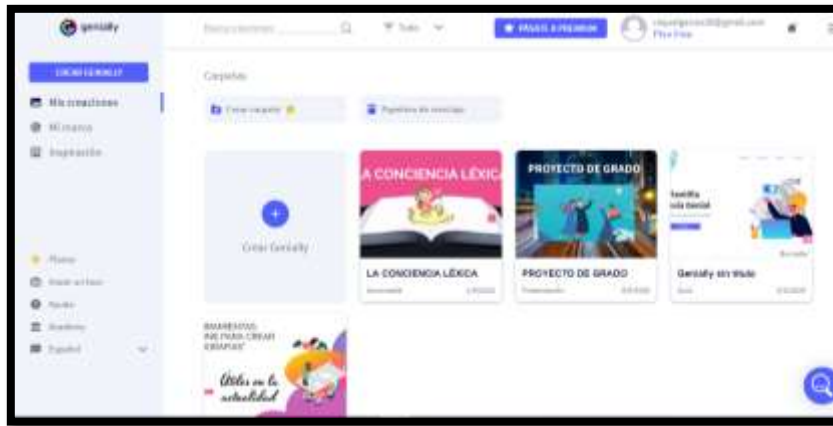
Fuente: <https://www.genial.ly/es>

- Iniciar sesión con el correo registrado y la contraseña y dar clic en entrar para poder acceder a la plataforma.



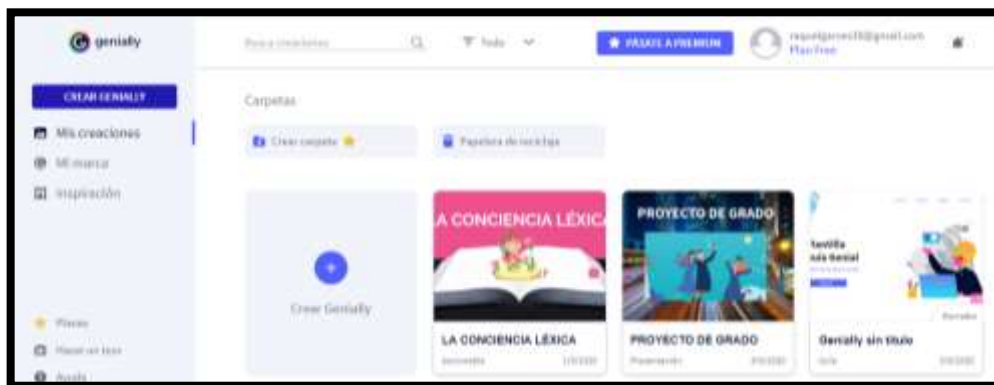
Fuente: <https://www.genial.ly/login>

Una vez que ingrese podrá ver todos las creaciones en Genially



Fuente: <https://app.genial.ly/dashboard>

- Para crear nuevas presentaciones se debe dar clic en Crear genially



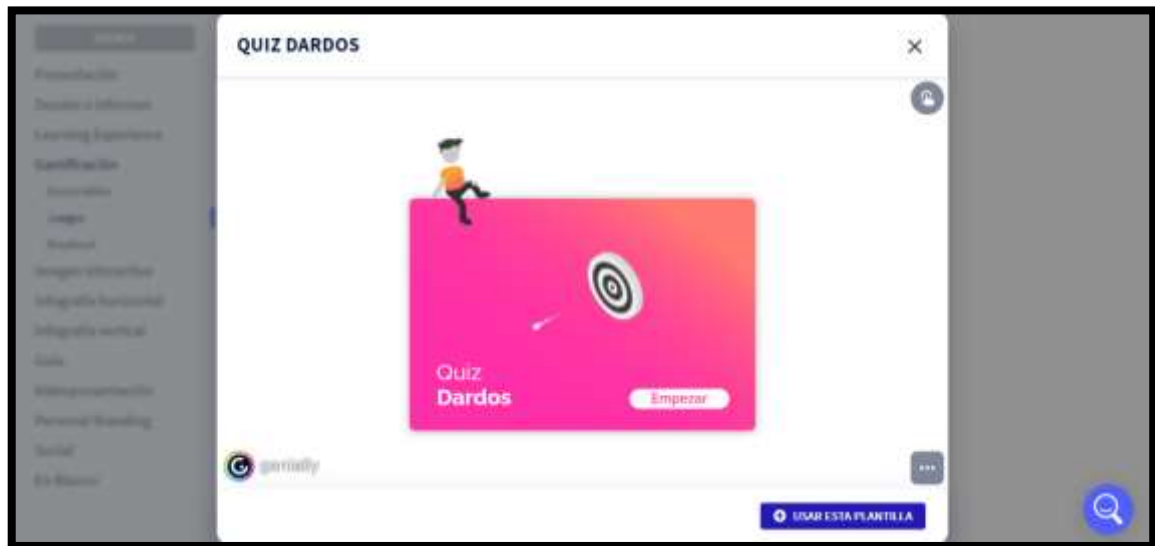
Fuente: <https://app.genial.ly/dashboard>

- Luego debe escoger lo que desea realizar de acuerdo al tema que va abordar.



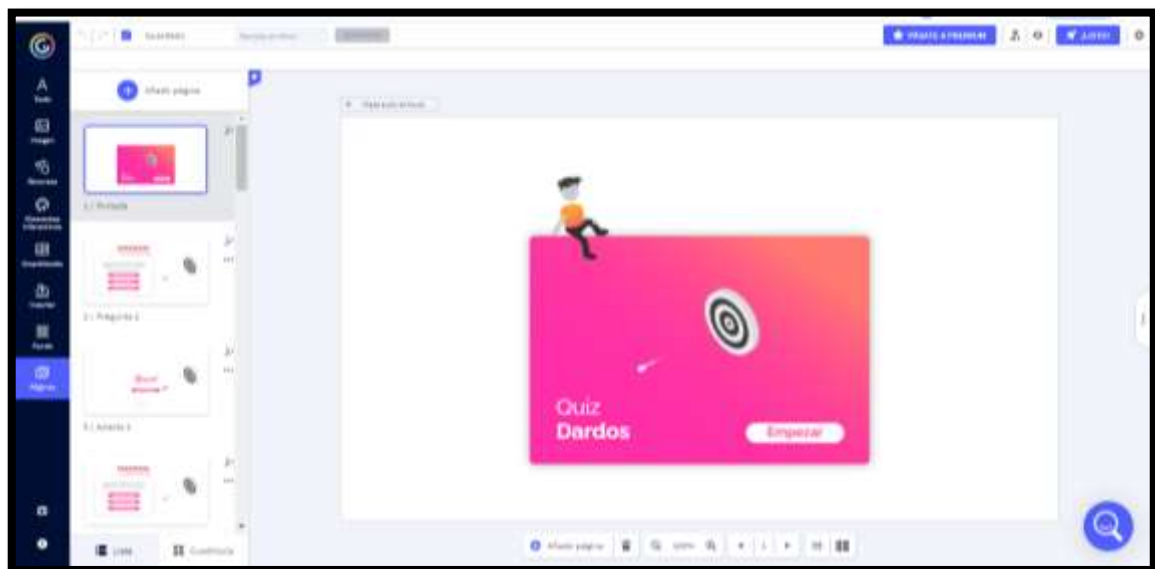
Fuente: <https://app.genial.ly/create>

- Una vez que elija el tema puede acceder a la plantilla y empezar a crear su presentación.



Fuente: <https://app.genial.ly/templates/games>

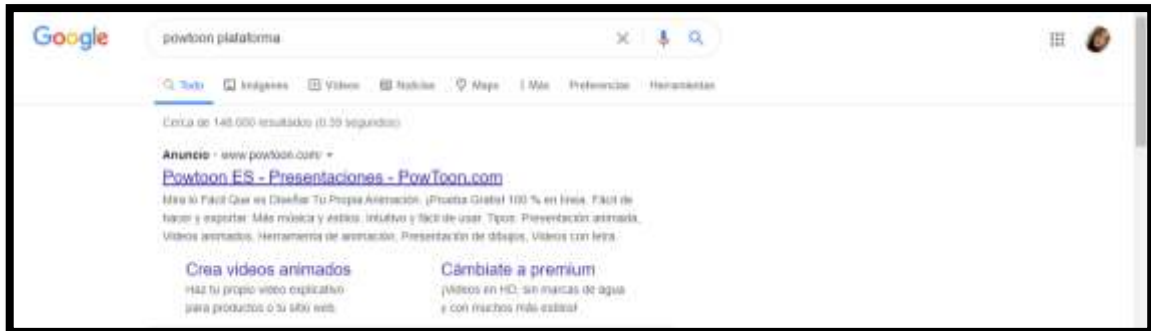
- Después de dar clic en usar plantilla puede acceder a la siguiente interfaz y empezar a crear sus presentaciones como si fuese un power point.



Fuente: <https://app.genial.ly/editor/5f4f16742b155f0d07d06f2e>

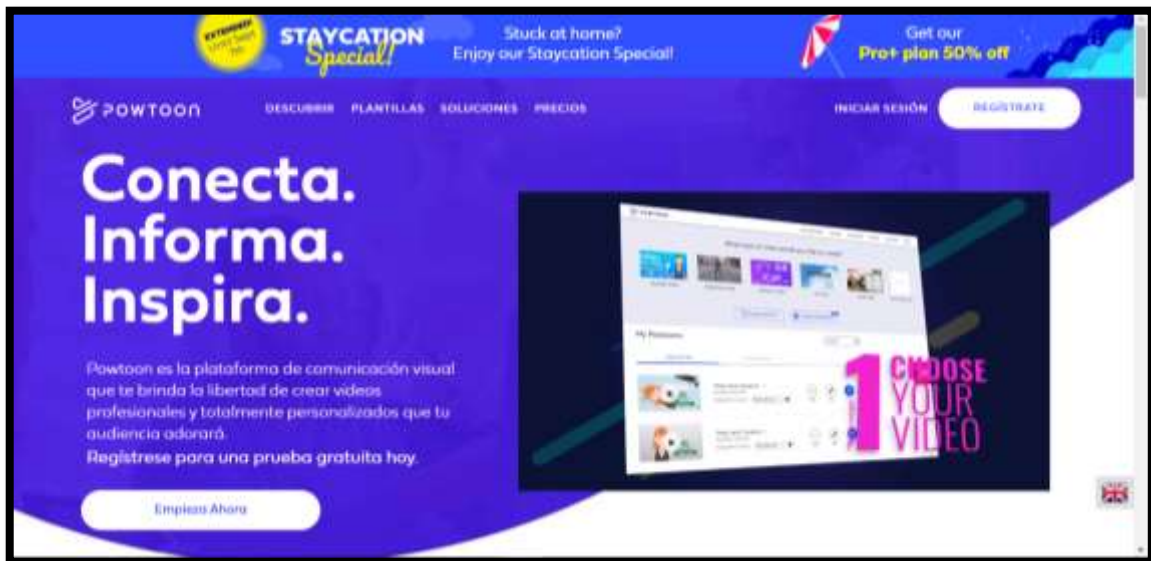
PROCEDIMIENTO PARA INGRESAR Y CREAR MATERIAL EDUCATIVO EN POWTOON

- Ingresar al navegador y dar clic en Powtoon ES-Presentaciones

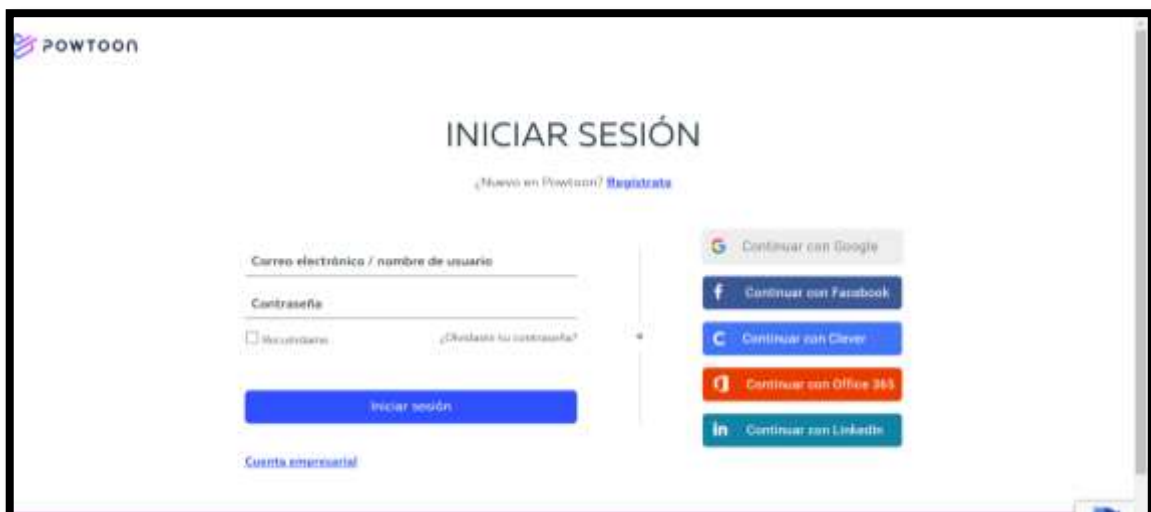


Fuente: <https://n9.cl/972ty>

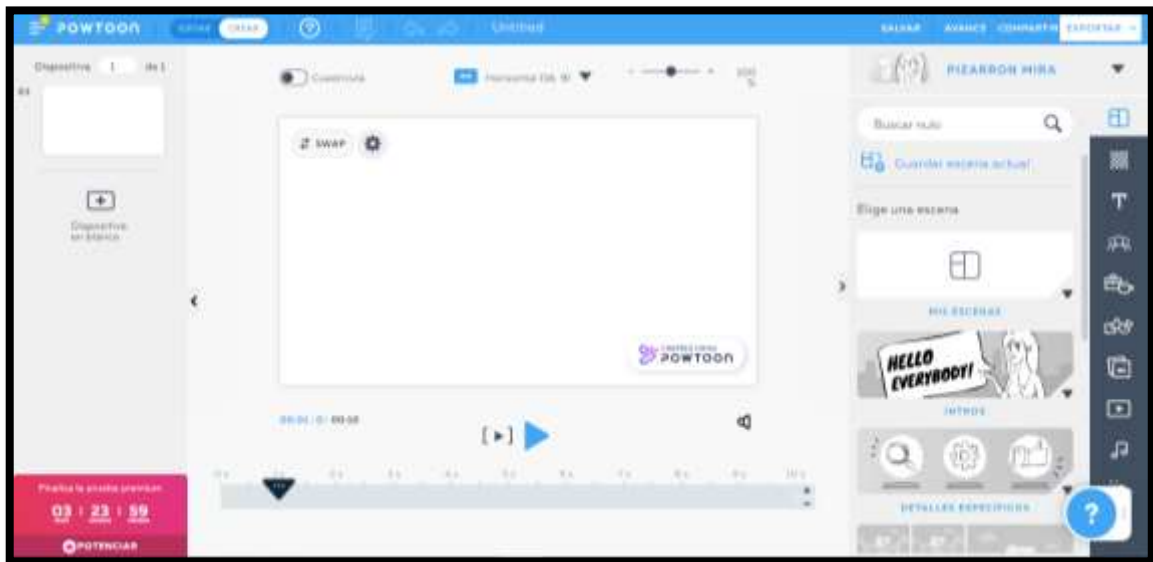
Dar clic e iniciar sesión con la cuenta registrada.



Fuente: <https://n9.cl/x67x>



- Luego puede acceder a una nueva plantilla para crear su presentación.



Fuente: <https://www.powtoon.com/html5-studio/#/edit/bZcU17xKjg0>

RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE DISCORD



https://esports.as.com/2018/12/26/discord/Logo-Discord_1203489642_125166_1024x576.jpg

ESTRATEGIA 1. HABLAMOS Y NOS ENTENDEMOS

Objetivo: Desarrollar el lenguaje a través del uso frecuente del mismo, mientras se desarrolla una clase.

Materiales:

- Teléfono celular o computador
- Plataforma “Discord”

Sitios web:

<https://discord.com/channels/747535733929148530/747535734424207433>

Actividad:

Observar y leer la adivinanza “Hablamos para entendernos”

Jugar en la web: Los estudiantes deben interactuar sincrónicamente con el docente, mientras imparte una clase.

Desarrollo:

- Ingresar a la plataforma “Discord” con la cuenta que se registró.
- Seleccionar y dar clic.



<https://discord.com/channels/747535733929148530/747535734424207433>

- Unirse al grupo por medio del link enviado y el canal de voz que se dispuso, en este caso es fonema (m).



<https://discord.com/channels/747535733929148530/747535734424207433>

- Cuando los estudiantes se encuentren unidos al canal de voz, podrán interactuar de manera directa con el docente, hacerle preguntas y recibir respuestas acerca del tema que se está abordando en clase.



<https://discord.com/channels/747535733929148530/747535734424207433>

Evaluación:

La evaluación se realizará de acuerdo a la participación oral del estudiante y la claridad de sus ideas.

Recursos Complementarios:

- <https://www.xataka.com/basics/primeros-pasos-discord-que-como-registrarte-como-crear-acceder-a-sus-servidores>

RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE GENIALLY



Fuente: <https://view.genial.ly/5f4ef85953dec40da27fd087/game-action-la-conciencia-lexica>

ESTRATEGIA 2. ORACIONES USANDO EL PROPIO CÓDIGO

Objetivo: Fomentar el desarrollo de la conciencia léxica a través de la lectura de oraciones usando un código específico.

Materiales:

- Laboratorio de computación
- Proyector
- Computadora
- Recurso en la plataforma “Genially”

Sitios web:

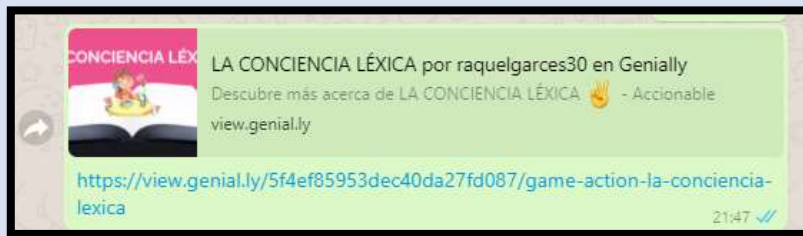
<https://view.genial.ly/5f4ef85953dec40da27fd087/game-action-la-conciencia-lexica>

Actividad:

Observar y escuchar la presentación para conocer el uso de un propio código al momento de formular oraciones.

Desarrollo:

- Dar un clic en el enlace compartido.



<https://view.genial.ly/5f4ef85953dec40da27fd087/game-action-la-conciencia-lexica>

- Observar el video y escuchar lo que se dice.



<https://view.genial.ly/5f4ef85953dec40da27fd087/game-action-la-conciencia-lexica>

Evaluación:

Una vez que termine de observar y escuchar el video puede crear 2 oraciones usando su propio código en una hoja de papel bond.

Recursos Complementarios:

<https://famiyaycole.com/2018/04/19/actividades-de-conciencia-lexica/>

RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA LÉXICA A TRAVÉS DE POWTOON



ESTRATEGIA 3. ORACIONES A PARTIR DE IMÁGENES

Objetivo: Leer las imágenes y oraciones, además de contar las palabras y ejecutar las acciones que se le solicita.

Materiales:

- Laboratorio de computación
- Proyector
- Computadora
- Presentación en Powtoon

Sitios web:

<https://www.youtube.com/watch?v=7ShoL5OBuuw&feature=youtu.be>

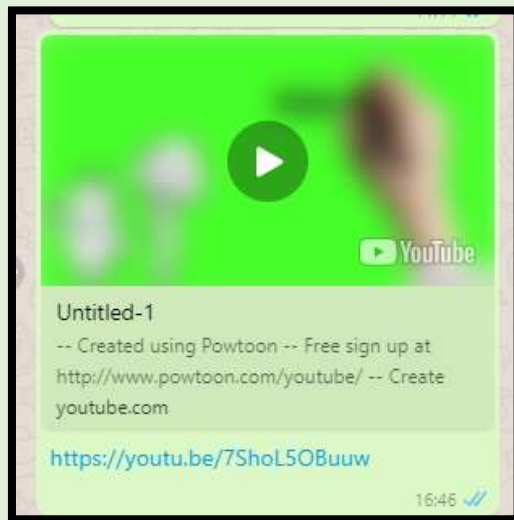
Actividad:

Observar y escuchar el video en “Powtoon”, puede pararlo si es necesario para una mejor comprensión.

Mientras se desarrolla el video realice las actividades que le propone.

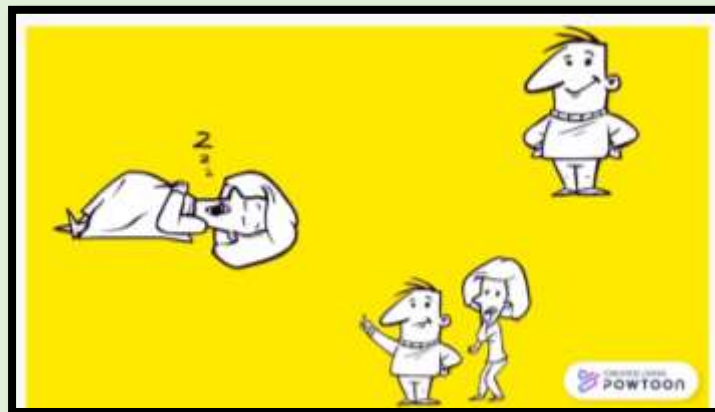
Desarrollo:

- Dar un clic en el enlace que se le hará llegar.



<https://youtu.be/7ShoL5OBuuw>

- Observar el video y realizar las actividades que se le pide.





<https://www.youtube.com/watch?v=7ShoL5OBuuw&feature=youtu.be>

- Una vez que termine de observar el video podrá hacer otras acciones en cada oración. Ej. Saltar en un solo pie por cada palabra de cada oración.

Evaluación:

Por evaluación se considerará a las acciones que ejecuten en cada oración, las mismas que sean diferentes a las presentadas en el video y por el nivel de desarrollo de las mismas.

Recursos Complementarios:

- <https://www.orientacionandujar.es/2015/01/22/dislexia-ejercicios-de-conciencia-lexica-segmentacion-de-frases-cortas/>

BIBLIOGRAFÍA

- Honorio Salmerón, Sonia Rodríguez y Calixto Gutiérrez. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. 165.
- Ministerio de Educación , d. A. (12 de Mayo de 2020). *Ministerio de Educación de Argentina*. Obtenido de Educaplay: actividades educativas multimedia: <https://red.infed.edu.ar/educaplay-actividades-educativas-multimedia/#:~:text=Educaplay%20es%20una%20herramienta%20multimedia>
- Aramburu Diez, R. (2012). *Análisis de los métodos de lectoescritura en español desde la perspectiva de la conciencia fonológica*. Universidad Internacional de la Rioja, Guardo.
- Baldovino , L., Gómez, C., & Mercado, M. (2016). Caracterización de los niveles de conciencia fonológica . Cartagena, Colombia.
- Belli, Simone; López Raventós, Cristian. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 160.
- Bonilla, J. A. (s.f.). Relación de los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo de estudiantes de bachillerato de ciencias sociales. . *Tesis*. Universidad Tecnológica Indoamérica , quito.
- Calero, L., & Cangui, S. (s.f.). Elaboración y aplicación de material didáctico para desarrollar la oralidad, enfocados en la conciencia lingüística, fonológica, léxica y semántica de los niños y niñas del primer año de educación general básica. *Tesis*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Candil, I. (2015). *Diseño de encuestas y cuestionarios de investigación*. . Elearning, SL,.
- Casagualpa Yanacallo , L. C. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lingüísticas orales en niños de preparatoria de la escuela de educación general básica fiscal pifo, parroquia Pifo, periodo académico 2018-2019. . quito.
- Casagualpa, L. C. (s.f.). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lingüísticas orales en niños de preparatoria de la escuela de educación general básica fiscal pifo, parroquia pifo, periodo académico 2018-2019. . *tesis* . Universidad Tecnológica Indoamérica, quito.
- Castellanos, B. (s.f.). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de contabilidad*,. Universidad Javeriana, Quito.
- CONGRESO NACIONAL. (2013). Código de la niñez y adolescencia. Quito: Ediciones Legales.
- Constituyente, A. (2008). *Constitución del Ecuador 2008*. Quito.

- Dávila Paz, M. C. (2012). *Habilidades metalingüísticas y decodificación lectora en alumnos del primer grado de primaria de una institución educativa del Callao*. Lima, Perú.
- Díaz, J. L. (2019). *La conciencia viviente*. Fondo de Cultura Económica.
- Educación, 3. (2020). *Las mejores plataformas educativas para aprender jugando. Educación 3.0*.
- Gewerc, A., & Montero, L. (2013). *Culturas, formación y desarrollo profesional. La integración de las TIC en las instituciones educativas: Cultures, training and career development. The integration of ICT in educational institutions*. Ministerio de Educación.
- González C, Carrasco A, Ramos E. (2012). *La red y sus aplicaciones en la enseñanza~aprendizaje del español como lengua extranjera*. Valladolid: ASELE.
- Guamán Auquilla, Z. S., & Ortega Peliza, E. E. (2016). “La conciencia semántica en el desarrollo del lenguaje oral de los niños del primer grado básico, del jardín de infantes “Dr. Fernando Guerrero” . Riobamba.
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- INEVAL. (2018). *Resultados de PISA para el desarrollo*. Obtenido de <http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/pisa-documentacion/>
- INEVAL. (s.f.). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>
- Jwigodski. (2010). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html#:~:text=POBLACI%C3%93N%20%2D%20es%20el%20conjunto>
- López Palma, H. (2016). En *Enciclopedia de Lingüística Hipánica*, vol. 1. Routledge. . En H. López Palma, *La semántica* (pág. 2).
- Medina. (2009). *Didáctica General*. Madrid: Person.
- Mendoza S, Varela C. (2017). *El reconocimiento de los falsos cognados a través del enfoque léxico en angloparlantes*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/21086>
- Mineduc. (2014). *Lengua y Literatura. Guía del docente. Segundo año*. Quito: : EL TELÉGRAFO.
- Ministerio de Educación. (2014). *Lengua y literatura 2, guía para docentes*. Quito: el Telégrafo.
- Ministerio, E. (2011). *Ley orgánica de educación intercultural*. Quito.
- Molina Bastidas, M. E., & Yépez Fajardo, Z. C. (2013). *La conciencia: semántica, léxica y fonológica para el desarrollo de la capacidad de escuchar, hablar leer y escribir*

de los niños/as del primer año de educación general básica. Universidad Técnica del Norte, Ibarra.

- Mondragón, A. (2018). *La importancia de los entornos virtuales en la educación.* Valencia.
- Pacheco, Y. P. (s.f.). Formación y acompañamiento a las familias en el uso de las TICs para el contexto colombiano de educación. *TESIS.* Universidad Internacional de la Rioja, Santander, Colombia.
- Parra Zapata, M. E. (2019). *Implementación de Recursos Tecnológicos para la mejora del proceso de Enseñanza en el Centro de Capacitación del Norte EIRL, en la ciudad de Tumbes, 2017.* Tumbes.
- Pena, Z. L. (2019). Fomento de la concienciación lingüística del profesorado en formación. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 162.
- Peñafiel, A. E. (s.f.). “Diseño de la línea gráfica del manual de capacitación docente para la enseñanza de lectura y escritura en el programa de formación “Escuelas Lectoras”, del área de educación de la Universidad Andina Simón Bolívar.”. *Tesis.* Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Pérez Fernández, F. (2012). *Desarrollo de la competencia digital a través del diseño de un proyecto de gamificación.* Sevilla.
- Proaño Calvache, N. E. (2016). “La lectura icónica en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de preparatoria de la escuela Santa Marianita de Jesús del cantón ambato, provincia de Tungurahua, 2015”. Ambato.
- Quevedo, M. E. (s.f.). Aplicación del método de escuelas lectoras con el uso de herramientas interactivas en segundo año de básica de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl de Riobamba . tesis. Pontificia Universidad Católica del Ecuador , Quito.
- Ramírez, José Luis. (2014). Gamificar. Una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de Aprendizaje.
- Rieder, P. D. (s.f.). *Conciencia lingüística: un concepto clave en la formación del profesorado.* Viena , Austria : PUBLICACIONES.
- Román Proaño, Z. G., Guamán Auquilla, Z. S., & Ortega Peliza, E. E. (2016). *La conciencia semántica en el desarrollo del lenguaje oral de los niños del primer grado básico.* Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.
- Sabino, C. (2014). *El proceso de investigación.* Episteme.
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. . *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 2019, vol. 13, no 1, 102-122.
- Scolartic. (2020). *Componentes o elementos de Juego* . Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Documents/DOCUMENTOS%20ABRIL%202019/P

- Silva, M. M. (2019). *Fortalecimiento del sistema de gestión de aprendizaje (lms) mediante una propuesta de intervención en el área de tecnología dirigida a estudiantes y docentes de sexto de básica*. Quito.
- Terán Revelo, Y. (2008). *Para aprender y crecer*. Quito, Ecuador: Santillana.
- Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo. (2016). *Ejemplos de preguntas de Lectura, Matemática y Ciencias*. Santiago, Chile.
- Torrano, Iñaki. (2009). Ejercitación de los estilos en el aprendizaje de idiomas. *Revista De Estilos De Aprendizaje* 2 (3).
- UNESCO. (2019).
- Valda Sanchez, F. &. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, , 65-80.
- Vega Guanochanga , M. A. (2015). *Elaboración de recursos didácticos con material reciclable para desarrollar conciencia léxica, fonológica y semántica del niño y niña*. Latacunga.
- Vega Guanochanga, M. A. (2015). “*Elaboración de recursos didácticos con material reciclable para desarrollar conciencia léxica, fonológica y semántica del niño y niña* . Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Vergara Vásconez , A. E. (2020). *gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Villa, A. d. (2018). El Enfoque de la Conciencia Lingüística: La reflexión crítica en el aprendizaje y enseñanza de segundas lenguas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 167.
- Villalba, C. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. Impresores MYL.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TENOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA DE EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN PEDAGOGÍA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES

1.-OBJETIVO

Identificar el grado de conocimiento sobre el desarrollo de la conciencia léxica, dirigido a docentes de la Unidad Educativa "Ramón González Artigas" de la ciudad de Sangolquí, del Año Lectivo 2019 - 2020.

2.- INSTRUCCIONES

- Considerando que la conciencia léxica es la toma de conciencia de que la oración es la unidad para expresar ideas y manipular palabras en un mismo contexto, lea cuidadosamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio.
- Sea objetivo y veraz.
- Las preguntas no tienen respuestas correctas o incorrectas.

3.- ITEMS GENERALES

| | | | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|--------------|
| NIVEL DE ESTUDIO | BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN | TERCER NIVEL | CUARTO NIVEL |
| GÉNERO | MASCULINO | FEMENINO | |

4.- ITEMS ESPECÍFICOS

| N° | ITEM | SIEMPRE | FRECUENTEMENTE | OCASIONALMENTE |
|----|--|---------|----------------|----------------|
| 1 | ¿Usted ha desarrollado la conciencia léxica en sus estudiantes través del uso de recursos virtuales de aprendizaje? | | | |
| 2 | ¿Considera usted que la conciencia léxica se debe desarrollar desde los primeros años de escolaridad? | | | |
| 3 | ¿Cree que es importante enseñar a los niños a conocer el significado de las palabras antes de formar una oración para que puedan estructurar ideas claras al momento de comunicarse con los demás? | | | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| 4 | ¿En sus clases utiliza frases completas cuando habla con sus estudiantes las cuales contengan sujeto y predicado? | | | |
| 5 | ¿Realiza algún tipo de juegos de palabras en sus clases para que sus estudiantes se involucren con el nuevo tema a tratar? | | | |
| 6 | ¿Usted utiliza textos conocidos por los estudiantes como: retahílas, cuentos, rimas y fábulas, para desarrollar la conciencia léxica? | | | |
| 7 | ¿Realiza juegos en clase para que los estudiantes cuenten las palabras que forman una oración? | | | |
| 8 | ¿Considera que sus estudiantes emplean oraciones claras para hacerle saber lo que piensan? | | | |
| 9 | ¿En sus clases permite que los estudiantes comprendan las palabras que hablan y cuando no lo hacen les ayuda? | | | |
| 10 | ¿Considera que los estudiantes adquieren un nuevo y fluido vocabulario a través del juego de palabras? | | | |

UNIVERSIDAD TENOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA DE EDUCACIÓN CON
ÉNFASIS EN PEDAGOGÍA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES

1.-OBJETIVO

Identificar el grado de conocimiento sobre la aplicación de recursos virtuales de aprendizaje, dirigido a docentes de la Unidad Educativa "Ramón González Artigas" de la ciudad de Sangolquí, del Año Lectivo 2019 - 2020.

2.- INSTRUCCIONES

- Lea cuidadosamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio.
- Sea objetivo y veraz.
- Las preguntas no tienen respuestas correctas o incorrectas.

3.- ITEMS GENERALES

| | | | | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|--------------|--|
| NIVEL DE ESTUDIO | BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN | TERCER NIVEL | CUARTO NIVEL | |
| GÉNERO | MASCULINO | FEMENINO | | |

4.- ITEMS ESPECÍFICOS

| N° | ITEM | SIEMPRE | FRECUENTEMENTE | OCASIONALMENTE |
|----|---|---------|----------------|----------------|
| 1 | ¿Usted considera que los recursos virtuales de aprendizaje son muy variados, pues dependen específicamente de la intencionalidad con la que se quieran proyectar? | | | |
| 2 | ¿Cree usted que los recursos virtuales de aprendizaje son herramientas útiles en la educación de los niños? | | | |
| 3 | ¿Considera que los recursos virtuales de aprendizaje motivan a los estudiantes? | | | |
| 4 | ¿Piensa que los recursos virtuales de aprendizaje en su mayoría son muy dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan razonando y haciendo las cosas? | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 5 | ¿Estima que los recursos virtuales de aprendizaje pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de su dinámica, interactiva y atractiva en su contenido? | | | |
| 6 | ¿Emplea recursos virtuales de aprendizaje como videos en el celular, audios e imágenes llamativas en sus clases? | | | |
| 7 | ¿Ha utilizado la aplicación Kahoot para interactuar en clase con sus estudiantes? | | | |
| 8 | ¿Conoce la aplicación Quizizz o la ha utilizado en alguna ocasión? | | | |
| 9 | ¿En sus clases utiliza tutoriales para que sus estudiantes aprendan de manera diferente? | | | |
| 10 | ¿Cree que educa play es una buena herramienta interactiva que puede ser aplicada en sus clases? | | | |

UNIVERSIDAD TENOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA DE EDUCACIÓN CON
ÉNFASIS EN PEDAGOGÍA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

| | |
|---------------------------------|--|
| Nombre del Observador | |
| Año de Educación General Básica | |
| Fecha de Aplicación | |

1.-OBJETIVO

Identificar, mediante esta guía de observación, el nivel de desarrollo de la conciencia léxica, a través de los recursos virtuales de aprendizaje, dirigido a estudiantes de segundo y tercer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Ramón González Artigas" de la ciudad de Sangolquí, en el Año Lectivo 2019 - 2020.

| Nº | ASPECTOS QUE SE OBSERVARÁN | SI | NO | OBSERVACIONES |
|----|---|----|----|---------------|
| 1 | Utilizan un lenguaje claro | | | |
| 2 | Usan palabras comprensibles en las oraciones | | | |
| 3 | Expresan sus ideas con facilidad | | | |
| 4 | Existe sentido y lógica en lo que expresan | | | |
| 5 | Les gusta leer cuentos | | | |
| 6 | Aprenden jugando | | | |
| 7 | Manejan tecnologías en clase | | | |
| 8 | Interactúan con herramientas tecnológicas en los juegos de palabras | | | |
| 9 | Usan recursos virtuales para formar oraciones claras | | | |
| 10 | Les gusta leer usando la tecnología | | | |