



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

### **CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

#### **TESIS DE GRADO**

##### **TEMA:**

**APLICAR UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA DE LOS NIÑ@S DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN ABEL ECHEVERRÍA” PARROQUIA SAN BUENAVENTURA CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI PERÍODO 2009-2010**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica

##### **Autores:**

Moreno Vaca Sandra Elizabeth  
Moreta Casa Jimena Marisol

##### **Director:**

Ing. Gonzalo Borja

Latacunga - Ecuador

Marzo 2010

## **AUTORÍA**

Los criterios en el presente trabajo de Investigación “APLICAR UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA DE LOS NIÑ@S DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN ABEL ECHEVERRÍA” PARROQUIA SAN BUENAVENTURA CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI PERÍODO 2009-2010”,son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

---

Moreno Vaca Sandra Elizabeth

C.I 050355727-1

---

Moreta Casa Jimena Marisol

C.I 050245265-9

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad del Director del Trabajo de Investigación sobre el Tema:

“APLICAR UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA DE LOS NIÑ@S DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN ABEL ECHEVERRIA” PARROQUIA SAN BUENAVENTURA, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI PERÍODO 2009-2010,” de Moreno Vaca Sandra Elizabeth y Moreta Casa Jimena Marisol, egresadas de Licenciadas en Educación Básica, considero que dicho informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos – técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Concejo Académico de La Unidad Académica de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Marzo del 2010

Director

.....

Firma

Ing. Gonzalo Borja

## *AGRADECIMIENTO*

La Universidad Técnica de Cotopaxi supo acogernos, guiarnos hacia un sendero lleno de expectativas y permitirnos ser unas profesionales en busca del cumplimiento de nuevas metas, por medio de la cátedra ilustrarnos para en un futuro desempeñar una excelente labor educativa por esto un sincero agradecimiento a todos y cada uno de los docentes que con esmero, dedicación y paciencia supieron compartir sus conocimientos como un libro abierto de manera especial a los docentes: Ing. Enma Campaña, Msc. Geovanny Rojas, Dra. Msc. Rosa Ramírez, Ing. Matius Mendoza, Lcdo. Daniel Aguilar y con mucho afecto Lcdo. Alex Montes y a todos los que colaboraron en nuestra formación profesional y por ende a todas las autoridades, que luchan por el mejoramiento de nuestra Alma Mater.

Expresamos nuestra gratitud pues supieron orientarnos  
y estuvieron dispuestos a guiar nuestro trabajo para  
que podamos plasmas lo que hoy ofrecemos.

*Sandra y Jimena*

## ***DEDICATORIA***

Este trabajo investigativo va dedicado a Dios por darme la vida, a mis padres Pablo Moreno y María Vaca quienes depositaron toda su confianza en mí esforzándose para darme siempre lo mejor, con su ejemplo me enseñaron que la tenacidad y el esfuerzo rinde sus frutos, a mi esposo querido Paul por apoyarme incondicionalmente con sus frases de aliento durante mi carrera en los momentos alegres y tristes, también a mi angelito que por el momento está dentro de mí y que con sus pataditas siento que me dice sigamos mamá adelante mientras escribo estas palabras y a todos mis familiares y amigos pues todos aportaron con un granito de arena para darme la fortaleza para no rendirme y así cumplir una de mis metas por esto les dedico este trabajo con mucho cariño y gratitud.

*Sandra*

Dedico este logro en mi vida con todo mi amor a Dios por darme su bendición, a mi padre que desde el cielo cuida cada uno de mis pasos, a mi madre porque muchas veces se privo de todo por darme lo mejor, y me ha dado su amor y consejos en el momento preciso y a todos mis herman@s que supieron darme su apoyo moral en mis momentos buenos y malos, por ello les dedico mi esfuerzo plasmado en este trabajo y a la vez una inmensa gratitud a mi amiga Sandra, todo nuestro esfuerzo está plasmado en este trabajo investigativo digno a ser dedicado con mucho cariño a toda mi familia.

*Jimena*

## **RESUMEN**

El presente estudio se situó en la modalidad de investigación de tipo experimental de campo, su objetivo general fue la aplicación de un software educativo para la enseñanza de la lectura. Orientado hacia el estudio de las dimensiones: Aprendizaje, Motivación, Interacción, Contenido teórico y pedagógico, Estrategia didáctica o técnica y Actitud del alumno. La población fue de 10 Docentes y 31 Alumnos pertenecientes al tercer año de Educación Básica de la Escuela en estudio, en la presente investigación se trabajo con la totalidad de la población la Escuela Básica “Juan Abel Echeverría”, la recolección de datos se obtuvo de la aplicación de una encuesta dirigidos a los docentes y a los niños de dicha institución. El mismo fue validado a través de “Juicio de

Expertos". De las respuestas aportadas por la muestra se determinó la carencia por parte de los docentes de conocimientos en cuanto a la informática y su aplicación en el aula de clases; la no promoción de estrategias que permitan al alumno aprender a leer por medio de un software educativo, debido en su mayoría a que no se han actualizado en técnicas y estrategias. Por otra parte la aplicación del software educativo a los de niños del tercer año de educación básica conllevó a resultados satisfactorios los cuales demostraron que el aprendizaje de la lectura es bastante enriquecedor para los niños cumpliendo así nuevas estrategias de aprendizaje en el área de la lectura.

## **SUMMARY**

This study was in the form of experimental research in the field; his overall objective was the implementation of educational software for teaching reading. Overlooking the study of dimensions: Learning, Motivation, Interaction, Content theoretical and pedagogical teaching strategy or technique and attitude of students. The population was 10 Teachers and 31 students belonging to the third year of Basic Education in School study, this research will work with the entire population Elementary School "Juan Abel Echeverria", data collection was obtained from the implementation of a survey intended for teachers and children of that institution. The same was validated through "Trial Experts." From the

answers given by the sample was determined by lack of teachers knowledge about information technology and its application in the classroom, the non-promoting strategies that allow students to learn to read through and educational software, mostly because they have not been updated techniques and strategies. Moreover, the implementation of educational software for children of the third year of basic education led to satisfactory results which showed that learning of reading is quite rewarding and fulfilling for children learning strategies in the area of reading.

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Pg. N.- 1 Conocimientos estrategias pedagógicas	41
Tabla 2 Pg. N.- 2 Habilidades proceso de enseñanza de la lectura	42
Tabla 3 Pg. N.- 3 Desarrollo de la lectura	43
Tabla 4 Pg. N.- 4 Manejo de la computador	44
Tabla 5 Pg. N.- 5 Conocimientos de programas educativos	45
Tabla 6 Pg. N.- 6 Importancia de los programas educativos	46
Tabla 7 Pg. N.- 7 Eficacia de los programas educativos	47

Tabla 8	Pg. N.- 8	Importancia de la aplicación del software	48
Tabla 9	Pg. N.- 9	Implantación del software educativo	49
Tabla 10	Pg. N.- 10	Capacitación y manejo del software	50
Tabla 11	Pg. N.- 1	Agrado por las clases de lenguaje	51
Tabla 12	Pg. N.- 2	Entretenimiento y gusto por las clases de lenguaje	52
Tabla 13	Pg. N.- 3	Interés por manejar el computador	53
Tabla 14	Pg. N.- 4	Interés por las clases de lenguaje	54
Tabla 15	Pg. N.- 5	Utilización del computador para su aprendizaje	55
Tabla 16	Pg. N.- 6	Importancia del manejo del computador	56
Tabla 17	Pg. N.- 7	Formas de trabajo con el computador	57
Tabla 18	Pg. N.- 8	Utilización de la computadora para su aprendizaje	58
Tabla 19	Pg. N.- 9	Observación de figuras animadas	59
Tabla 20		Resultados de la niña Laura	125
Tabla 21		Resultados del niño Jesús	127
Tabla 22		Resultados del niño Rolando	129
Tabla 23		Resultados de la niña Yadira	131
Tabla 24		Resultados del niño Javier	133
Tabla 25		Resultados de la niña Mariela	135
Tabla 26		Resultados de la niña María	137
Tabla 27		Resultados del niño Pedro	139
Tabla 28		Resultados del niño Jorge	141
Tabla 29		Resultados del niño Roberto	143
Tabla 30		Resultados de la niña Carla	145
Tabla 31		Resultados de la niña Jennifer	147
Tabla 32		Resultados del niño Javier	149
Tabla 33		Resultados del niño Diego	151
Tabla 34		Resultados del niño José	153
Tabla 35		Resultados del niño Gabriel	155
Tabla 36		Resultados del niño Julio	157

Tabla 37	Resultados del niño Miguel	159
Tabla 38	Resultados de la niña María	161
Tabla 39	Resultados del niño Ángel	163
Tabla 40	Porcentaje general del grupo de control	166
Tabla 41	Porcentaje general del grupo experimental	167

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Gráfico 1 Pg. N.- 1 Conocimientos estrategias pedagógicas	41
Gráfico 2 Pg. N.- 2 Habilidades proceso de enseñanza de la lectura	42
Gráfico 3 Pg. N.- 3 Desarrollo de la lectura	43
Gráfico 4 Pg. N.- 4 Manejo de la computador	44
Gráfico 5 Pg. N.- 5 Conocimientos de programas educativo	45
Gráfico 6 Pg. N.- 6 Importancia de los programas educativos	46
Gráfico 7 Pg. N.- 7 Eficacia de los programas educativos	47
Gráfico 8 Pg. N.- 8 Importancia de la aplicación del software	48
Gráfico 9 Pg. N.- 9 Implantación del software educativo	49
Gráfico 10 Pg. N.- 10 Capacitación y manejo del software	50
Gráfico 11 Pg. N.- 1 Agrado por las clases de lenguaje	51
Gráfico 12 Pg. N.- 2 Entretenimiento y gusto por las clases de Lenguaje	52
Gráfico 13 Pg. N.- 3 Interés por manejar el computador	53
Gráfico 14 Pg. N.- 4 Interés por las clases de lenguaje	54
Gráfico 15 Pg. N.- 5 Utilización de la computadora para Leer	55
Gráfico 16 Pg. N.- 6 Importancia del manejo del computador	56
Gráfico 17 Pg. N.- 7 Formas de trabajo con el computador	57
Gráfico 18 Pg. N.- 8 Utilización de la computadora para su aprendizaje	58

Gráfico 19	Pg. N.- 9 Observación de figuras animadas	59
Gráfico 20	Resultados de la niña Laura	125
Gráfico 21	Resultados del niño Jesús	127
Gráfico 22	Resultados del niño Rolando	129
Gráfico 23	Resultados de la niña Yadira	131
Gráfico 24	Resultados del niño Javier	133
Gráfico 25	Resultados de la niña Mariela	135
Gráfico 26	Resultados de la niña María	137
Gráfico 27	Resultados del niño Pedro	139
Gráfico 28	Resultados del niño Jorge	141
Gráfico 29	Resultados del niño Roberto	143
Gráfico 30	Resultados de la niña Carla	145
Gráfico 31	Resultados de la niña Jennifer	147
Gráfico 32	Resultados del niño Javier	149
Gráfico 33	Resultados del niño Diego	151
Gráfico 34	Resultados del niño José	153
Gráfico 35	Resultados del niño Gabriel	155
Gráfico 36	Resultados del niño Julio	157
Gráfico 37	Resultados del niño Miguel	159
Gráfico 38	Resultados de la niña María	161
Gráfico 39	Resultados del niño Ángel	163
Gráfico 40	Resultado general comparativo entre los 2 grupos	168

## ÍNDICE GENERAL

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Portada	i
Autoría	ii
Aval del Director de Tesis.	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Summary	vii
Introducción	xiv

## **CAPITULO I**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

1.1	Antecedentes de la Investigación	1
1.2	MARCO TEÓRICO	4
1.2.1	PROPUESTA DE EDUCACIÓN PARA LA EMANCIPACIÓN	4
1.2.2	LA LECTURA	7
1.2.2.1	Mecánica de la Lectura	9
1.2.2.2	Proceso de Lectura	10
1.2.2.3	Tipos de Lectura	11
1.2.2.4	Técnicas de Lectura	15
1.2.2.5	Definición de Técnica	16
1.2.2.6	Técnicas Convencionales para la enseñanza de la lectura	17
1.3.	Las nuevas Tecnologías en la Educación	19

1.4.	La informática en la Educación	23
1.4.1	Concepto de Informática Educativa	25
1.4.2	La Informática como motor del cambio en la Educación Ambientes de enseñanza - aprendizajes	28
1.4.3	enriquecidos con el computador	29
1.5.	EL SOFTWARE EDUCATIVO UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE	30
1.6.	DE LA LECTURA	34
1.7.	APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO	36

## **CAPITULO II**

### **CARACTERIZACIÓN EL OBJETO DE ESTUDIO**

2.1.	Breve reseña histórica de la Escuela	40
2.2.	Análisis e Interpretación de Resultados Resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas dirigidas	43
2.2.1	a los docentes de la Escuela “Juan Abel Echeverría” Resultados de las encuestas dirigidas a los niñ@s del tercer año de Educación Básica de la Escuela	43
2.2.2	“Juan Abel Echeverría.”	55

## **CAPITULO III**

### **DISEÑO DE LA PROPUESTA**

3.1	Diseño de la Propuesta	60
3.1.1	Justificación	61
3.1.2	Objetivos	62

3.2	Descripción de la propuesta	63
3.3	Presentación de los Resultados	125
3.4.1	Conclusiones	170
3.4.2	Recomendaciones	171
3.5	Bibliografía Consultada	173

## ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

El avance de la tecnología computacional ha ido creciendo a lo largo de los años y con ello las aplicaciones que en esta área se desarrollan, siendo la enseñanza asistida por computadora una de éstas.

El aprendizaje de la lectura asistido por Computadora es un programa ó conjunto de programas que buscan llevar a cabo el aprendizaje de una manera más fácil y rápida, mediante la creación de lecciones que ayuden al estudiante a adquirir o reforzar un conocimiento en particular.

Algunos de los usos del software educativo se fundamenta en:

Programas lineales (enseñanza programada), en los cuales se le presentan al estudiante una serie de preguntas a contestar; programas ramificados (tutoriales), aquí se tiene una mayor flexibilidad, un mejor ambiente de trabajo, puesto que en ellos puedes integrar graficación, regresar hacia atrás, generar preguntas de manera aleatoria, es decir, una mayor interacción con el estudiante; así como Ejercicios y Prácticas, Simulaciones, Juegos, Resolución de problemas y Evaluaciones.

Bajo estas consideraciones se ha de llevar a cabo tomando en cuenta todas las fases que intervienen en él, es decir, definición de objetivos, selección del material

a utilizar, el diseño que tendrá cada módulo, así como su programación de los módulos y la evaluación y beneficios que proporciona la lección.

En la actualidad el aprendizaje constituirá un factor clave en el desarrollo cognoscitivo, permitiendo un mejor desenvolvimiento en el ámbito tecnológico profesional y la enseñanza desde la infancia.

Por lo tanto los educadores conscientes de que un niño debe aprovechar este recurso, donde el niño entre en contacto a través de sus sentidos con toda la gama de posibilidades que esta tecnología de punta le ofrece y de esta manera desarrollar sus potencialidades y habilidades para mejorar con nuevos conocimientos su narración oral y escrita, como fuente de placer estético, de goce espiritual e influjo de vivencias afectivas, compulsadora de actos volitivos y que además de transmitir información contribuyen a la formación de la personalidad.

La enseñanza por Software Educativo, no sólo ayudará a los niños a comenzar a aprender, también a desarrollar sus habilidades dentro de un área importante como lo es la computación, lo cual es un factor importante Puesto que en la actualidad la computadora es una herramienta esencial que es utilizada en un gran número de actividades.

Las aplicaciones de software están enfocadas a crear agentes que puedan interactuar con niños que hablen Inglés y Español a través de libros interactivos y tutores. Ambos están diseñados para instruir en programas de lectura de comprensión, para contribuir eficazmente al desarrollo de las capacidades innatas en el niño, a través del estímulo del potencial creativo con acciones novedosas los cuales le ayudarán a propiciársele la literatura infantil, con la realidad del universo, con su carácter real e imaginativo, en su fondo y en su forma con los

valores que ofrece ante la magia sensorial y anímica así como también en la significación de los sentimientos.

De allí, la necesidad de evaluar el software educativo para el aprendizaje de la lectura en la primera etapa de la educación básica de la escuela para tal fin la investigación está estructurada en los capítulos que se señalan a continuación:

El capítulo I está conformado por la sustentación de los elementos teóricos que fundamentan el presente trabajo.

El capítulo II contiene la presentación del análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas, aplicadas a la población de estudio con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

El capítulo III está representado con todo lo referente a la operatividad de la propuesta y del manejo del software educativo.

## **CAPÍTULO I**

### **1.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.**

#### 1.1 Antecedentes de la Investigación.

Este proyecto se ha basado en diferentes bibliografías las cuales establecen la importancia de la utilización de la tecnología como un motor para llegar a nuevos conocimientos, uno de ellos es el aprendizaje de la lectura. De tal manera que esto ayudará a que la lectura se constituya en una actividad lúdica, práctica, dinámica y lo más importante que los niñ@s dominen esta destreza, pues es muy importante tomar bases bien sólidas en la etapa inicial que es la más importante en el desarrollo cognitivo de los seres humanos.

La informática en la educación se ha convertido en el pilar fundamental del aprendizaje y desarrollo cognitivo, además es un recurso didáctico de ayuda al docente. Esto también ha tomado lugar en el campo de la educación con nuevas técnicas de enseñanza con la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos con la utilización del computador.

La primera computadora fue la máquina analítica creada por el científico Charles Babbage, con el propósito de realizar sumas y restas con la mayor brevedad posible, la misma que fue de gran ayuda y revoluciono en esa época, quedando atrás este descubrimiento, se veía en la necesidad de crear otros equipos capaces de superar a la primera entonces apareció la computadora en el año de 1947 y las primeras aplicaciones en el ámbito educacional se da a finales de la década del 50.

La introducción de los computadores en las Instituciones Educativas a comienzos de los años 90 trajo gran expectativa en lo que respecto al potencial de la nueva tecnología de la información para el mejoramiento de la educación. En los colegios americanos entre 1995 y 1999 se incremento de 4 a 17 en las escuelas y de 16 a 39 en los colegios. Actualmente encontramos aparatos computacionales en casi todas partes desde las zonas urbanas hasta las zonas rurales, y de la misma manera la informática está tomando parte de las principales asignaturas una de ellas es la lectura.

La lectura es un proceso de captación de algún tipo de información transmitida mediante el lenguaje, la misma que es impartida en las aulas desde los primeros años de educación básica, es por ello que dentro de nuestra Reforma Curricular contempla la mayor de horas clases en Lenguaje y Comunicación, por el hecho de que esta asignatura es de gran importancia en la formación académica de los estudiantes. La tecnología avanza y se da la creación de programas destinados como recursos didácticos dentro de la enseñanza de esta destreza.

El Software Educativo es un programa ubicada en la parte interior del computador y por ende es intangible está destinado como una herramienta de apoyo al docente para impartir sus clases en cualquiera de las áreas de educación, el aplicar un programa educacional dentro del proceso enseñanza – aprendizaje como recurso didáctico no solo conlleva en usarlo, es deber del educador escoger dicho Software de acuerdo a su edad cronológica y a las destrezas que quieran incrementar en los niñ@s.

Entonces de ahí nace la necesidad de introducir la tecnología en la educación gracias a los estudios realizados por algunos de los creadores de los equipos tecnológicos, así como también de programas asignados a la enseñanza, con el objetivo de que la educación no quede fuera del avance tecnológico. En consecuencia se realizaron investigaciones de información que concuerden con el tema a desarrollarse por priorizar la enseñanza con computador para las futuras aplicaciones.

## **1.2 MARCO TEÓRICO**

### **1.2.1 Propuesta de Educación para la Emancipación**

“La educación es un proceso social que refleja y concreta los objetivos de reproducción ideológica, política y económica de una forma social, la educación busca tendencias para la liberación, emancipación las cuales se establecen a favor de los pueblos del Ecuador, tienen dialectos científicos, que el conjunto de los maestros/as debemos apropiarnos para hacer de nuestra práctica una acción transformadora permanente.

En los fundamentos Filosóficos, Políticos, Sociológicos, Pedagógicos, y Psicológicos de la Propuesta de educación Emancipadora se establece claramente la afirmación de los ideales y objetivos que afirmen el desarrollo la independencia nacional, y sitúe al Ecuador en condiciones de igualdad.

La educación en todos sus niveles debe ser laica, es decir todos tienen derechos a acceder a la educación como elementos para la superestructura social de la emancipación. Incentivando la práctica de la educación impulsadora de derechos humanos, derechos de la niñez y adolescencia, como una herramienta privilegiada que contribuya a erradicar la discriminación que afecta a la mayoría de la población. Sin olvidarnos de la necesidad de una pedagogía con contenido social actualizado, en contra posición a las concepciones individualistas e intelectualistas que logran la formación de profesionales no capacitados al ciento por ciento y del currículo como proyecto histórico - cultural y no como listado de contenidos, de manera que la educación, se convierta en una propuesta de solución a una realidad y necesidad social, particular, específica y general.

Durante muchos años la educación ha sido víctima de las imposiciones de países con poder económico y desarrollados que pretenden tenerlos sometidos y limitados de las teorías y aprendizajes ante esta situación la educación ha sido afectada de forma camuflada por el poder, por ello es necesario separarla de la

influencia de la clase dominante y ponerla al servicio de los sectores populares estructurando programas educativos acorde con las necesidades de cambio de cada sector y que a su vez contemplen las formas de conciencia social.

¿Qué enseñar en los establecimientos educativos? es una de las preguntas que nos sirven para orientarnos sobre la ciencia que debemos impartir con la seguridad de orientar permitiéndonos establecer un juicio crítico sobre las causas y efectos sobre los fenómenos que se presenten, para enseñar los maestros no pueden hacerlo al azar, ni tampoco a capricho. Puesto que hay que tomar en consideración muchos factores, tales como las dificultades sobre los saberes que existen con la materia científica a enseñarse, tiempo disponible, lenguaje adecuado acorde al contenido y que el estudiante domine, realidades sociales, geográficas sin olvidar los objetivos y fines educativos acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes.

La ideología es una forma de conciencia social que expresa, en forma sintética y concentrada los intereses y fines de una clase social sus relaciones nacionales e internacionales con otras clases y con el estado esta ideología orienta sobre la necesidad de un cambio social las acciones y estrategias las formas de poder que se requieren y tales circunstancias frente a sectores dominantes.

La metodología que propone la educación emancipadora permite identificar sus rasgos propios:

- La Metodología es generadora de la motivación porque es la base teórica orientada que permite al estudiante y al profesor afirmar la relación sujeto objeto.
- Es condicionadora de la motivación y puede hacer significativo un contenido para el estudiante es la vía para llegar a la transformación del objeto en constante proceso y cambio.

- Permite al estudiante y al profesor expresar su iniciativa y su creatividad en su desempeño multilateral e interdisciplinario.

La actividad reflexiva y crítica en medio de la práctica social liberadora define la condición de humanidad desde la propuesta emancipadora es la alternativa frente a las inequidades sociales a través de la educación, la cultura y las formas ideológicas dominantes en el capitalismo.

El sistema pedagógico para la emancipación que se propone, otorga mucha importancia a las estrategias críticas por que permite que el/la estudiante logre:

- Una aplicación creativa de los contenidos apropiados una nueva situación.
- El aprovechamiento de una nueva situación conocida para el desarrollo de nuevos problemas.
- Enfocar un problema desde diferentes ángulos y buscar diferentes vías y soluciones.
- Pasar del pensamiento teórico a la práctica.
- Plasmar una idea en un organizador gráfico.
- Desarrollar la iniciativa, la persistencia, la audacia, la independencia y la seguridad, como capacidades indispensables en las condiciones actuales.
- Encontrar alternativas de solución a los problemas de la realidad social.

La práctica de estas estrategias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente mejorara y motivara a los estudiantes.”

Lo siguiente nos señala que la educación emancipadora, propone cambiar la pedagogía tradicional a una pedagogía crítica- reflexiva.

La educación es un proceso social donde juega un papel importante; alumno, maestro, padres de familia y comunidad, la educación es el fiel reflejo de la sociedad actual, en la que nos encontramos, con una ideología revolucionaria con entes pensantes de toda la sociedad, una transformación científica; a demás

propone una educación partiendo de lo histórico-social, de lo que fuimos en el pasado y lo que somos en la actualidad.

## 1.2.2 LA LECTURA

Es una actividad fundamental y básica en todo aprendizaje, no consiste únicamente en la percepción o reconocimiento de cada uno de los caracteres o palabras de un texto y en la comprensión de la intención del autor. Lectura es eso y mucho más. Lectura es aprender suficientemente un mensaje escrito, es comprender las ideas del autor, reaccionar pactando o rechazando esas ideas o integrándolas al conocimiento del lector. La lectura es un proceso de comunicación, es decir, tiene un emisor que es el autor, un mensaje, que son las ideas expresadas por el autor, un canal que es el papel impreso y un receptor que es el lector.

En la página <http://definicion.de/lectura/> pag.1 se menciona “Es el pilar del estudio, leer es un hábito que resulta esencial para la asimilación y expresión adecuada de contenidos de conocimiento. El desarrollo de aptitudes y habilidades que pueden potenciar la facultad de síntesis para aplicar las adquisiciones culturales”.

A criterio de los investigadores el siguiente resumen indica que el leer es un hábito y conlleva a la culturalización de los pueblos, además el leer nos abre un sin número de nuevas palabras para enriquecer nuestro léxico creando un ambiente amplio de conversación y socialización con la sociedad; en un niño le ayuda a informarse y a descubrir nuevos contenidos y no quedarse únicamente con las explicaciones que la maestra le da a su inmensa duda.

KERS, Chensteinernos:(1938) Pág. 18 nos indica que: “la educación no es nada más que la formación partiendo desde adentro. El fin de esta formación es el hombre total, tal como es concebido en las ideas de las narraciones y tiempos actuales, en la plenitud de todo su ser.”

Esto manifiesta que la educación constituye una parte esencial para el desarrollo de toda persona la cual se inicia desde su interior o sea que educamos primero nuestra alma, mente y corazón la misma que tiene como objetivo lograr la formación de la persona de manera íntegra y total dependiendo de la realidad que lo rodea y de las necesidades que tiene formando un ser íntegro y útil para la sociedad.

Por ende es el pilar del estudio, leer es un hábito que resulta esencial para la asimilación y expresión adecuada de contenidos de conocimiento. El desarrollo de aptitudes y habilidades que pueden potenciar la facultad de síntesis para aplicar las adquisiciones culturales.

El Valor educativo y social de la lectura constituye un medio de información y formación de primera calidad, los libros que informan el orden científico, descubrimientos y experiencias llevados a cabo por todos aquellos que de alguna manera han contribuido al progreso y bienestar de la ciencia, así como también permiten descubrir una serie de experiencias nuevas por medio de la lectura de cuentos, leyendas, fábulas se despierta el interés y la imaginación.

La importancia escolar de la lectura da siempre de las cosas y de los hechos una versión individual, personal que altera en mayor o menor grado la realidad.

Los niños desde pequeños se interesan por la lectura los libros representan para ellos un misterio pues contienen personajes de ficción y el relato de aventuras maravillosas que no se cansan de escuchar, animaciones que les hablan de todo un mundo que flota en este plano en que las leyes físicas están reemplazadas por las de la fantasía.

Motivándolos a que aprendan a leer, además, es para ellos crecer, tener algo en común con sus mayores y ansiar ir a la escuela, no solamente porque desean conocer ese mundo nuevo del que tanto oyen hablar, sino que desde ese momento tendrán la posesión de un libro de lectura signo, para ellos de madurez infinita.

El problema que plantea la enseñanza inicial de la lectura es obtener que los niños asocien su lenguaje hablando con los signos del lenguaje escrito, con el mínimo de esfuerzo de inversión de tiempo y el máximo de resultados educativos y prácticos.

Este es un grave problema es por ello que desde la antigüedad el maestro se ha visto obligado a utilizar diferentes recursos, técnicas, estrategias con la finalidad de captar el interés por parte de los estudiantes y lograr que aprendan a leer.

### **1.2.2.1 Mecánica de la lectura**

- Fisiología, permite comprender la capacidad humana de leer desde el punto de vista biológico, gracias al estudio del ojo humano, el campo de visión y la capacidad de fijar la vista.
- Psicología, ayuda a definir el proceso mental que se lleva a cabo durante la lectura, ya sea en la fase de decodificación de caracteres, símbolos e imágenes, o en la fase de asociación de la visualización con la palabra.
- Pedagogía, clínica se ocupa de los aspectos educativos en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, de los disturbios específicos de la lectura, y las habilidades necesarias para una lectura eficaz.

En conclusión la lectura para poder ser ejecutada no debe contar únicamente del lector y de un libro, depende del buen estado físico, psicológico y pedagógico del lector.

Al mencionar un aprendizaje significativo, es un aprendizaje en el cual el educando se encuentra en un estado propicio para retener el conocimiento; de nada sirve un alumno cuyo maestro utilice métodos y estrategias para la enseñanza de la lectura, si el mismo se encuentra enfermo, si tiene problemas para definir procesos mentales como la atención y memorización o el maestro no utilice estrategias de lecto-escritura, el alumno no podrá leer eficazmente.

### 1.2.2.2 Proceso de lectura.

El proceso mediante el cual leemos consta de cuatro pasos:

- Visualización, cuando leemos no deslizamos de manera continua la mirada sobre las palabras, sino que realizamos un proceso discontinuo: cada palabra absorbe la fijación ocular durante unos 200-250 milisegundos y en apenas 30 milisegundos se salta a la siguiente, en lo que se conoce como movimiento. La velocidad de desplazamiento es relativamente constante entre unos y otros individuos, pero mientras un lector lento enfoca entre cinco y diez letras por vez, un lector habitual puede enfocar aproximadamente una veintena de letras; también influye en la velocidad lectora el trabajo de identificación de las palabras en cuestión, que varía en relación a su conocimiento por parte del lector o no.
- Fonación, articulación oral consciente o inconsciente, se podría decir que la información pasa de la vista al habla. Es en esta etapa en la que pueden darse la vocalización y subvocalización de la lectura. La lectura subvocalizada puede llegar a ser un mal hábito que entorpece la lectura y la comprensión, pero puede ser fundamental para la comprensión de lectura de materiales como la poesía o las transcripciones de discursos orales.
- Audición, la información pasa del habla al oído (la sonorización introauditiva es generalmente inconsciente).
- Cerebración, la información pasa del oído al cerebro y se integran los elementos que van llegando separados. Con esta etapa culmina el proceso de comprensión.

Se concluye que toda acción tiene su proceso, en tiempo y espacio todo tiene su porque y su objetivo, nada viene o se da de la nada, al igual la lectura se da con sus respectivos procedimientos entrando en dicho proceso la vista, la voz, el oído y el cerebro componentes indispensables para que se dé el proceso de la lectura de una manera correcta y quede retenida de lo que el lector se informo.

Es increíble descubrir como en fracciones de segundos nuestro cerebro por medio de la vista puede absorber cada palabra en milisegundos y ahí quede receptado todo contenido que haya sido captado en nuestro cerebro.

Todos los factores antes mencionados son esenciales para que el proceso de la lectura sea entendido y razonado con la brevedad posible del lector, no olvidando su comprensibilidad.

### **1.2.2.3 Tipos de Lectura**

Existen varios tipos de lectura los cuales los clasificamos de la siguiente manera:

Por el enfoque y análisis.

- “Exploratoria, es aquella que nos permite encontrar rápidamente las informaciones o tener en pocos minutos una visión general y completa de un material escrito.
- Informativa, se caracteriza por ser una lectura completa o más o menos rápida de un material que no requiere memoria en detalles, esta lectura puede ser utilizada en novelas y noticias periodistas seleccionadas.
- Crítica, es una lectura lenta y reflexiva en la cual el lector alcanza el pensamiento del autor. Permitiendo establecer un criterio personal sobre lo leído.
- Textual, es una lectura total que cumple con la percepción de símbolos gráficos para ser traducidos en ideas. Se identifica con la lectura mecánica o rítmica.
- Análisis, comprende el mensaje del texto por percepción, comprensión, interpretación, reacción, e integración.
- Síntesis, es aquella que determina nuevas formas de expresión, con los fonemas forma sílabas, palabras, frases, oraciones, historietas y narraciones.
- Recreativa, Seleccionar el tema de la lectura; leer y volver a leer; contestar preguntas relacionadas con el contenido del texto leído; leer oralmente con claridad y entonación identificar elementos explícitos del texto.

- Declarativa, articular y pronunciar correctamente las palabras; adecuar la entonación, ritmo, el gesto y el tono de la voz según el contenido anímico del texto que será declamado.
- Connotativa, Se ocupa de los elementos implícitos del texto. Se aplica especialmente en el lenguaje poético.
- El lector busca, deduce asociaciones y referencias significativas, nuevas y variadas, porque la palabra es portadora de múltiples dimensiones semánticas. El lector profundiza las ideas del autor estableciendo analogías y proposiciones entre los elementos del texto.
- Extrapolación, Juzga las características del texto, confronta las ideas sustentadas por el autor con los conocimientos, experiencias, opiniones, propias del lector. Diferencia, realidad y fantasía distingue y relaciona el texto con el entorno geográfico, histórico y cultural.

*Por el objetivo Final.*

- Lectura de recreación o esparcimiento: Este tipo de lectura nos divierten, nos entretienen y agradan. Entre ellas tenemos libros de ciencia ficción, revistas, periódicos, fotonovelas, fábulas, cuentos, etc.
- Lectura de estudio o trabajo: Es indispensable para el estudio y la formación personal. Esta lectura requiere seriedad, método y sistematización; además exige memorización. Se lee con el objetivo de comprender lo que dice el autor.
- Lectura cultural: Consiste en una valoración crítica y razonada del contenido: libros de ensayos, asuntos filosóficos, religiosos, sociológicos, políticos, crítica literaria, etc.

*Por su forma.*

- Lectura silenciosa: Es la más frecuente y la más usada en la vida diaria para satisfacer nuestros intereses de orden personal, información, estudio y recreativos. Se hace lectura silenciosa sin mover los labios en la biblioteca, cuando se lee una revista, cuando se estudia, etc.

- Lectura oral o de auditorio: Se practica esta lectura cuando se lee en clase para los compañeros, cuando se lee una conferencia. Es utilizada diariamente por los locutores de radios y televisión.

*Por la actitud del lector.*

- Lectura expresiva: Este tipo de lectura persigue el mejoramiento del ritmo de lectura, de la velocidad de la mecánica de la lectura, sin descuidar la comprensión de la misma. Esto nos enseña a valorar la importancia que tienen los signos de puntuación y entonación para comprender el significado de la misma mediante la adecuación entonación y modulación de la voz.
- Se trata de una lectura viva, amena que atrae que cautiva la atención. Con ella se trata de expresar el estado de ánimo del autor por medio de la palabra con modulación de voz, con gestos, con actitudes. En conclusión es una lectura dinámica, eminentemente socializada, que hace comprender no solo con la palabra, sino con manifestaciones corporales.
- Lectura comprensiva: En esta lectura predomina la capacidad de razonamiento se realiza con la finalidad de extraer el mensaje de un texto denominado. En ella se busca las ideas centrales, principales y secundarias que contribuyan a la mejora y total comprensión de lo leído.
- Lectura interpretativa: Esta lectura que sirve para explicar el sentido de algo. Es atribuir una acción o determinado fin o causa. Interpretar es también comprender y explicar bien o mal un asunto o materia. Si la lectura comprensiva es individual, la interpretativa sirve para compartir experiencias.
- Lectura comentada: Es, además comprensiva e interpretativa, la que sirve para poner en práctica procedimientos activos como la interrogación, la discusión, el diálogo. Sirve para mejorar el gusto literario y sobre todo forma el juicio crítico.

*Según la calidad artística.*

- Lectura literaria: Comprende la lectura de todas aquellas obras literarias que pertenecen a la literatura nacional y universal. Aquí figuran poemas, novelas, dramas, etc.
- El lenguaje utilizado es el literario, esencialmente connotativo; es decir que las palabras tienen un significado indirecto tanto en el escritor como en el lector, asociaciones y referencias significativas nuevas y variadas.
- Lectura no literaria: Comprende la lectura de libros de ciencias, noticias periodísticas, cartas, documentos, etc. Es muy normal en la vida diaria.”

Esto señala que hay diferentes tipos de lectura, según su forma, la actitud del lector, calidad artística entre otros; una de las finalidades para que existan varios tipos de lectura es que el lector por medio de una determinada forma logre realizar un correcto proceso lector.

Al realizar una lectura científica estamos realizando un proceso completo con el que se puede extraer las ideas principales y secundarias de un artículo y por ultimo sacar un resumen muy bien analizado y reflexionado.

#### **1.2.2.4 TÉCNICAS DE LECTURA**

En la página de Internet se encuentran disponibles definiciones de técnicas así como también diferentes tipos de técnicas. [http://www.monografías.com /técnicas didácticas pag.1 1997 /](http://www.monografías.com/técnicas-didácticas-pag.1-1997/).

“Hay distintas técnicas de lectura que sirven para adaptar la manera de leer al objetivo que persigue el lector. Las dos intenciones más comunes al leer son la maximización de la velocidad de comprensión del texto. En general estos objetivos son contrarios y es necesario concertar un balance entre los dos.”

A criterio de las postulantes el párrafo claramente señala cual es el objetivo que busca los diferentes tipos de lectura, es que el lector al momento de leer lo realice

a la mayor brevedad posible no descuidando comprender la parte cognitiva de texto leído.

En algunas instituciones educativas de nuestra provincia Cotopaxi, fomentan esta técnica de los alumnos de la lectura rápida y comprensiva, muchas escuelas incluso crean concursos llamados “Libro Leído” que consiste en que el alumno lea un texto y rápidamente saque su respectivo resumen, con esto incentivando al alumno a amar la lectura y reflexionar lo que está leyendo.

#### **1.2.2.5 Definición de Técnica**

Las técnicas didácticas son organizadas, estudiadas previamente por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Las técnicas didácticas matizan la práctica docente pues se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

En este estudio se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Para HAROLD, Hugg, (1938) Pág. 247 “la formación de una generación de ciudadanos informados y pensantes reposa sobre el desarrollo eficiente de la habilidad de leer”.

Esto señala que es importante que desde niños aprendamos a leer puesto que es un gran beneficio, por medio de la lectura uno se informa, instruye y por ende

desarrolla una generación de ciudadanos pensantes y conscientes de la importancia de la lectura.

#### **1.2.2.6 Técnicas Convencionales para la enseñanza de la lectura**

Entre las técnicas convencionales, que persiguen maximizar la comprensión, se encuentran la lectura secuencial, la lectura intensiva y la lectura puntual.

- “La lectura secuencial, es la forma común de leer un texto. El lector lee en su tiempo individual desde el principio al fin sin repeticiones u omisiones.
- Lectura intensiva, es comprender el texto completo y analizar las intenciones del autor. No es un cambio de técnica solo de la actitud del lector: no se identifica con el texto o sus protagonistas pero analiza el contenido, la lengua y la forma de argumentación del autor neutralmente.
- Lectura puntual, Al leer un texto puntual el lector solamente lee los pasajes que le interesan. Esta técnica sirve para absorber mucha información en poco tiempo.
- A partir del siglo XVIII, comienza la lectura intensiva, ésta era reservada solo para unos pocos (monjes y estudiantes de las universidades y academias). Esta modalidad se basaba en leer obras por completo, hasta que quedaran grabadas en la memoria. El lector reconstruye el libro y el sentido.
- Técnica de la lectura comentada, consiste en la lectura de un documento de manera total, párrafo por párrafo, por parte de los participantes, bajo la conducción del instructor. Al mismo tiempo, se realizan pausas con el objeto de profundizar en las partes relevantes del documento en las que el instructor hace comentarios al respecto dividiendo en ideas principales y secundarias

*Proceso:*

- Preparar un texto seleccionado.
- Separar un texto que tenga un párrafo sentido y coherencia de ideas.
- Una lectura silenciosa.

- Lectura comprensiva por párrafos.
- Comentario de cada oración o párrafo.
- Intervención para dar aportes.

Registrar las ideas principales y establece conclusiones.

Es conveniente que el profesor de la lectura modelo y debe asegurarse que participen todos.

Técnica de la lectura comprensiva, consiste en lograr que el alumno interprete inteligentemente y emotivamente pensamientos y sentimientos.

Proceso de preparación:

- Despertar el interés
- Motivación

Proceso de elaboración:

Lectura silenciosa. Expresión del sentido global, de lo leído. Una nueva lectura silenciosa y ubicación de términos desconocidos. Explicación de términos mediante sustitución, uso de frases corrientes, conceptualización, etc.

Interpretación de las ideas particulares, lectura expresiva modelo del maestro, lectura expresiva modelo los alumnos, corrección de las actitudes y la expresión, nuevas lecturas.

Es recomendable aplicarla en concursos, lecturas de auditorio, recitaciones. Hay que procurar que participen todos los alumnos.

- Técnica de la lluvia de ideas, es una técnica en la que un grupo de personas, en conjunto crean ideas. Esto es casi siempre más productivo que cada persona pensando por sí sola.

Uno de los principales usos cuando se desea o necesita obtener una conclusión grupal en relación a un problema que involucra a todo un grupo.

Cuando es importante motivar al grupo, tomando en cuenta las participaciones de todos, bajo reglas determinadas.”

En estos conceptos evidencian que las técnicas de la lectura son muy diferentes cada una de ellas pero con el mismo objetivo una vez más se reduda el tema rapidez y comprensión de lo leído; una de ellas la lluvia de ideas la más indicada para que los alumnos expresen con sus propias palabras lo que entendieron, el profesos en sus clases de lectura o de lenguaje en sus primeros años de educación básica utiliza la técnica de que sus alumnos lean trabalenguas con el fin de que vocalicen bien las palabras y lo realicen de forma rápida.

Una formación académica de cualquier grado de conocimiento no es posible sin la utilización de buenas y nuevas técnicas de enseñanza, trabajo incesante de un buen educador.

### **1.3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN**

“La revolución informática iniciada hace cincuenta años e intensificada en la última década mediante el incesante progreso de las nuevas tecnologías multimediales y las redes de datos en los distintos ambientes en los que se desenvuelven las actividades humanas, juntamente con la creciente globalización de la economía y del conocimiento, conduce a profundos cambios estructurales en todas las naciones.

La informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y el desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre ellos tenemos:

- La informática como enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, como herramienta para resolver problemas y medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo

Por ello, entre otros cambios, podemos destacar: la evolución de su conceptualización desde un enfoque instrumentalista, pasando por un enfoque sistémico de la enseñanza centrado en la solución de problemas, hasta un enfoque más centrado en el análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza que no sólo habla de aplicación, sino también de reflexión y construcción del conocimiento.

Las tecnologías educativas se enfocan en la evolución de la enseñanza basada en diferentes actividades que motiven la enseñanza creando nuevas formas y recursos para la enseñanza y no solo de la aplicación sino que tenga un proceso de reflexión por parte de los estudiantes.”

En este párrafo claramente dice: que la tecnología educativa es uno más de los inventos de la educación para que el alumno se motive y pueda aprender de mejor manera los contenidos científicos de acuerdo a su edad educativa.

Las principales deficiencias o problemas de la educación ha sido que la educación haya sido y siga siendo tradicional, y otro problema que a la labor educacional la han considerado como una de las profesiones más fáciles de ejecutar y personas sin gustarles ese rol lo desempeñan sin motivación solo lo hacen por un sueldo y por mantener su trabajo, el ser maestro conlleva a tener una verdadera vocación para llevar al éxito a un grupo de personas, la educación sufre muchas dificultades una de ellas es que el docente no tenga vocación porque de esa manera jamás velara por poseer, ni mucho menos inventar recursos didácticos apropiados para el proceso enseñanza- aprendizaje es por eso que se manifiesta que si la tecnología avanza y si un educador no está dispuesto a cambiar su pedagogía todos los descubrimientos a favor de la educación serán vanos.

Pérez, M. (1999) Pág.110, indica que: “El docente debe seleccionar criterios cuidadosamente el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindar a través de un Cd-ROM en un libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su información personal.

Por lo tanto el docente tendrá la precaución no solo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio criterio frente a ello”

Se concluye que bajo estas consideraciones a la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la informática, que puede conducir a un mejor accionar dentro del campo de la educación.

Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de estos cambios. Sin embargo, la educación en general y la informática educativa en particular, carecen aún de estima en los núcleos de la población, creándose entonces serios problemas educativos que resultan difíciles de resolver y que finalmente condicionan el desarrollo global de la sociedad.

Por lo tanto la mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importantes de todos los docentes; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de productividad de los mismos son problemas críticos que se plantean en la educación; el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

La duración de las clases y la metodología empleada en la actualidad, son factores que conducen fundamentalmente a un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición

de los conocimientos no es activo para la mayoría de los estudiantes la personalización se hace difícil.

De manera que frente al desafío de encargar proyectos de informática en la escuela resulta fundamental no solo ponderar la importancia relativa del mismo sino también evaluar la problemática en la que se desenvuelve el establecimiento. La función de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones posibilitando la inserción social y laboral de los educandos; un medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos.

Como espejo que refleja la sociedad, las escuelas no crean el futuro pero pueden proyectar la cultura a medida que cambia y prepara a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuado por lograr mejores maneras de vida.

Cada sujeto aprende de una manera particular, única y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles de constructivos de las personas organismo, cuerpo, inteligencia y deseo.

Se puede decir que la computadora facilita el proceso de aprendizaje en estos aspectos. Desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un esfuerzo didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer el ritmo general de la clase.

#### **1.4. LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN.**

La informática se considera una herramienta que puede ser utilizada para la enseñanza de todas las materias, también es de gran utilidad para la institución por que permite llevar una organización adecuada y permite comunicarse con la comunidad en la que se encuentra.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que según Rey H. (1999) Pág. 32, “Se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esta manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.”

Concluimos que en consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos en la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que se desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información personalizando, al permitir a cada estudiante avanzar según su propia capacidad.

No obstante, la aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente.

Es necesario que el maestro seleccione criteriosamente el material que va a ser utilizado a través del computador y así establecer una metodología de enseñanza, aprendizaje y evaluación, y la información que reciba el alumno tenga un aporte beneficioso a su formación personal.

En la página Web: <http://www.clarin.com/diario/2005/11/17/opinion/o-03002.htm> encontramos “El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la

educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza.”

Lo que quiere decir que en la actualidad los avances tecnológicos permiten innovar y revolucionar a la educación puesto que en nuevo medio nos encontramos con una diversidad de materiales didácticos tecnológicos es por ello que el docente debe tratar de introducir dichos recursos en sus clases, con ello revolucionar a la educación en el ámbito tecnológico.

Al respecto Bizcarro, H (2000) Pág.72-73, plantea que: “La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, cosas trascendentes en la información de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia.

La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y justicia. En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.”

Esto nos indica que los recursos didácticos sean supervisados previamente por el docente con la finalidad de verificar si el material didáctico es apto para y acorde a la edad cronológica de los estudiantes con los que se va a utilizar el recurso. Sin olvidar la importancia de permitir e incentivar a la participación de todos los miembros del grupo sin discriminación dando a conocer la importancia y el valor de trabajar en equipo con recursos didácticos tecnológicos como es la computadora, creando un ambiente de participación, solidaridad no de competencias entre los integrantes del grupo.

En un nivel básico los niños sienten una curiosidad innata por aprender y mejor aun a través de la computadora, esto es un punto clave para el docente, siendo la lectura el eje principal que permite el aprendizaje de todas las áreas del estudio y el desarrollo de esta destreza trata de promover una reducción radical del llamado analfabetismo informático, para lo cual debe promoverse el acceso a las tecnologías informáticas de los chicos provenientes de hogares empobrecidos.

El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza.

#### **1.4.1 Concepto de Informática Educativa**

Teniendo en cuenta la nueva realidad es incuestionable que la computación en la escuela deberá ser utilizada como herramienta de trabajo con utilitarios (procesadores de texto, graficadores, planillas de cálculo, bases de datos) y como herramienta intelectual para la potenciación de las habilidades personales de los alumnos en cuanto a resolución de problemas en forma creativa.

Un concepto claro de lo que trata la Informática en el ámbito de Educación nos da Federico M, (1999-01), disponible en: <http://www.fmmeduacion.com.ar/Informatica/infoeduc.htm>, manifestando lo

siguiente:

“Se podría discutir largas horas acerca de si la informática en la educación significa enseñar a los alumnos a manejar D.O.S., Windows, procesadores de textos, planillas de cálculo y bases de datos o utilizar la computadora como herramienta intelectual para resolver problemas. Es que tal discusión se torna vana por que la informática educativa significa:

- Utilitarios como herramientas de trabajo.
- Resolución de problemas para la creación de nuevas estructuras cognitivas de los educandos.

- Potenciación de las estructuras cognitivas de los educandos.

Los alumnos se entusiasman con las infinitas posibilidades que ofrecen las herramientas de autor para que ellos desarrollen sus propios proyectos y, a la vez, se crea la necesidad de tener que aprender a manejar los utilitarios para crear textos, imágenes, sonidos y animaciones que compondrán su trabajo.”

En consecuencia la informática educativa es una herramienta con la cual el alumno resolverá problemas y mejorara su trabajo educativo; aquí el autor menciona los D.O.S., que es un Sistema Operativo de Bajo Nivel, es decir, que dicho programa sirve para copiar y pegar un determinado texto no es un programa completo, no es un programa avanzado y mucho menos es de ayuda para las estudiantes, al decir que un alumno puede manejar Windows, hablamos de un programa completo capaz de cubrir con las necesidades de la educación enfocada en la tecnología.

Windows es un programa intangible del computador, contiene programas avanzados para el desempeño de un dicho trabajo, en la actualidad la tecnología ha cambiado y con ello ha evolucionado y sus aplicaciones no solo para trabajos de oficina sino que ahora se las aplica en la educación como herramienta de apoyo para el docente y como recurso didácticos pedagógicos tecnológicos para la enseñanza de cualquier asignatura de la malla curricular.

**Informática Educativa:** “La informática es un recurso didáctico y abarca al conjunto de medios y procedimientos para reunir, almacenar, transmitir, procesar y recuperar datos de todo tipo. Abarca a las computadoras, teléfono, televisión, radio, etc. Estos elementos potencian las actividades cognitivas de las personas a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información.

Las Nuevas Tecnologías contribuyen, a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, a esclarecer, estructurar, relacionar y fijar mejor los

contenidos a aprender. Podemos vincular el recurso informático con la llamada tecnología del aprender a pensar, basada en:

1. La destreza para la planificación de estrategias de resolución de problemas por parte del docente y sus alumnos.
2. La creación del descubrimiento de principios y reglas lógicas de inferencia y deducción. De esta forma se aprenden conceptos básicos que pueden ser transferidos a situaciones nuevas.
3. El desarrollo de algoritmos para localizar información definida dentro de una gran masa de conocimientos.
4. Las condiciones de transferencia de conocimientos a campos diferentes y diferidos en el tiempo, en el espacio, etc.

El planteo aquí presente implica hacerse varias preguntas como por ejemplo:

¿Cómo diseñar experiencias de aprendizaje más eficaces?

¿Cómo mejorar mecanismos hipotético-deductivos?

¿Cómo desarrollar métodos heurísticos y algorítmicos?

¿Cómo planificar el tiempo y organizar el espacio?

¿Cómo incrementar el aprender a aprender?

En esta concepción, la computadora se considera como una extensión de la inteligencia humana. Las capacidades intelectuales de análisis, comparación, modelización, cálculo, tráfico, deducción, etc. pueden amplificarse con el uso de la herramienta computacional.

Pero hay que tener en cuenta que la disponibilidad de la herramienta no constituye en sí misma una experiencia de aprendizaje.

También influye decididamente la existencia de un buen docente, proposición de tareas interesantes, buen material de apoyo como libros, bases de datos, entre otros, un buen ambiente de trabajo, compromiso institucional y apoyo de los directivos, entre otros.”

En conclusión de este contenido señala la gran importancia de la informática educativa. Se sabe que para poder crear software educativo se debe partir de los principales problemas de la educación, es decir, un científico conocedor de los problemas informáticos no está en la capacidad necesaria para crear programas destinados a la educación, puede crear si programas pero no serian de ayuda a las necesidades diarias que se presentan en la educación.

El conocer de la educación y su problemática es una tarea sumamente amplia y es un gran trabajo crear programas como recursos didáctico tecnológicos, para ello el creador de software debe realizarse varias preguntas como que por medio de su trabajo aportativo quiere lograr en el avance de la educación.

#### **1.4.2 La Informática como motor del cambio en la Educación**

Se ha ido constituyendo un pilar fundamental pues brinda un apoyo importante en todo ámbito y más aún en la educación.

Según Reggini, F. (1998) Pág. 95, “la educación tradicional es resistente al cambio, la continua insistencia de los computadores en el mercado se ha creado crecientes demandas sobre el sector educativo para que este entre a formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje”.

Las postulantes mencionan que actualmente, la tecnología informática está jugando u papel central en el cambio educativo, dirigiendo la explosión informática y haciendo posible que pensemos en nuevas maneras de responder en nuevas demandas. Se podría afirmar que la informática es uno de los aspectos de hoy en día más importantes para lograr el cambio educativo. Pero es muy importante que aprendamos a utilizarlo adecuadamente y para esto el papel del docente es muy importante.

Con el uso de las nuevas tecnologías el docente tendrá que explicar a sus alumnos el cómo utilizarlo y presentar la información por sí mismos y cómo darle sentido o significado a lo que saben a van aprendiendo.

Los profesores tendrán que ser navegantes del aprendizajes y adaptándose a las nuevas formas de enseñanza y de contenidos con los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Durante este proceso, el profesor debe convertirse el generador del proceso de aprendizaje y no solo en el transmisor de éste, el rol del maestro en el proceso de transferencia de conocimientos debe dar un giro, que parta de sustituir el enseñar asignaturas para inculcarle al alumno, en este proceso, aptitudes, desarrollo habilidades y crearle destrezas, es decir, formarle la inteligencia.

El maestro de hoy requiere algo más que sentarse a impartir cátedra de una manera tradicional. Este algo a que el alumno ha dejado de ser un elemento pasivo para convertirse en personaje activo y diferenciado de otros alumnos.

### **1.4.3 Ambientes de enseñanza - aprendizaje enriquecido con el computador**

Es importante analizar el uso de la computadora como apoyo al proceso de enseñanza–aprendizaje, independiente de que el contenido esté o no relacionado con la computadora.

Las expectativas que crea el computador como medio de enseñanza- aprendizaje se fundamenta tanto en las características técnicas que tiene la máquina como en el desarrollo de las tecnologías educativas en que se fundamenta el diseño de ambientes de aprendizaje.

Un aspecto muy importante que el computador posee la interactividad hombre-máquina, lo cual se constituye en una pieza fundamental para ofrecer algo de diferente o mejor que otros medios para desarrollar ciertos aprendizajes. El computador es capaz de manipular estímulos textuales, color animación, puede

interactuar en el usuario y esto es capaz de procesar la información suministrada en función de la que ya posee. Esto hace que el usuario tenga control sobre el proceso.

### **1.5. EL SOFTWARE EDUCATIVO.**

Los programas educativos en la actualidad se los puede adquirir en cualquier lugar los cuales son diseñados para usuarios que incluso tienen menos de tres años, no es una excepción encontrar algún programa dirigido a niños de 18 meses. Al mismo tiempo se pueden observar que compañías tan poderosas como Microsoft han sacado al mercado software específicos destinados para niños entre 2 y 6 años.

Estos soportes tecnológicos permiten explorar aplicaciones de dichos conceptos mediante simulaciones que requieren el empleo pragmático de lo que han aprendido. Además de la computadora es posible interactuar con material de aprendizaje casi ilimitado.

Construido y diseñado para desarrollar habilidades psíquicas o motoras del alumno mediante ejercicios, exposición de situaciones, resolución de problemas, animaciones geométricas de conceptos abstractos, tutoriales simples e inteligentes y juegos.

SANCHEZ J. (1999), en su Libro "Construyendo y Aprendiendo con el Computador"

1997 Monografías.com disponible en:

[http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-](http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#softeducat)

[educativo-cuba.shtml#softeducat](http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#softeducat). Define el concepto genérico de Software Educativo como "Un programa computacional cuyas características estructurales

y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.”

Como ya es conocido todo computador consta de un hardware y un software los mismos que constituyen parte principal de cada equipo, en este caso el software no es más que un programa que se encuentra dentro del computador sea este destinado para el aprendizaje o simplemente para el entretenimiento de los usuarios, para que un software educativo sea destinado para la enseñanza-aprendizaje debe ser muy bien seleccionado y en el momento de su aplicación debe ser dirigido y orientado por el docente.

Esto evidencia un aspecto importante introducido por el empleo de la computadora para el aprendizaje: el gran interés que despierta en los individuos el uso de la computadora y la expectativa de entretenimiento y novedad que se obtiene de los programas educativos o instruccionales. Además el software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en nuestro país se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en este sentido, es decir, a medida que avanza la informatización de nuestra sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en nuestras escuelas se introducen en las mismas recursos informáticos beneficiando la calidad de las clases en nuestra aulas.

En los últimos años, la industria del software en el país está centrando muchos de sus esfuerzos en el sector de edades que comprenden la etapa de Educación Infantil. Bajo la vieja fórmula de “aprender jugando”, experimentando al máximo las cualidades y potenciales que el infante descubra por medio del juego educativo.

Concepto de Software Educativo. En Internet se encuentra disponible en la página web:<http://proftecnologia.blogspot.com/2006/06/concepto-de-software->

educativo.html en el párrafo uno, da un concepto concreto de Software Educativo y dice: “La literatura define el concepto de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender. Es importante señalar que estos términos serán necesariamente redefinidos al madurar el concepto de software educativo en Internet. Es así como comenzar a observar el inicio de desarrollo de software educativo en la Web, lo que implica que las interfaces de acceso al software no estarán exclusivamente en el computador, sino que probablemente podremos acceder a cualquier tipo de software educativo a través de una diversidad de tecnologías asociadas a Internet.”

Se concluye una vez más que la tecnología se está apropiando de todos los ámbitos; uno de ellos la educación es por eso que los softwares educativos no solo lo podemos encontrar en CDS o en el interior del computador de nuestro hogar o escuela sino también al navegar en Internet.

El Software educativo es una herramienta destinada al proceso enseñanza-aprendizaje que contendrá una variedad de ejercicios uno más dificultoso que el otro pero enlazados con los anteriores, que quiere decir que es primordial lo que aprendemos primero para aprender lo sigue en contenidos un ejemplo para poder leer y escribir es necesario aprender las vocales y consonantes y su correcta pronunciación.

De la misma manera en la Enciclopedia Wikipedia, disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_educativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo) clasifica al Software Educativo en Abierto, menciona lo siguiente: “El enfoque del software educativo abierto por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza.

El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como

micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarlo a transferirlas a otros contextos.

A conclusión de este documental expresa que el software educativo se clasifica en abierto lo que quiere decir que es un programa completo enfocado a un aprendizaje abierto con un énfasis exploratorio y de construcción virtual que por medio del niño crea que está realizando la acción que está ejecutando.

El Software Educativo Abierto es más amplio en la gama de actividades por permitir explorar por el mundo virtual que el programa contenga creando un alumno imaginativo y reflexivo en las dificultades que a futuro se presente en su vida estudiantil.

## **1.6. UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA.**

El programa de software educativo es considerado como un ente generador de motivación así los estudiantes se ven motivados en un gran porcentaje de los aparatos tecnológicos que captan la atención y permiten al niñ@s actuar acorde sus necesidades y explorar los contenidos, estos programas se caracterizan por ser adecuados a la edad de los niñ@s y son creados en base a las necesidades e

intereses de los niñ@s, puesto que son muy coloridos su estructura contiene una serie de juegos interactivos que estimulan la criticidad, la imaginación, la creatividad contienen actividades prácticas que sirven de instrumento de exploración y por ende lo que están observando será captado de mejor forma.

Las computadoras y las redes informáticas pueden ofrecer un nuevo contexto de manejo de información y, en consecuencia, nuevas oportunidades de desarrollar habilidades tales como la evaluación y selección de productos idóneos para apoyar su labor.

La tecnología Educativa según Peñalver, Z. (1999) Pág. 64, “La Educación no escapa, y no debe hacerlo, al impacto de las nuevas tecnologías, para alcanzar los más altos objetivos educativos y las más altas cuotas de efectividad”.

Concluimos que este recurso es facilitador en cuanto al desarrollo de potencialidades; en cuanto a la posibilidad de crear, de explorar, de descubrir, de expresar. Facilitador en cuanto a la resolución de conflictos afectivos y cognitivo, también en cuanto a la adaptación a una época marcada por un amplio crecimiento en el ámbito tecnológico, que indica que estos niños se sentirán más cómodos y seguros y tendrán mayores posibilidades de aprendizaje, si se sienten más cómodos y seguros con respecto a la utilización de determinados elementos tecnológicos.

La computadora es un medio auxiliar que favorece la conexión entre la experiencia de los alumnos y con el contenido elaborado, promoviendo aprendizaje significativo, partiendo en algunos casos vivencia experiencias indirectas a través de simulaciones de procesos del manejo de símbolos visuales y verbales.

Este medio técnico es excelente para ejercer una fuerte función motivadora, atrayendo al alumno, el que pueda descubrir cosas nuevas, a partir de las

desconocidas, interactuando con ellas y accediendo a un nuevo mundo prometedor.

Utiliza como guía del proceso de aprendizaje, permite a cada grupo de alumno, seguir su propio ritmo e ir adquiriendo paulatinamente autonomía. El rol del docente animador y facilitador de las actividades, provoca la crisis y propicia la reflexión.

El estudio racional del hecho educativo corresponde a la pedagogía por ser la ciencia que se encarga de la explicación de los objetivos educativos o de sus relaciones dado que el hecho educativo tiene dos importantes aspectos enseñanza y aprendizaje, aunque íntimamente relacionados, con la ciencia o teoría de la Educación y la didáctica con la ciencia que se encarga de la reflexión racional sobre los objetivos de la enseñanza.

Por lo tanto, es importante enseñar al docente a reconocer un buen software entre una producción tan amplia como la que existe, a manejar criterios para evaluarlo y además, conocer cómo aprovecharlo promoviendo la búsqueda y selección de los contenidos, su lectura crítica y su uso significativo para apoyar el currículum escolar. Pero tal vez lo más interesante de esta propuesta abierta de capacitación es que contempla la posibilidad de usar de manera crítica cualquier recurso disponible en CD- ROM o sitio web, lo cual a demás, ofrece espacios para repensar la labor docente, reflexionar sobre la práctica diaria, analizar los aspectos del trabajo que merecen ser mejorados y la posibilidad real de hacerlo.

Por ello, se destaca la importancia del rol que cumple el docente dentro del aula de clases en conjunto con los niñ@s que son la esencia pura de la educación complementando con la práctica de los modelos individualizados de enseñanza estableciendo las estrategias, metas a adquirir esto nos permite alcanzar un desarrollo académico beneficioso para todos los que forman parte de la comunidad educativa en el área de estudio con la ayuda del docente como un guía

en las diferentes actividades académicas que deben cumplirse en el ámbito educativo.

La reflexión sobre las estrategias empleadas, las actividades y contenidos incorporados dentro del programa de capacitación, guiada también por la revisión bibliográfica sobre aspectos teóricos relacionados con el tema y sus aplicaciones, facilitó la restauración del sentido del plan formulado inicialmente.

Por otra parte, al adoptar la modalidad de entrenamiento en servicio, como estrategia para desarrollar las actividades del programa. La lectura y discusión de material pertinente y las reuniones se combinan con el acompañamiento y seguimiento continuo de la acción de los docentes, orientada hacia el logro de las metas previstas.

### **1.7. APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO.**

Las computadoras pueden ofrecer un nuevo contexto de manejo de información y, en consecuencia, nuevas oportunidades de desarrollar habilidades tales como utilización de diferentes programas educativos para la enseñanza de la lectura y de otras asignaturas, además nos permite cambiar la forma de enseñar y evaluar a los niños y sirve como un apoyo en la labor educativa para el docente.

Entonces al aplicar el software educativo como recurso didáctico tecnológico podremos verificar a través de la evaluación mediante diferentes técnicas si los estudiantes han aprendido o no, y si los resultados son satisfactorios como investigadores concluiremos que el programa es eficaz y si funciona como herramienta para la enseñanza de la lectura.

Según SANTIAGO, (1998) Evaluación de software educativo Editorial Spain, Irabia [http://www.irabia.org/departamentos/pemgu/document/raul\\_cyp.htm](http://www.irabia.org/departamentos/pemgu/document/raul_cyp.htm) señala que: “La escala de evaluación consta ítems agrupados en áreas fundamentales: evaluación de la parte técnica-instructiva del material y evaluación de la parte didáctica o curricular.

En el software educativo la evaluación está presente en forma de retroalimentación, en cada niño recibe respuestas de felicitación en sus aciertos y palabras de ánimo o indicaciones de volver a intentarlo en sus errores.

El docente debe ser mediador y apoyar o estimular con palabras de aliento continuar y lograr los avances de cada unidad.

La evaluación será en forma continua y de observación donde anotara diariamente en forma descriptiva los avances y dificultades que presenta cada niño.

Es importante tener en cuenta no solo los contenidos aprendidos, sino también el esfuerzo realizado para lograrlo, el buen uso de los recursos, el tiempo utilizado, la capacidad para resolver o realizar la unidad y transferencia de los conocimientos a otras situaciones de aprendizaje planteadas en clases.

La evaluación de Educación Básica de la primera etapa se fundamenta en el enfoque cualitativo, entendiéndose como el proceso constante de la investigación que aportan diversas evidencias de la participación del alumno, docente, familia y el entorno social donde se desarrolla el proceso educativo. Mediante el proceso evaluativo se observan e interpretan los aprendizajes significativos.

Desde el punto de vista constructivista supone tomar en cuenta cuatro aspectos fundamentales:

1. ¿Qué no es la simple repetición de lo aprendido?
2. ¿Qué se debería centrar en el conocimiento significativo y no en los formales?
3. ¿Qué se centre en el desarrollo potencial del alumno?
4. ¿Qué al ser parte de los procesos de enseñanza – aprendizaje reflexiona e interpreta la influencia de todos los factores que intervienen en la construcción del aprendizaje?”

A continuación se entiende que la aplicación de un Software Educativo es con el fin de obtener resultados, de los objetivos que los investigadores se plantearon, es

por ello que la aplicación constara en que los docentes sepan escoger un Software Educativo destinado a la ayuda a amar a la lectura y a su vez los niñ@s de una determinada escuela escogida por los investigadores tengan buenos resultados tanto en sus calificaciones como en su aprendizaje a la lectura utilizando recursos tecnológicos adecuados no solo a su aprendizaje sino también de acuerdo a su edad de aprendizaje.

La evaluación de la aplicación del Software Educativo consiste en el mismo programa hay palabras de ánimos en caso del alumno errar en una actividad, con eso el estudiante que se equivoco puede volver a intentar a realizar la dicha actividad y a darse cuenta en lo que ha fallado. Ahora los investigadores han propuesto evaluar la aplicación del mismo no dejando la evaluación al programa sino realizando dos grupos experimentales los mismos que un grupo se expondrán a la utilización del Software Educativo y el otro seguirá en el aula con las clases tradicionales; dado un tiempo determinado de experimentación los docentes experimentadores empezaran a realizar pruebas de diagnostico con los grupos experimentales y se dará cuenta que grupo capto mejor el aprendizaje de lectura y si los resultados del programa resulto un éxito para los alumnos del tercer año de educación básica de la escuela “Juan Abel Echeverría” entonces las investigadoras cumplirán con los objetivos planteados.

Todo proceso educativo tiene su evaluación sea esta de forma cualitativa o cuantitativa no a manera de torturar al educando sino como punto de partida para el educador para que siga avanzando en sus contenidos o reforzar con una retroalimentación.

La evaluación es arma para el maestro para medir los logros obtenidos en sus alumnos de la asignatura que ellos dicten, proceso adecuado que debe no solo medir lo cognitivo sino la psicología del alumno y la pedagogía que él está utilizando para llegar con lo planificado a sus estudiantes.

Es por eso que la evaluación no se debe esquivarla es mas hay que mejorarla y formar técnicas adecuadas para aplicarlas parecer un castigo o tortura al alumno.

## CAPITULO II

### **2.1. Reseña Histórica de la Escuela.**

Esta institución educativa fue creada por el año de 1920, funciono en el barrio Colaisa en la propiedad y vivienda de la Sra. Hermelinda Albán quien a su vez fue maestra funciono con los grados Primero, Segundo y tercer años de educación básica en aquella época.

Por los años 1950 ésta escuela funciona en la casa del Sr. Carlos Mallitasig lugar que en la actualidad existe y funciona el complejo Turístico Sierra Tropical. La escuela funciona para ese entonces con cuatro grados su Directora fue la Sra. Elvira Velazco y como auxiliar trabaja la Srta. Mareje Ayala. Esta escuela hasta 1962 fue femenina. Para el año lectivo 1963 la Dirección Provincial fue fusionada con la escuela Numa Punquillo Leona y se traslada al centro de la de la Parroquia de San Buenaventura.

Por la Extensión de pista del aeropuerto de Latacunga se cerró la única entrada que existía para el ingreso de la parroquia por ende a la escuela por lo que los moradores de los barrios San Silvestre, Bellavista, Laigua, y Santo Domingo gestionaron frente a las respectivas autoridades educativas el retorno de la escuela Juan Abel Echeverría al barrio San Silvestre. Esto lo consiguieron el 20 de Octubre de 1975 siendo director el Sr. Gustavo Basantes León la escuela Juan Abel Echeverría vuelve a su lugar de origen, sus maestros fueron: Dr. Hugo Montenegro auxiliares Rosario Días, Alicia Román, José Román, Dolores Vaca y Hernán Negrete, esta escuela funciono en el local prestado del Directorio de las

aguas Silvestres Bellavista y arrendada para dos aulas la casa de la Sra. Natividad Mallitasig.

Debemos agradecer la colaboración de los Sres. Víctor Molina, Iván Espín, Neptaly Panchi, Virginio Caisaluiza, Cesar Sinchiguano y Julio Alajo que gentilmente prestaron sus viviendas para que funcione el quinto y sexto grado de educación básica.

Gracias a la gestión del personal docente padres de familia y comunidad se consiguió del Coronel Félix Narváez la donación de 11 mil m<sup>2</sup> de terrenos pertenecientes a la FAE donde hoy funciona el establecimiento en 1984 se inauguró cuatro aulas cuatro aulas donadas por el Consejo Provincial de Cotopaxi. Fue importante la construcción del resto de aulas, canchas deportivas y el cerramiento para ello las gestiones ante la Sra. Josefina Izurieta y la presencia del arquitecto Luís Herrera Panchi como director de DINACE se llegó a conseguir todas estas obras ya que el mencionado profesional es nativo de San Buenaventura y ex alumno de la Escuela Juan Abel.

Actualmente dispone la escuela de la suficiente cantidad de aulas laboratorios, los cuales favorecen para la enseñanza de diferentes asignaturas en la escuela laboran siete profesores con nombramiento y cuatro a contrato contando con 190 niños@s.

Esta institución educativa ha crecido mucho tanto en infra-estructura como en la calidad de educación abriendo las puertas a los niños@s que habitan por el sector brindándoles la oportunidad de formarse como seres humanos integrales que a un futuro sean útiles para la sociedad.

## **Bibliografía del patrono “Juan Abel Echeverría”**

### **1853-1939**

El inmortal Latacungueño, nació el 21 de 1853, su nombre fue Juan Abel Echeverría Munive, escogido para ser gloria y prestigio de las letras nacionales,

sus padres fueron Don Antonio Echeverría Llona y Doña Carmen Munive; Juan Abel Echeverría inicio su vida pública desde muy niño destacándose como un genio en sus estudios, sorprendiendo a sus maestros por sus gran inteligencia y maduros razonamientos.

Realizó sus estudios en Humanísticas bajo la dirección de los padres Jesuitas en la ciudad de Quito, regresando a su natal ciudad para terminar sus estudios en Filosofía en el Colegio Vicente León, donde obtuvo el título de bachiller.

Fue rector y profesor del colegio Vicente León, Político Gobernador y Legislador por la provincia de León, literato poeta, orador, y humanista, escribió en sus periódicos “El Republicano”, “El Restaurador”, y “El Imperial” .

En 1937 a los 86 años de edad, El ilustre Municipio de Latacunga rinde homenaje y coloca una plancha en su casa ubicada en la calle que lleva su nombre.

En 1939 a los 86 años muere, opero dejando un gran ejemplo a las futuras generaciones.

## 2.2. Análisis e Interpretación de Resultados

### 2.2.1 Resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas dirigidas a los docentes de la Escuela “Juan Abel Echeverría”.

#### Pregunta N.- 1

¿Utiliza estrategias pedagógicas para incentivar al alumno en el aprendizaje de la lectura?

Tabla N.- 1

CONOCIMIENTOS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS		
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	50%
Casi siempre	1	10%
Algunas veces	4	40%
Nunca	0	0%

<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
--------------	-----------	-------------

Gráfico N.- 1



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
Autor: Grupo de Tesis

### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

El 50% de los maestros encuestados respondieron que utilizan las respectivas estrategias pedagógicas para incentivar la lectura tomando en cuenta que los docentes que respondieron SIEMPRE son jóvenes y están motivados o a su vez tienen vocación para ser unos verdaderos maestros e impartir los conocimientos que se les haya asignado. Mientras que el 40% de los encuestados respondieron CASI SIEMPRE, por lo cual los investigadores llegaron a la conclusión que los que respondieron de esa manera son maestros que utilizan una pedagogía tradicional que sus alumnos son sus fieles seguidores de sus aciertos y errores sin paso a la reflexión y al análisis de los contenidos.

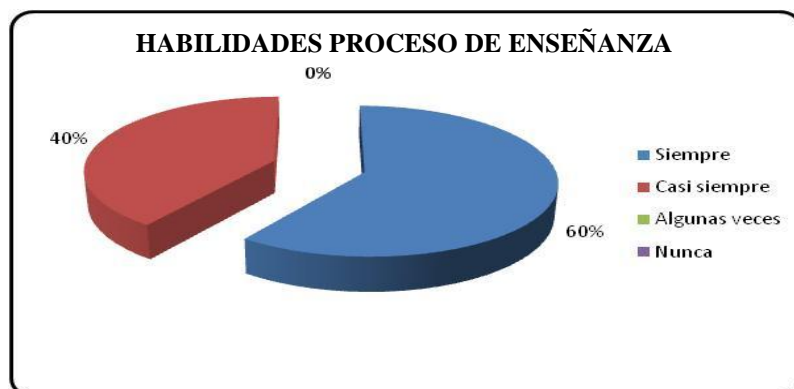
### **Pregunta N.- 2**

¿Les ayuda individualmente a sus alumnos para que conozcan sus habilidades en el proceso de enseñanza de la lectura?

Tabla N.- 2

<b>HABILIDADES PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA</b>		
<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	6	60%
Casi siempre	4	40%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 2



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

### Anàlisis e Interpretaciòn.

La mayoría de los encuestados respondieron que les ayuda individualmente a los alumnos para que descubran sus habilidades en el proceso enseñanza- aprendizaje, y el 40% dice que no es muy frecuente la enseñanza individual, es porque la población donde se realizó la encuesta es una zona rural, por ende existe una gran concurrencia de alumnos y el tiempo distribuido de su hora clase no alcanza para ir de niño en niño impartiendo sus clases. Hoy en la actualidad la educación particular ha ido tomando gran espacio en el ámbito educacional porque son destacadas por impartir la enseñanza individual permitiendo que el niño capte de mejor manera los contenidos pero eso no es garantía de que dichos maestros no utilicen una pedagogía tradicional sino que al contrario crearan un niño mecanista. Una de las habilidades de la lectura que los maestros deben rescatar en los alumnos es una correcta pronunciación de las palabras de esa forma el niño podrá entender la lectura.

### Pregunta N.- 3

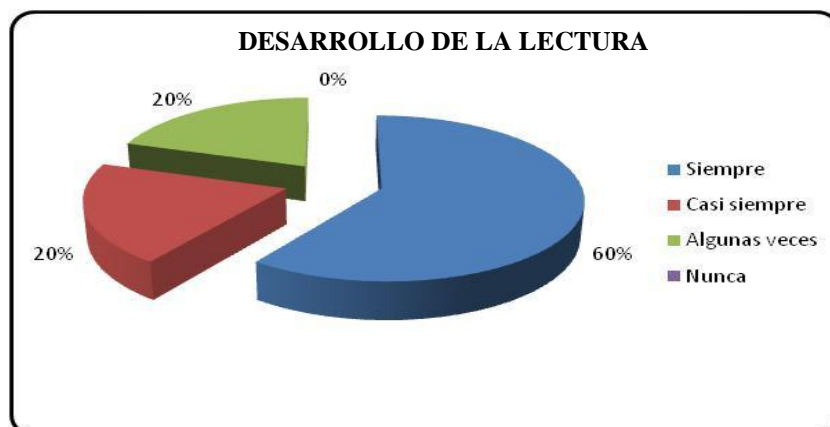
¿Colabora Ud. con cada alumno para desarrollar la lectura?

Tabla N.- 3

#### DESARROLLO DE LA LECTURA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	60%
Casi siempre	2	20%
Algunas veces	2	20%
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Gráfico N.- 3



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

### Anàlisis e Interpretaciòn.

Un 60% de encuestados ayudan a sus alumnos a desarrollar su motivaciòn o interès por la lectura, eso es una de las cosas más fundamentales dentro de la labor docente un alumno motivado es un alumno capaz de retener de mejor manera lo aprendido, la motivaciòn es pilar fundamental para que se cumplan los objetivos del proceso de enseñaanza- aprendizaje. De igual manera otros docentes de esa instituciòn dijeron que casi nunca se preocupan de desarrollar la lectura en los estudiantes es porque primero los docentes no estàn motivados y un docente sin motivaciòn no puede dar motivaciòn, otro caso es de que tanto como docentes, padres de familia y alumnos consideran a la lectura como una asignatura de menor jerarquía es por eso que, no consideran necesario su aprendizaje. La lectura constituye un aprendizaje fundamental para el adelanto de los pueblos porque un pueblo preparado intelectualmente luchara por ideales de revoluciòn.

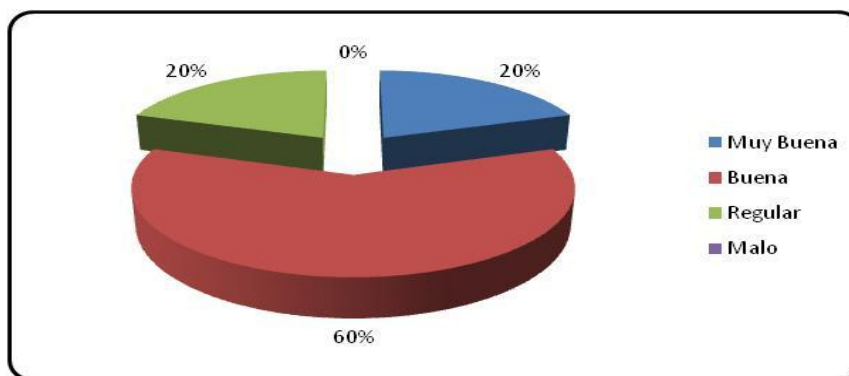
### Pregunta N.- 4

¿Qué grado de conocimiento considera Ud. que tiene en cuanto al manejo de la computadora?

Tabla N.- 4

MANEJO DE LA COMPUTADORA		
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy buena	2	20%
Buena	6	60%
Regular	2	20%
Malo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 4  
 MANEJO DE LA COMPUTADORA



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

Más de la mitad de los educadores respondieron que es bueno el manejo del computador lo que se entiende de que únicamente dominan programas básicos como lo es WORD, evidenciando una vez más que los docentes no están capacitados y menos aún están enterados de los cambios revolucionarios que la tecnología está sufriendo dejando de lado programas de importancia como EXCEL, POWER POINT entre otros de fundamental requerimiento, de allí las falencias de no utilizar o actualizarse de los recursos pedagógicos tecnológicos, el 2% de los maestros que respondieron que saben manejar el computador son docentes recién graduados y los que son del área de Computación y los que respondieron que es regular son los docentes que ya tienen años de servicio docente y que no se interesan por aprender algo que para ellos no les servirá en su rol de educadores estas cifras son alarmantes ya que la ciencia avanza y los conocimientos cognitivos de la mayoría de docentes están quedando caducos o rezagados, es primordial la capacitación año a año a los docentes responsabilidad del maestro y aun más de los gobiernos de turno.

### **Pregunta N.- 5**

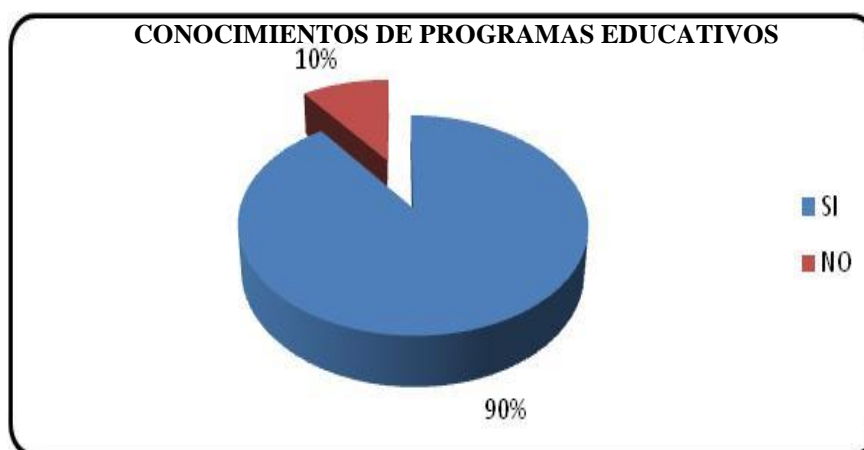
¿Conoce Ud. Sobre los programas Educativos para mejorar el aprendizaje a través de la computadora?

Tabla N.- 5

#### **CONOCIMIENTOS DE PROGRAMAS EDUCATIVOS**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 5



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

La mayoría de los encuestados manifiestan de que si conocen de recursos tecnológicos destinados a la enseñanza pero no son puesto en práctica por no contar con los laboratorios adecuados para emplearlos o por el bajo presupuesto designado a las zonas rurales para la adquisición de dicho material por su elevado costo, a su mismo tiempo una minoría de encuestados dicen no tener conocimiento de estos recursos es porque una ocasión más los docentes no están motivados y aun más actualizados por encontrarnos en un sistema donde los docentes son los más mal remunerados y el dinero no alcanza ni para cubrir la canasta básica menos para que el maestro se eduque en ámbitos de tecnología.

**Pregunta N.- 6**

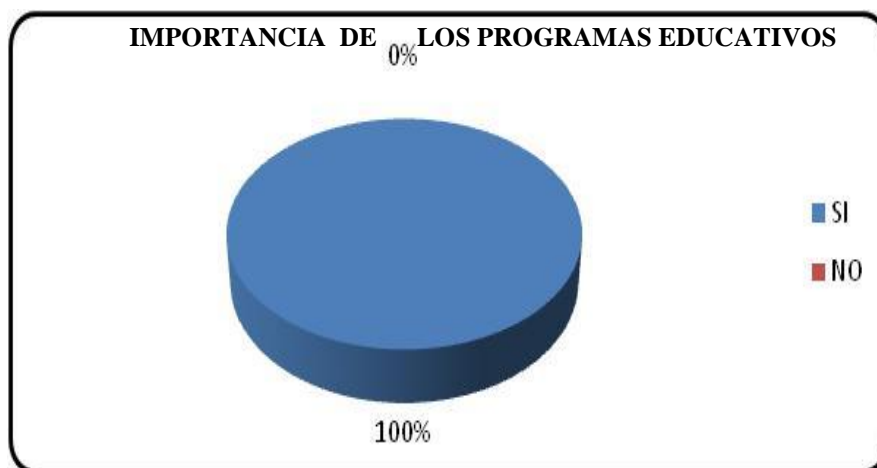
¿Considera Ud. que los programas Educativos a través de la computadora son importantes para el aprendizaje del los niños?

Tabla.- 6

**IMPORTANCIA DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 6



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

El 100% de educadores de la escuela “Juan Abel Echeverría” responden que los programas educativos a través de la computadora son importantes.

¿Por qué su respuesta es que si? Porque están consientes que la tecnología está tomando lugar importante en la educación ahora un niño de mínimo 5 años ya utilizan el computador y es que por aquello se dan toman cuenta de que es necesario implantar programas educativos en las instituciones para cambiar las clases tradicionales.

El avance de la tecnología educativa ya es de conocer de todos, es que se torna importante la introducción en los establecimientos educativos para el adelanto de la educación y de la misma.

**Pregunta N.- 7**

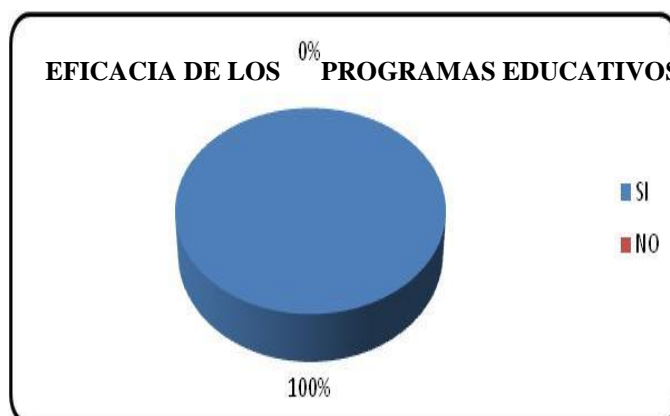
¿Cree Ud. que los programas educativos acerca de la Lectura, motivarían y mejorarían el interés por aprender en los niños?

Tabla N.- 7

**EFICACIA DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 7



### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

Todos maestros respondieron que los educandos se motivarían al utilizar programas educativos para enseñar cualquiera de las asignaturas en este caso la lectura, es porque un niño desde sus primeros pasos son exploradores, curiosos y así nace la motivación al observar una variedad de dibujos animados y se ven interesados por aprender jugando y mirando diversos colores y animaciones. También es deber de los maestros al momento de aplicar un software educativo seleccionar de acuerdo a su edad de aprendizaje.

Los docentes de dicha escuela consideran que solo el hecho que sus clases tradicionales de un cambio considerable, despertaría un gran interés en los alumnos por aprender a leer utilizando recursos nuevos y entretenidos.

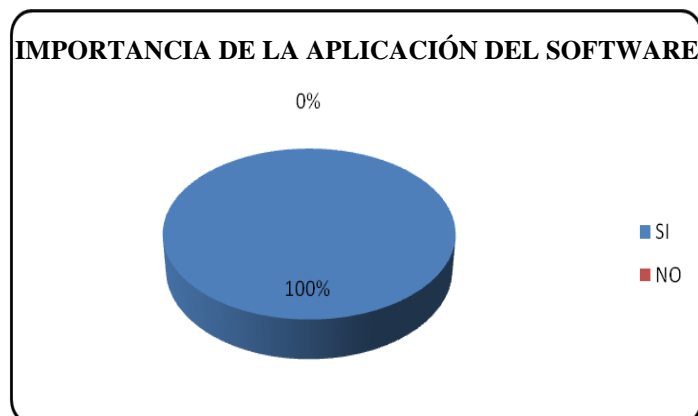
### **Pregunta N.- 8**

¿Le gustaría aplicar en sus clases un programa o software educativo como herramienta de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los niños?

Tabla N.- 8

<b>IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE</b>		
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	10	10%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 8



### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

En su totalidad de los docentes respondieron que les gustaría utilizar programas educativos como herramienta de apoyo para la enseñanza de la lectura por ser un apoyo para el maestro, tomando en consideraciòn de que se debe conocer en qué momento entra en ejecuciòn el programa educativo en el momento de la clase, cuando se va a utilizar un recurso didàctico o tecnològico es indispensable saber cuándo y cómo utilizarlo para lo cual se debería capacitar al maestro para que en caso de aplicar dicho software sea todo un éxito y se pueda cumplir con los objetivos planteados.

### **Pregunta N.- 9**

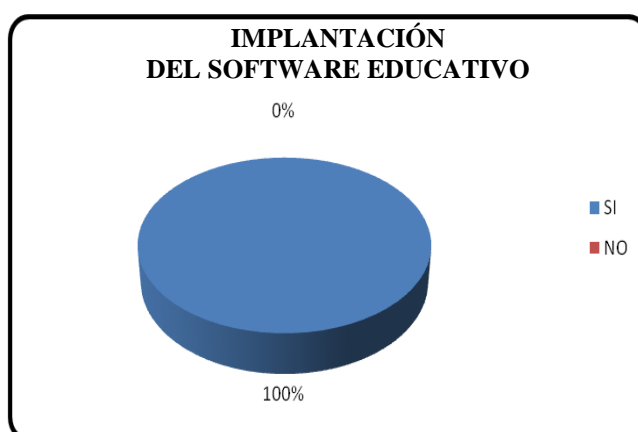
¿Estaría Ud. de acuerdo en la implantaciòn de un programa o software educativo dentro de su instituciòn educativa?

Tabla N.- 9

#### **IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	10	10%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 9



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
Autor: Grupo de Tesis

### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

En el momento de que los investigadores propusieron en implantar un software educativo en la escuela “Juan Abel Echeverría” se obtuvo una gran acogida, ellos consideraron que un recurso didáctico tecnológico sería de gran utilidad, beneficio y desarrollo para su institución y respondieron que si estarían de acuerdo en que se instale dicho programa en su institución educativa, no solo por ser de ayuda al docente sino que los alumnos mejorarían la lectura.

**Pregunta N.- 10**

¿Colaboraría Ud. para recibir capacitación sobre el manejo y utilización de una computadora y el programa o software educativo?

Tabla N.- 10

**CAPACITACIÓN Y MANEJO DEL SOFTWARE**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 10



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.

Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

El 100% de los encuestados estuvieron de acuerdo con recibir capacitación sobre el manejo y utilización de un computador y programas educativos, los educadores

mostraron un gran interés por capacitarse en cuanto a los avances tecnológicos y se convencieron aun más de la vinculación de la universidad con el pueblo.

El aporte científico y social de las postulantes desde un principio fue capacitar primero al docente para que en lo posterior se de la aplicación de los programas que están previstos para la aplicación en el mejoramiento del aprendizaje de la lectura; un aporte favorable la respuesta en las encuestas por parte de todos los alumnos de mencionada escuela para que la investigación y su ejecución se de manera placentera y concluir con las metas planteadas.

### 2.2.2 Resultados de las encuestas dirigidas a los niñ@s del tercer año de Educación Básica de la Escuela “Juan Abel Echeverría.”

#### Pregunta N.- 1

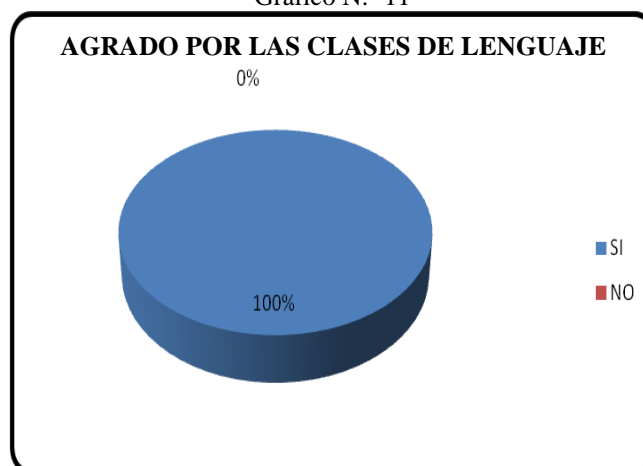
¿Le gustan las clases de la asignatura de Lenguaje y Comunicación?

Tabla N.- 11

#### AGRADO POR LAS CLASES DE LENGUAJE

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 11



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.

Autor: Grupo de Tesis

#### Anàlisis e Interpretaciòn.

Todos los niños del tercer año de educación básica de la escuela “Juan Abel Echeverría” al ser encuestados respondieron que les gusta Lenguaje y Comunicación, este gusto por dicha asignatura es favorable porque los alumnos se

interesan por una de las materias importantes de la malla curricular, también es beneficioso en cuanto hay alumnos que dicha asignatura no les interesa y les parece tediosa tener que leer y escribir correctamente y se inclinan por materias de menor jerarquía ese gusto facilitara alcanzar los objetivos planteados en la posterior aplicación de un software educativo. El aprender correctamente Lenguaje y Comunicación a futuro nos abre las puertas para el aprendizaje de otros idiomas, si se conoce bien primero nuestro idioma el aprendizaje de otros nos resultara fácil aprenderlo.

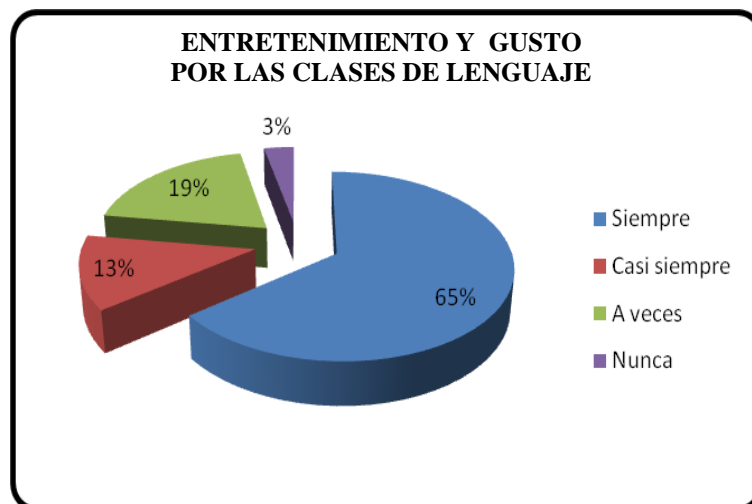
**Pregunta N.- 2**

¿Son entretenidas y divertidas las clases de lenguaje que imparte tu profesor?

Tabla N.- 12

<b>ENTRETENIMIENTO Y GUSTO POR LAS CLASES DE LENGUAJE</b>		
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	20	65%
Casi siempre	04	13%
Algunas veces	06	19%
Nunca	01	3%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 12



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

La mayoría de estudiantes del tercer año de educación básica manifiestan que las clases de Lenguaje son divertidas porque su maestra aunque no pueda poseer de los recursos adecuados para impartir sus clases busca técnicas de estudio y no cae

muy frecuentemente en el tradicionalismo y sobre todo tiene vocación y por ende da sus clases con calidad y calidez.

**Pregunta N.- 3**

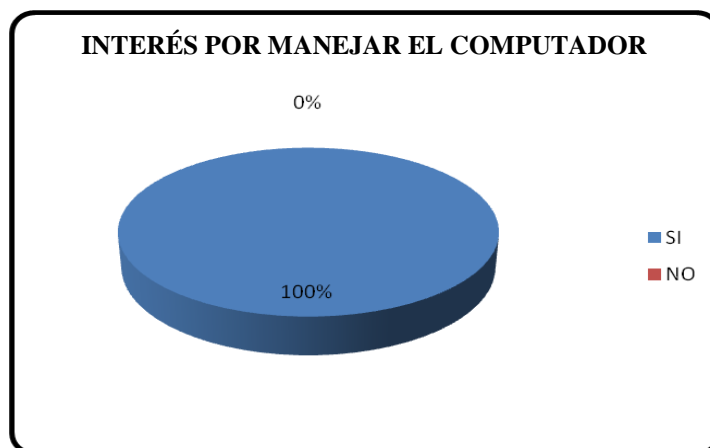
¿Le gustaría manejar la Computadora para aprender más y mejor?

Tabla N.- 13

**INTERÉS POR MANEJAR EL COMPUTADOR**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 13



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

La totalidad de estudiantes respondieron que les gustaría utilizar el computador para aprender mejor en este caso la lectura , los niños de mencionada escuela al saber que a futuro se les aplicaría un software educativo se entusiasmaron de tal forma se veían sumamente interesados por saber de qué se trata y obviamente dicen que les gusta aprender por medio del computador no solo la lectura sino las demás cátedras, razón suficiente para considerar que una aplicación tecnológica les ayudaría de mucho dentro de su aprendizaje.

#### Pregunta N.- 4

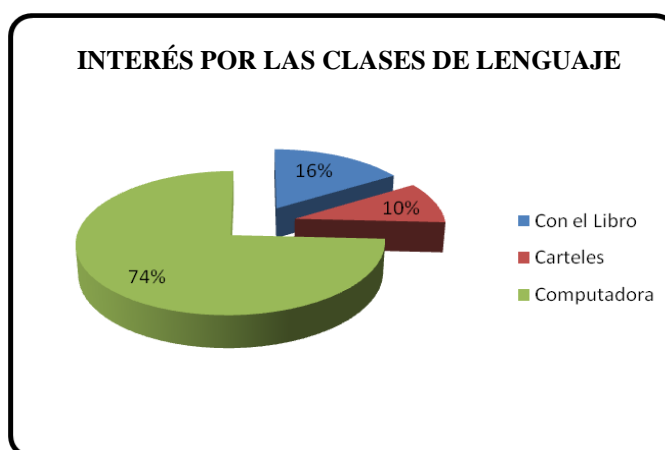
¿Cómo le gustaría aprender tus clases de lenguaje?

Tabla N.- 14

#### INTERÉS POR LAS CLASES DE LENGUAJE

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Con el libro	05	16%
Carteles	03	10%
Computadora	23	74%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 14



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
Autor: Grupo de Tesis

#### Anàlisis e Interpretaciòn.

Un 74% de los encuestados manifiestan que en sus clases de Lenguaje les gustaría aprender con computador por descubrir nuevas técnicas y forma aprender y divertirse al momento de aprender a leer de forma correcta, el 16% y el 10% contestaron que querían aprender con libros y carteles es porque dichos alumnos no están informados de la propuesta planteada y por ende ahí entra el aporte de los investigadores en motivar a esa minoría de alumnos para que se interesen de la utilización de software educativos para mejorar su lectura.

#### Pregunta N.- 5

¿Le gustaría que su profesor utilice la computadora para enseñarle a Leer?

Tabla N.- 15

<b>UTILIZACIÓN DEL COMPUTADOR PARA SU APRENDIZAJE</b>		
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	31	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 15



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

Todos los alumnos respondieron que les parece bien su maestra utilice el computador para enseñarles a leer, como es de conocer de todos todo niño es por naturaleza curioso y explorador que quiere descubrir nuevas cosas en pos de su adelanto cognitivo, no descuidando la guía necesaria por parte del docente. En si la realidad de los niños de la escuela “Juan Abel Echeverría” es de que muchos no cuentan con los recursos económicos suficientes para obtener un computador en sus hogares motivo que asisten al templo del saber con sed de descubrir y utilizar cosas novedosas.

**Pregunta N.- 6**

¿Su profesor le habla siempre sobre la importancia del manejo de la computadora?

Tabla N.- 16

**IMPORTANCIA DEL MANEJO DEL COMPUTADOR**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 16



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

### Anàlisis e Interpretaciòn.

Los maestros de los niños del tercer año de educación básica les hablan de la importancia de la utilización de la computadora, si bien es gratificante dialogar con los educandos de todos los avances de la tecnología para que aunque no lo puedan poseer del todo pero sepan de su existencia y de su utilidad en la educación y en su diario vivir, así como también dar pautas de sus ventajas y desventajas que trae consigo el manejo del computador.

### Pregunta N.- 7

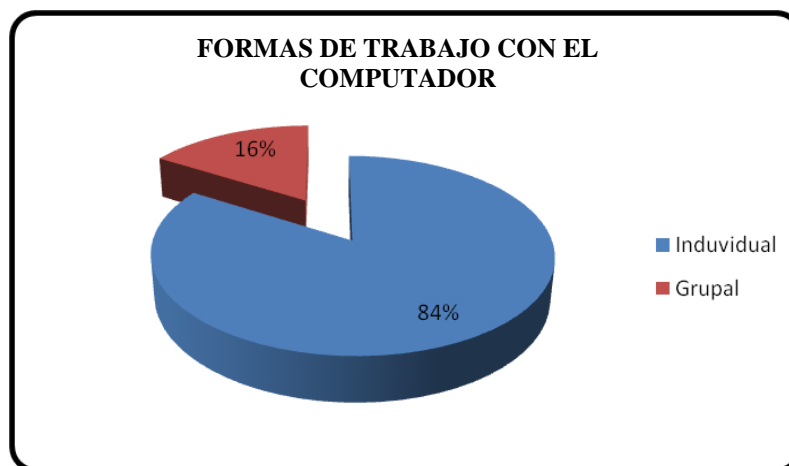
¿Le gusta trabajar en grupo o individual cuando utiliza la computadora?

Tabla N.- 17

#### FORMAS DE TRABAJO CON EL COMPUTADOR

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Grupo	26	84%
Individual	05	16%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 17



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
 Autor: Grupo de Tesis

**Anàlisis e Interpretaciòn.**

Un 95% de alumnos encuestados respondieron que el trabajar en grupo es mucho más fácil porque existe varias formas de solucionar o resolver los ejercicios que contenga el programa, cosa favorable para los investigadores porque el número de computadores con que cuenta los laboratorios de la escuela no son suficientes para que cada alumno trabaje solo, otro aspecto es que según las teorías de Vigotski nos señala que “todo aprendizaje debe partir de lo grupal a lo individual” conceptualización partido de la realidad de la educación; mientras que una pequeña cantidad de alumnos quiere trabajar individualmente en el computador porque dicen que en grupo se aburrirían en el momento en que su compañero no comparta el equipo, es importante al momento de la aplicación de este programa el trabajo en equipo que entre compañeros se fomenten el ayudarse el uno al otro para llegar al éxito.

**Pregunta N.- 8**

¿Cree que utilizando la computadora las clases serian más interesantes y aprendería más rápido y mejor?

Tabla N.- 18

UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA PARA SU APRENDIZAJE		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0%

<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>
--------------	-----------	-------------

Gráfico N.- 18



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
Autor: Grupo de Tesis

### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

El 100% de los estudiantes expresaron que las clases de lenguaje serian interesantes al usar el computador como recurso didàctico, porque al observar una gama de figuras animadas y explotar su imaginaciòn ellos se volverían en niños capaces de reflexionar en la toma de decisiones, el computador en si posee una serie de programas destinados a la enseñaanza que conllevan una variedad de juegos que no solo divierten a los estudiantes sino que por medio a ellos pueden aprender mejor utilizando recursos nuevos dentro de su proceso de aprendizaje.

### **Pregunta N.- 9**

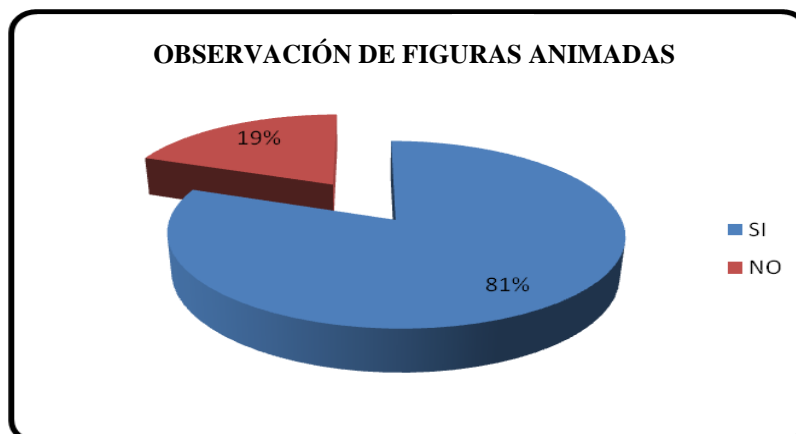
¿Cree que por medio de la observaciòn de figuras animadas en la computadora aprendería mejor a leer correctamente?

Tabla Nro. 19

#### **OBSERVACIÓN DE FIGURAS ANIMADAS**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	25	81%
NO	06	19%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

Gráfico N.- 19



Fuente: Escuela Juan Abel Echeverría.  
Autor: Grupo de Tesis

### **Anàlisis e Interpretaciòn.**

El 81% estudiantes encuestados opinaron que por medio de la observación de figuras animadas podrían aprender a leer correctamente, ellos saben que al momento en que van a aprender a leer tengan la oportunidad de observar cómo se escribe y pronuncia correctamente las palabras el aprendizaje se les resultara fácil y cuando tengan que poner en práctica lo que observaron y aprendieron lo van a realizar bien, es simplemente lo que se expone “lo que se aprende bien jamás se olvida” un respaldo primordial para el éxito en la aplicación y evaluación del software educativo; mientras tanto que un poco cantidad de alumnos respondieron que observando figuras animadas no aprenderán nada son niños que mediante el análisis profundo de las investigadoras son estudiantes que se niegan a salir del tradicionalismo los anteriores maestros han logrado hundirlos en el conformismo y no se muestran interesados por descubrir otras cosas novedosas y nuevas que en su oportunidad se tomaran todo en ámbito educacional.

## CAPITULO III

### 3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

APLICAR Y EVALUAR UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA DE LOS NIÑ@S DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN ABEL ECHEVERRÍA”

#### Datos Informativos

- **Título:** ABRAPALABRA LA MAGIA DE APRENDER A LEER
- **Institución Ejecutora:** Universidad técnica de Cotopaxi a través de sus egresadas en la especialidad de Educación Básica.
- **Beneficiarios:** La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a los niñ@s del tercer año de educación básica de la escuela “Juan Abel Echeverría” y a los profesores la cual mejorará la calidad de la educación de los niñ@s de dicha institución educativa.
- **Ubicación:** Parroquia San Buenaventura Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi.
- **Equipo técnico responsable:** El equipo responsable en la investigación está representando, realizado y ejecutado por las señoritas MORENO VACA SANDRA ELIZABETH Y MORETA CASA JIMENA MARISOL, así como el tutor el Ing. Gonzalo Borja Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### 3.1.1 JUSTIFICACIÓN

Los software educativos son utilizados como una herramienta de enseñanza en las diferentes asignaturas, en este caso nos referimos a la enseñanza aprendizaje de la lectura de los niños. Estos programas permiten en cada una de las actividades que el niño piense y aprenda a trabajar de forma libre y flexible motivándolos y captando el interés por aprender de forma dinámica y entretenida utilizando el computador, la aplicación y evaluación de este programa dentro de la institución educativa es fundamental pues servirá como herramienta de trabajo para el maestro dentro del proceso educativo.

La investigación pretende demostrar que mediante la aplicación del software educativo se lograra mejorar y se obtendrá resultados positivos en cuanto al aprendizaje de la lectura, pues al relacionar el aprendizaje con la utilización de la computadora se crea un ambiente interesante lleno de curiosidad que de paso motiva a los niños a interesarse por la computación que también es una materia especial importante dentro de las asignaturas escolares.

La novedad científica radica en la utilización del software educativo dentro de la institución ya que ayuda y brinda un aporte importante como herramienta para enriquecer la calidad de la educación.

La relevancia social reside en que en una forma directa serán beneficiados los niños de la Escuela “Juan Abel Echeverría” ya que mediante la aplicación y evaluación de este software educativo permitirá tener una visión clara de la importancia de la utilización de estos programas educativos lo cual es una ventaja para los maestros que beneficia directamente a los niños puesto que el contar con este recurso didáctico como una herramienta de trabajo para la enseñanza de la lectura

Es necesario señalar que si existe la factibilidad para este proyecto, pues contamos con los recursos financieros, humanos, materiales y el apoyo de la institución educativa lo cual permitirá un desarrollo exitoso de dicha investigación.

### 3.1.2 OBJETIVOS

#### *Objetivo General*

- ✓ Aplicar y evaluar un software educativo para mejorar el aprendizaje de la lectura de los niñ@s del tercer año de año de educación básica de la escuela “Juan Abel Echeverría”

#### *Objetivos Específicos.*

- ✓ Diagnosticar en el niño habilidades relacionadas con el manejo de la computadora.
- ✓ Ejercitar nuevos recursos didácticos para el aprendizaje de la lectura.
- ✓ Evaluar la aplicación del software educativo en los niños del tercer año de Educación Básica de la escuela Juan Abel Echeverría.

## 3.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

### INTRODUCCIÓN

Al igual que otras habilidades la lectura requiere de un aprendizaje consciente y voluntario y en la medida que se estimula y ejercita este aprendizaje, se van generando destrezas que convierten esta acción en una actividad habitual.

De allí la importancia de incorporar otros recursos que estimulen el aprendizaje, en este proyecto utilizaremos el computador este es en sí mismo un objeto de gran atractivo para los niños.

Presentar un programa o software que integre juegos con elementos didácticos en un proceso de aprendizaje pretende motivar al niño al uso de diferentes materiales.

El software educativo posibilita el uso de una serie de recursos al mismo tiempo, como el color, el movimiento, el sonido, el texto escrito, las formas etc. que hacen más atractivo, motivante, dinámico y eficiente el aprendizaje.

El programa a desarrollar en el proyecto para el aprendizaje de la lectura consta de 178 ejercicios agrupados en 74 unidades de aprendizaje destinadas al desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje del proceso lector en los niveles de:

- a.- Aprestamiento
- b.- Lectura inicial.
- c.- Comprensión lectora.

Las unidades se presentan en niveles de complejidad creciente y cada nuevo ejercicio presupone que el niño logró el ejercicio anterior.

### **Actividades**

1. Familiarizar a los niños con los componentes y diferentes usos del computador.
2. Explorar en forma libre el uso del teclado y el mouse.
3. Presentar el programa en forma lúdica realzando que es un juego de un mago y un conejo aprendiz, indicado que el juego tiene varias etapas.
4. Permitir que los niños exploren en forma libre el programa y que vean y escuchen las veces que consideren necesarias lo que más les agrade.
5. Indicar las instrucciones a seguir en cada unidad para lograr sus avance.
6. Verificar que cada niño sigue la secuencia e instrucción a lograr en cada unidad.
7. Insistir reiteradamente pero sin presionar, en algún ejercicio que el niño no haya logrado.

8. Permitir que los niños más avanzados ayuden o colaboren con los más lentos o los que presenten alguna dificultad.
9. Trabajar en el programa como si fuera un libro es decir siguiendo la secuencia de cada unidad.
10. Comenzar con la unidad de las vocales y luego seguir la secuencia como en los libros (m-p-s-l, etc.).
11. Practicar las lecturas del programa en actividades anexas a las clases.
12. Practicar o repasar con escritura dentro del aula los diferentes ejercicios realizados en el computador.
13. Realizar dibujos y situaciones reveladas en el programa.
14. Realizar en los cuadernos diferentes actividades relacionadas con las unidades vistas del programa juegos, canciones, recortes, etc.
15. Presentar diferentes materiales de lectura, cuentos, folletos, revistas, historietas, de interés para los niños que comparen con el programa y los motive a la lectura.

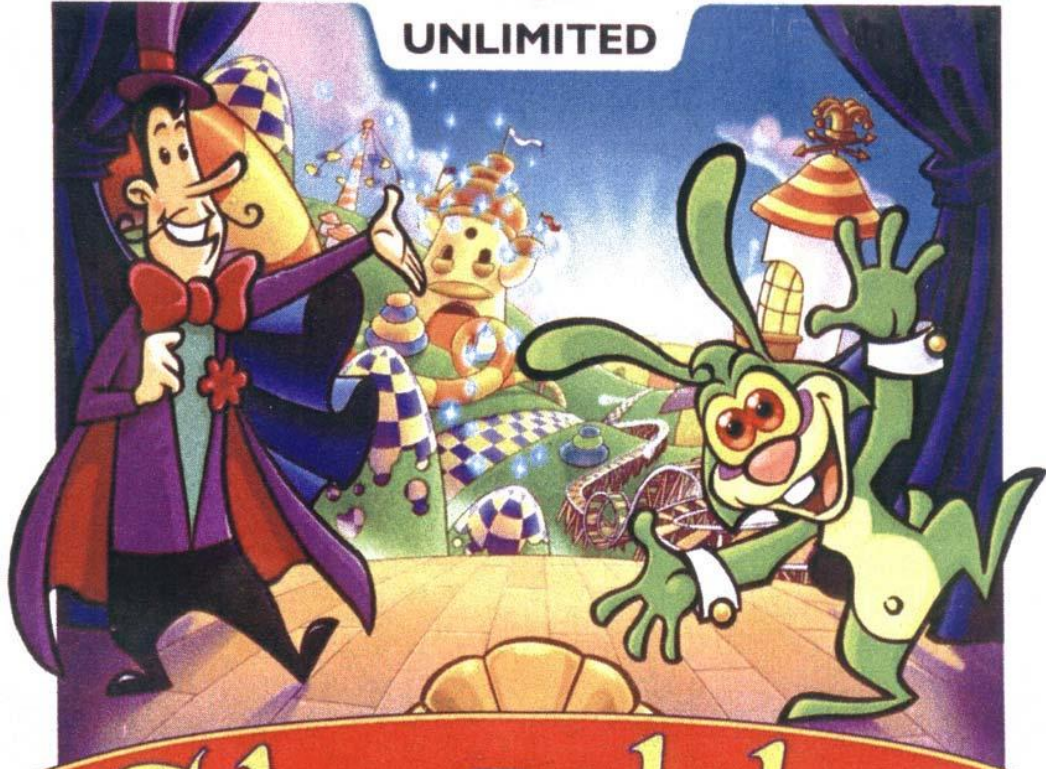
**SOFTWARE EDUCATIVO UTILIZADO PARA EL  
DESARROLLO DE LA LECTURA DE LOS NIÑOS DE LA I ETAPA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA**

Desde 4 años  
Castellano



CD-ROM para  
Windows y Macintosh

UNLIMITED



**Abrapalabra**

LA MAGIA DE APRENDER A LEER

## **Datos Técnicos**

- Plataforma: Windows, Macintosh
- Versión y Año: 1.0
- Categoría: , Herramienta

## **Otros requerimientos:**

### **WINDOWS:**

- Procesador 486 DX/33 Mhz o superior.
- 8 MB de memoria RAM.
- 10 MB de memoria Disco Duro.
- Sistema Windows 3.1x/95, XP, Vista
- Monitor color, 256 colores o más.
- Lector de CD-ROM de doble velocidad o superior.
- Parlantes o audífonos.
- Tarjeta de sonido compatible.

### **MACINTOSH:**

- Procesador 68LC040 25 Mhz o superior.
- 8 MB de memoria RAM.
- 10 MB de memoria Disco Duro.
- Sistema 7.0 o superior.
- Monitor color, 256 colores o más.
- Lector de CD-ROM de doble velocidad o superior.
- Parlantes o audífonos.

### 3.2.1 Descripción de cada ícono que están presentes durante el programa



Permite escoger una mascota al inicio del programa.



Permite cambiar una mascota al inicio del programa.



Permite borrar la mascota elegida al inicio del programa.



Corneta – Da información o ayuda sobre las actividades a realizarse en cada una de las pantallas del programa.



Mapa - Permite ir a la pantalla principal del programa.



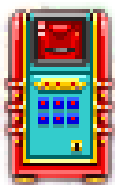
Sombrero – Cuando aparece este ícono, nos indica que las actividades a realizarse están completas y podemos continuar con los siguientes ejercicios.



Ícono de repetición del ejercicio o actividad.



Ícono que nos permite ingresar a los cuentos del programa.



Ícono que nos permite ingresar a la pantalla de las canciones del programa



Ícono de configuración del programa (Volumen, Guía del adulto, Juegos imprimibles)

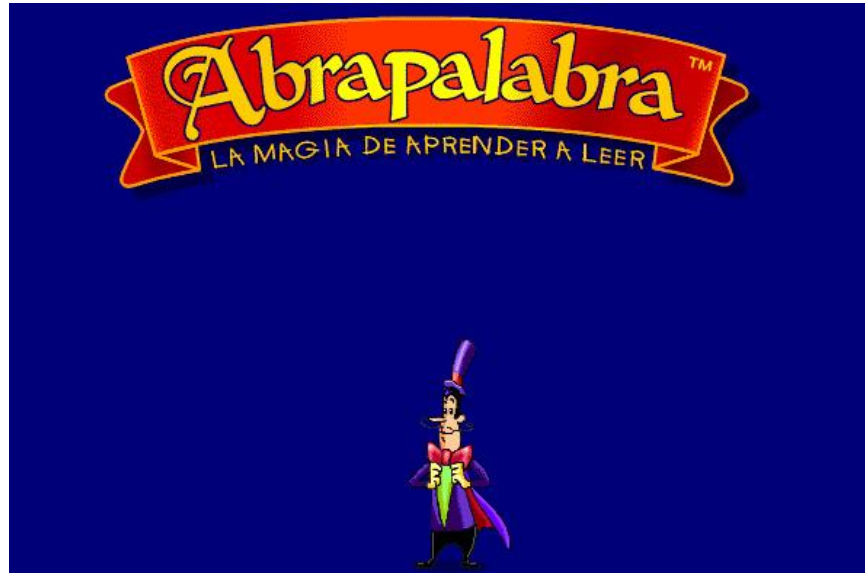


Información del programa o software



Salida del programa

### 3.2.2 PANTALLAS DE INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA O SOFTWARE EDUCATIVO



#### PANTALLA PARA ESCOGER UNA MASCOTA



**PRESENTACIÓN DEL ABRAPALABRA:**



**PANTALLA DE PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA CON SUS ANIMADORES MAGO NOMBRÓN Y CONEJO CUENTÍN**



**PANTALLA INICIAL DEL ABRAPALABRA:**

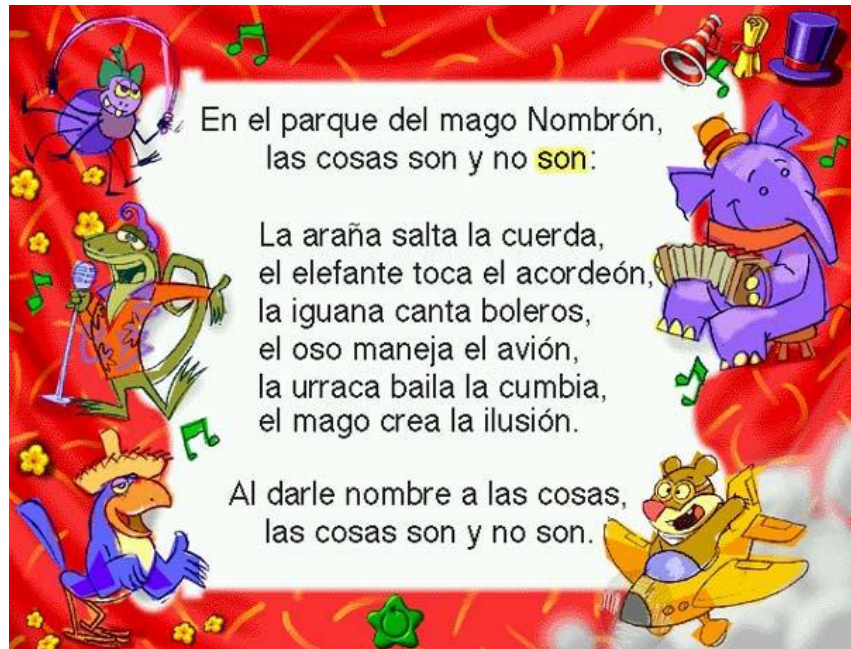


Al hacer clic en cualquiera de las letras aparecerán otras pantallas donde se muestran distintos ejercicios de lectura.

**PANTALLA PRINCIPAL DE LAS VOCALES EN LA QUE SE PUEDE OBSERVAR LAS DIFERENTES ACTIVIDADES DE LA PRIMERA UNIDAD.**



**PANTALLAS DE EJERCICIOS (TEXTO INTERACTIVO)**



**CAPTURA DE ALGUNAS PANTALLAS PARA EL APRENDIZAJE  
DE LAS DIFERENTES LETRAS CONSONÁNTICAS**

**Pantalla de reconocimiento visual y auditivo de un texto con la letra N**



**Pantalla de reconocimiento de la letra P**



Pantalla de presentación de la letra S



Pantalla de presentación de la letra M



## Pantalla de presentación de la letra L



The screen features a yellow and blue checkered border. On the left, a vertical frame contains three panels: a landscape with a checkered path (1), a list of facts about Lola and Lila (2), and a text box with the same facts (3). The main area shows the characters Lola and Lila, the title 'Lola y Lila', a green rabbit character, a hand cursor, and a large red circle with the letter 'L'. A scroll icon is in the top right corner.

1

2

3

Lola y Lila

L

## Pantalla de presentación de la letra T



The screen features a yellow and blue checkered border. On the left, a vertical frame contains three panels: a landscape with a checkered path (1), a list of facts about Tren Travieso (2), and a text box with the same facts (3). The main area shows a train, the title 'Tren Travieso', a green rabbit character, a hand cursor, and a large red circle with the letter 'T'. A scroll icon is in the top right corner.

1

2

3

Tren Travieso

T

## PANTALLAS ADICIONALES

Pantallas de ejercicios musicales para aprender a leer y cantar: Podemos escuchar diferentes canciones dando clic en los botones de la roseta mágica.



### **3.2.3 GUÍA DEL PROGRAMA O SOFTWARE EDUCATIVO**

#### **3.2.3.1 Descripción del título.**

**ABRAPALABRA** es el primer curso multimedial e interactivo para la enseñanza de la lectura de la lengua castellana. El programa cubre un amplio espectro de materias, desde la motivación y familiarización con el proceso lector, hasta los niveles básicos de lectura comprensiva.

El programa está contenido en dos CD-ROMs, con 178 ejercicios agrupados en 74 unidades de aprendizaje destinadas al desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje del proceso lector, en los niveles de aprestamiento, lectura inicial, y comprensión lectora. Las unidades de aprendizaje se presentan en niveles de complejidad creciente, y cada nuevo ejercicio presupone ya realizados los ejercicios anteriores. Por esta razón, el adulto observará que el niño no puede navegar libremente por las láminas, sino debe seguir una secuencia predeterminada.

#### **3.2.3.2 Contenidos**

El programa consta de 178 ejercicios estructurados en 70 unidades de aprendizaje, cada una de las cuales es precedida por un texto escrito interactivo que contextualiza los ejercicios, en el estilo de un pequeño cuento, un trabalenguas, una adivinanza, y otras situaciones similares.

Las siete primeras unidades trabajan objetivos relacionados con el aprestamiento para la lectura, la familiarización con el texto escrito y el reconocimiento de las vocales.

Entre las unidades 7 y 67, el trabajo está orientado al conocimiento de las letras consonantes, la adquisición del proceso lector inicial, y la comprensión lectora.

En las unidades 68 y 69 se trabajan aspectos relacionados con la facilitación de la lectura de textos que involucran grupos consonánticos.

Finalmente, en la unidad 70 se presentan textos con historias interactivas en variadas modalidades.

Cada unidad de aprendizaje está compuesta por 2 o 3 ejercicios interactivos, en que se realizan actividades como:

- Reconocimiento de letras, palabras y oraciones,
- Reconocimiento del sonido inicial y final de las palabras,
- Reconocimiento de sílabas,
- Discriminación visual de las letras del abecedario,
- Elaboración de vocabularios visuales(13),
- Completación de oraciones,
- Completación de crucigramas de palabras,
- Escritura de palabras con el teclado,
- Armar oraciones a partir de sus palabras componentes,
- Copia de palabras,
- Ordenar láminas según secuencia temporal en una historia,
- Reconocer antes-después en historias leídas,
- Rotular paisajes con palabras de vocabularios visuales,
- Reconocer situaciones verdaderas y falsas referidas a una historia,
- Completación de las palabras omitidas en un texto.

### **3.2.3.3 Metodología de enseñanza.**

ABRAPALABRA apoya la enseñanza de la lectura utilizando elementos de los modelos más utilizados actualmente para la enseñanza de la lectura: el modelo holístico y el modelo de destreza.

El modelo holístico y el modelo de destreza puede ser complementario, si se rescatan los aportes de cada uno para la enseñanza de la lectura.

El modelo de destreza plantea que el proceso de aprendizaje de la lectura es divisible en subdestrezas a enseñar en forma sistemática, a través de asociaciones estímulo-respuesta y de la práctica de éstas.

Comienza enseñando la unidad mínima de aprendizaje, (los llamados fonografemas), para formar el texto con sentido, lo que requiere del aprendizaje de una mecánica de combinaciones que con la práctica pasa a ser habitual, a través

de una secuencia ordenada de aprendizajes. Al aplicar este modelo el profesor se asegura de ir avanzando con el niño paso a paso por cada letra y sus combinaciones, hasta llegar a leer palabras, oraciones y textos.

El modelo holístico plantea un enfoque más informal para la enseñanza de la lectura, en que el niño va aprendiendo destrezas específicas del proceso lector, de acuerdo a sus propias necesidades. Se fundamenta en que el niño requiere de contextos significativos para aprender, y plantea la adquisición de la lectura como un proceso altamente interactivo en que el aprendiz construye el significado integrando claves disponibles (palabras que el niño reconoce) en el texto con su experiencia previa.

Las bases teóricas del modelo holístico muestran que el aprendizaje es más eficiente y motivador, si se parte del contexto y su significado. Ello permite que el niño elabore sus aprendizajes y tenga una mayor retención debido a la motivación y el significado que él le asigna.

ABRAPALABRA es un programa interactivo y multimedial, en que el niño se ve motivado a aprender a través del juego y la exploración.

Interactividad: La interactividad es un elemento esencial en el diseño de ABRAPALABRA. Con ello se hace referencia al rol protagónico que el niño toma frente al aprendizaje, lo que tiene un impacto muy significativo sobre la motivación por aprender y la retención de lo aprendido.

Multimedialidad: El uso de multimedios (integración de texto, voz, música, imágenes y videos) contribuye poderosamente a capturar la atención del niño y estimula el aprendizaje desde distintas áreas de destreza. Con ello se hace posible que cada niño aprenda -dependiendo de sus áreas fuertes y deficitarias- utilizando sus propias claves.

#### **3.2.3.4 Navegación.**

Los objetivos pedagógicos así como la continuidad dramática de ABRAPALABRA requieren de una navegación secuencial o lineal para recorrer

las unidades que componen este programa. Sin embargo, dentro de cada ejercicio se presenta cierta libertad en el orden con que se resuelve cada una de sus partes.

Un mapa de recorrido permite escoger cualquier unidad como punto de partida, o volver al inicio para escoger otra unidad particular. De esta forma es posible saltarse el recorrido lineal por el programa. Esto se debe a que en ciertos casos ya sea por la edad o los requerimientos de aprendizaje o ejercitación del usuario, no se hace deseable seguir paso a paso las unidades. A esta modalidad de navegación sólo se tiene acceso utilizando una clave escrita (que si se sabe escribir significa que es una persona que ya sabe leer quien la está usando).

La palabra clave es: ABRAPALABRA.

### ***Recomendaciones de uso.***

- Se recomienda motivar al niño contándole de qué se trata el programa para que escoja libremente trabajar en él.
- Darle un sentido lúdico al programa, que el niño se entretenga siguiendo la historia del mago y el conejo, y esté motivado a leer lo que va sucediendo a través de las unidades. Es decir, no plantearlo como un programa para aprender a leer, sino para conocer y jugar con historias entretenidas.
- Para lograr un mejor nivel de aprendizaje, se recomienda el uso guiado por un profesor o adulto.
- Se sugiere períodos de estadía frente al computador de máximo 30 minutos. Dentro del período de trabajo frente al computador realizar actividades anexas relacionadas con el tema para verificar niveles de comprensión y aprendizaje.
- Permitir que el niño explore en forma libre el programa, y que vea y escuche las veces que él estime conveniente las partes que le parezcan más entretenidas.
- Respetar el ritmo de aprendizaje del niño. En caso de trabajar con varios niños a la vez, se recomienda plantearles el trabajo en equipo para resolver cada ejercicio, evitando competencia entre los mismos niños, los más avanzados pueden colaborar para que los más lentos aprendan con ellos.

- Considerar la edad del usuario, ya que dependiendo de ella las metas a lograr con el programa son diferentes. En el niño de 4 o 5 años será una familiarización con aspectos del proceso de lectura, y en los de 8 se espera una lectura de calidad tanto a nivel de dominio del proceso de decodificación como en la comprensión lectora.
- Trabajar en un lugar silencioso donde el niño pueda escuchar instrucciones y retroalimentaciones dadas por el programa.
- Trabajar en un lugar con adecuada iluminación.

Para utilizar los juegos imprimibles, es conveniente luego de imprimirlos, pegarlos en un cartón o papel grueso y si es posible forrarlos con un plástico delgado, de manera de conservarlos en mejores condiciones. También se sugiere guardar el material de cada juego en una caja independiente, de manera de no confundir ni perder las piezas.

Sacar el mejor provecho de cada juego imprimible reutilizándolo en variedad de situaciones.

### ***No se recomienda***

- Obligar a un niño a trabajar en el programa.
- Presionar al niño para obtener respuestas correctas.
- Insistir reiteradamente en un ejercicio que el niño no ha logrado resolver.
- Mostrar comparaciones entre los niños en sus niveles de avance y ritmos de aprendizaje dentro del programa.
- Trabajar en el programa como si fuera un libro, o una clase estructurada.
- Presionar al niño a avanzar en varias unidades por sesión, ya que con esto no se provocan mayores aprendizajes, y el niño se puede aburrir.
- Utilizar y armar todos los juegos imprimibles de una vez. En la medida de la necesidad y la motivación se irá requiriendo de cada uno de ellos.

### 3.2.4 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS EN PAPEL

#### NAIPE DE PAREO SONIDO INICIAL

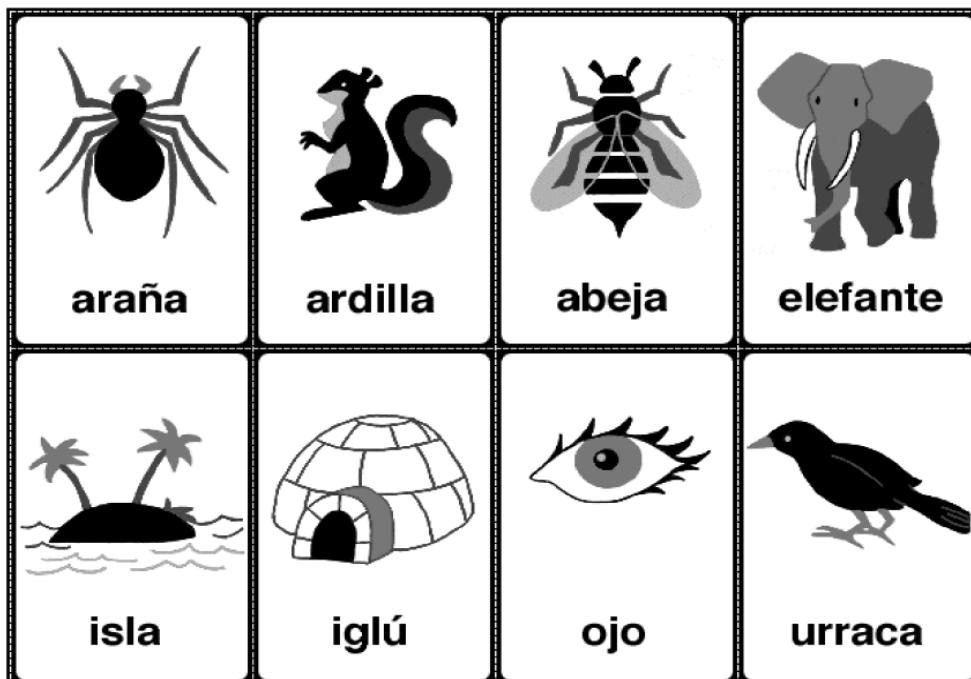
**Objetivo del juego:**

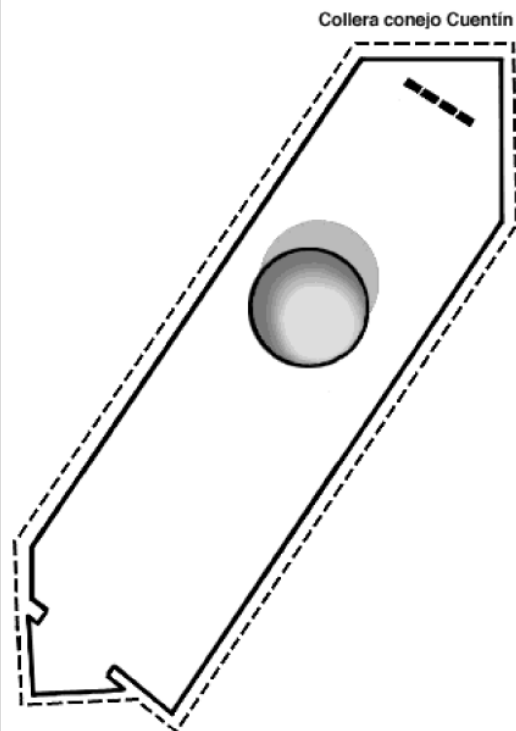
Desarrollar en el niño la discriminación auditiva a través del reconocimiento de palabras con el mismo sonido inicial.

**Descripción del juego:**

Juego para 2 o más personas. Consta de 20 cartas.

Se sugiere juego de memorice con los naipes haciendo pares de objetos que comiencen con el mismo sonido. Inicialmente, se puede realizar con los naipes a la vista, y luego para mayor dificultad se realiza con los naipes boca abajo de manera que el niño debe recordar dónde está la carta que le sirve.





## DOMINO ASOCIACIÓN DIBUJO-PALABRA

### *Objetivo del juego:*

Estimular en el niño la lectura de palabras y su relación con dibujos representativos.


### *Descripción del juego:*



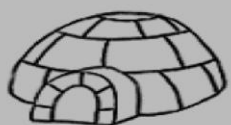







Juego para 2 o más personas. Consta de 30 cartas.

Se sugiere jugar como el juego tradicional de dominó. Se reparten las cartas entre los jugadores y se sortea quién inicia el juego. Cada niño tiene su turno para jugar, si no tiene carta para poner pierde la jugada (pasa) y espera su turno en la siguiente vuelta. Así hasta terminar. Gana el que termina primero sus cartas.

Es importante reforzar la lectura de las palabras en la medida que van jugando. Si a un niño le cuesta leer, los demás lo pueden ayudar leyendo con él.

isla		uno	
araña		isla	1
oveja		ocho	
escalera		oveja	
abeja	8	elefante	

olla		olla	
iglesia		iglú	1
abeja		urraca	
ocho		anillo	
uva	8	elefante	

escoba		uno	
anillo		escalera	
araña		escoba	
uva		iglú	
urraca		iglesia	

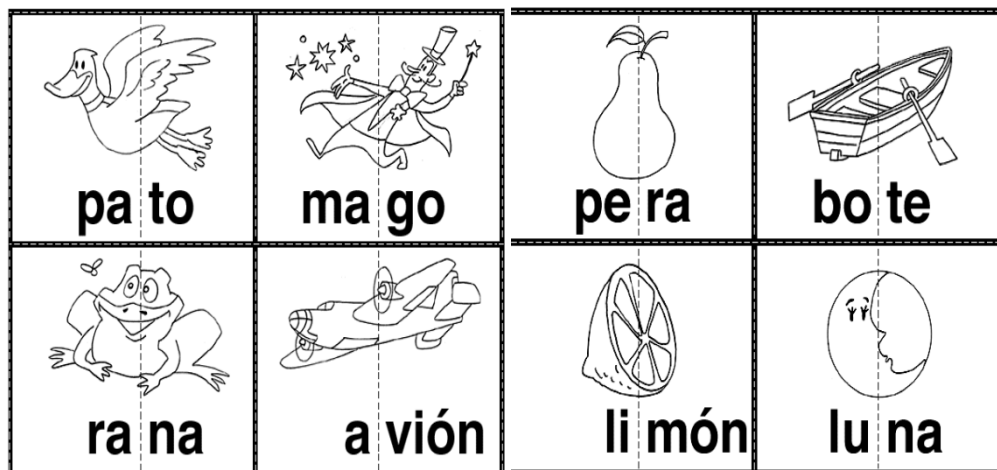
## SILABAS PARA FORMAR PALABRAS CON APOYO GRAFICO


### Objetivo del juego:

Desarrollar en el niño la habilidad de análisis y síntesis fónica a través de la composición y descomposición de palabras a partir de sus sílabas componentes, con apoyo gráfico.

### Descripción del juego:

Juego para 2 o más personas. Consta de 80 cartas. Se reparten 6 cartas por jugador, y en la mesa se extienden ordenadamente otras 10 cartas. Los jugadores juegan por turno. En cada turno el jugador debe robar una carta del mazo, buscar una pareja a alguna carta que tenga en su mano en las cartas de la mesa o en las de su mano, y botar una carta en las cartas de la mesa (que queda disponible para ser recogida como pareja). Si el jugador encuentra parejas de cartas dentro de las cartas extendidas en la mesa, puede recogerlas cuando sea su turno, y sólo puede recoger una pareja por turno de jugada, además de las parejas que forme con las cartas de su mano. Cada jugador debe acumular las parejas encontradas en su poder. Gana el jugador que acumula mayor cantidad de parejas cuando no queden cartas por jugar.



 <b>to rre</b>	 <b>mo to</b>	 <b>fo ca</b>	 <b>fue go</b>
 <b>ta za</b>	 <b>tam bor</b>	 <b>del fín</b>	 <b>fa rol</b>
 <b>ra tón</b>	 <b>hue so</b>	 <b>cir co</b>	 <b>ro sa</b>
 <b>cu na</b>	 <b>co pa</b>	 <b>da do</b>	 <b>pe rro</b>
 <b>ga llo</b>	 <b>bu que</b>	 <b>flo res</b>	 <b>guin das</b>
 <b>que so</b>	 <b>pul po</b>	 <b>pi ña</b>	 <b>ñan dú</b>
 <b>le ón</b>	 <b>ma no</b>		
 <b>va ca</b>	 <b>zo rro</b>		

## SILABAS PARA FORMAR PALABRAS

### *Objetivo del juego:*

Desarrollar en el niño la habilidad de análisis y síntesis fónica a través de la composición y descomposición de palabras a partir de sus sílabas componentes.

### *Descripción del juego:*

Juego para 2 o más personas. Consta de 42 tarjetas.

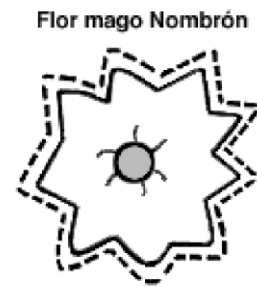
El juego se trata de armar palabras utilizando 2 o más sílabas contenidas en las tarjetas. Se reparte el total de tarjetas entre los jugadores (máximo 10 tarjetas por persona, si sobran se puede hacer un mazo para robar). Al iniciar el juego, cada jugador debe formar todas las palabras posibles con las cartas de su mano, y las debe poner sobre la mesa de manera que todos las puedan leer. Con las cartas que quedan en la mano se sigue jugando por turnos de la siguiente manera: un jugador saca una carta al compañero de su lado que se las presenta por el lado reverso (el jugador no ve la carta hasta después de escogerla), y si le sirve para armar una palabra con las suyas baja la palabra a la mesa, y presenta sus cartas por el reverso al siguiente jugador, y así sucesivamente hasta que algún jugador termine todas las cartas de su mano. Se recomienda que durante el juego, los niños vayan leyendo las palabras formadas por los compañeros, y entre ellos se den cuenta cuando se presentan errores.

Algunas de las palabras posibles de representar son las siguientes:

1. bru ja
2. glo bo
3. hue vo
4. la na
5. go rro
6. fo to
7. ha da
8. li bro
9. ye gua
10. pa lo ma

pa	pe	pi	po	sa	ma
la	li	lo	da	de	ja
jo	ba	bu	ca	co	vo
go	ta	to	fo	ha	ye
ra	ri	na	ne	que	ña
bru	glo	hue	rra	rro	bro
gua	es	u	ban	e	a

11. es pa da
12. u rra ca
13. pi ra ta
14. ban de ra
15. co ne jo
16. pe que ña
17. ma ri po sa
18. es co ba



## SET DE PALABRAS

### *Objetivo del juego:*

Desarrollar aspecto semántico de las palabras y su integración sintáctica a la oración.

### *Descripción del material didáctico:*

Material para ser usado individual o grupalmente. Consta de 104 tarjetas con palabras escritas para formar oraciones. Se sugiere utilizarlas extendidas sobre una mesa o en el suelo (en un lugar amplio) donde el o los niños puedan observar varias palabras a la vez, y así formar oraciones.

Se puede jugar con las tarjetas de distintas formas, aquí le presentamos dos de ellas:

- Las tarjetas están extendidas sobre la mesa, y por turnos cada niño escoge un grupo de palabras y forma una oración y luego la lee a los compañeros. El siguiente debe formar otra oración con las palabras que van quedando, y así hasta formar el máximo de oraciones posibles. Puede ser competencia individual entre los niños con un ganador (el que junta más oraciones), o puede ser un desafío grupal, y gana el grupo que forma más oraciones (para lo cual se debe imprimir más de un set de palabras).

- Las tarjetas están extendidas sobre la mesa, y en grupos de 4 o 5 niños, deben formar oraciones poniendo cada niño una palabra, considerando la lógica de la

oración. Es decir, un niño comienza una oración con un artículo, luego otro pone un sustantivo, otro un verbo y finalizan con un complemento, utilizando los relativos correspondientes. La idea es inventar la mayor variedad de oraciones. Puede jugarse como una competencia entre grupos, para lo cual se necesita imprimir más de un set de palabras.

Algunas de las oraciones posibles de formar son:

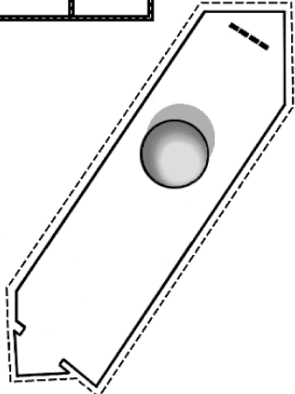
1. Un ñandú se baña
2. Los grillos cantan
3. Las ranas saltan
4. Un niño encumbra un volantín
5. La japonesa viste un kimono
6. Clemente riega las flores
7. Florencia plancha su blusa
8. Un esquimal vive en un iglú
9. José toma jugo de leche
10. Una ardilla come una bellota
11. Una tortuga camina lento
12. El gato persigue al gorrión
13. Al canguro le gusta saltar
14. Un cerdo come papas
15. Una leona se peina con un cepillo
16. El fabuloso fantasma flaco será fotografiado
17. La tetera está en el fuego
18. La margarita crece en el monte
19. La mariposa se posa en el melón
20. El mago se desmayó
21. El conejo se esconde en el sombrero

fotografiado	canguro	Florencia
fabuloso	tortuga	ardilla
margarita	esquimal	cerdo
mariposa	José	japonesa
plancha	bellota	encumbra
cantan	camina	peina
niño	desmayó	persigue
gorrión	fantasma	crece
ñandú	cepillo	ranas
Clemente	grillos	mago
melón	flores	papas
leche	saltar	monte
blusa	lento	riega
flaco	fuego	viste
saltan	come	jugo
toma	gusta	iglú


baña	vive	come			
está	gato	tetera			
será	posa	volantín			
kimono	conejo	esconde			
sombrero	Un	Un	Las	Los	
La	Una	Un	Un	Una	El
Al	Una	Un	El	El	en
La	La	La	se	en	en

se	en	le	una	las	el
se	se	se	con	al	el
un	un	un	el		


collera de conejo Cuentín



dientes de conejo Cuentín



flor mago Nombrón



## NAIPE VOCABULARIO VISUAL

### *Objetivo del juego:*

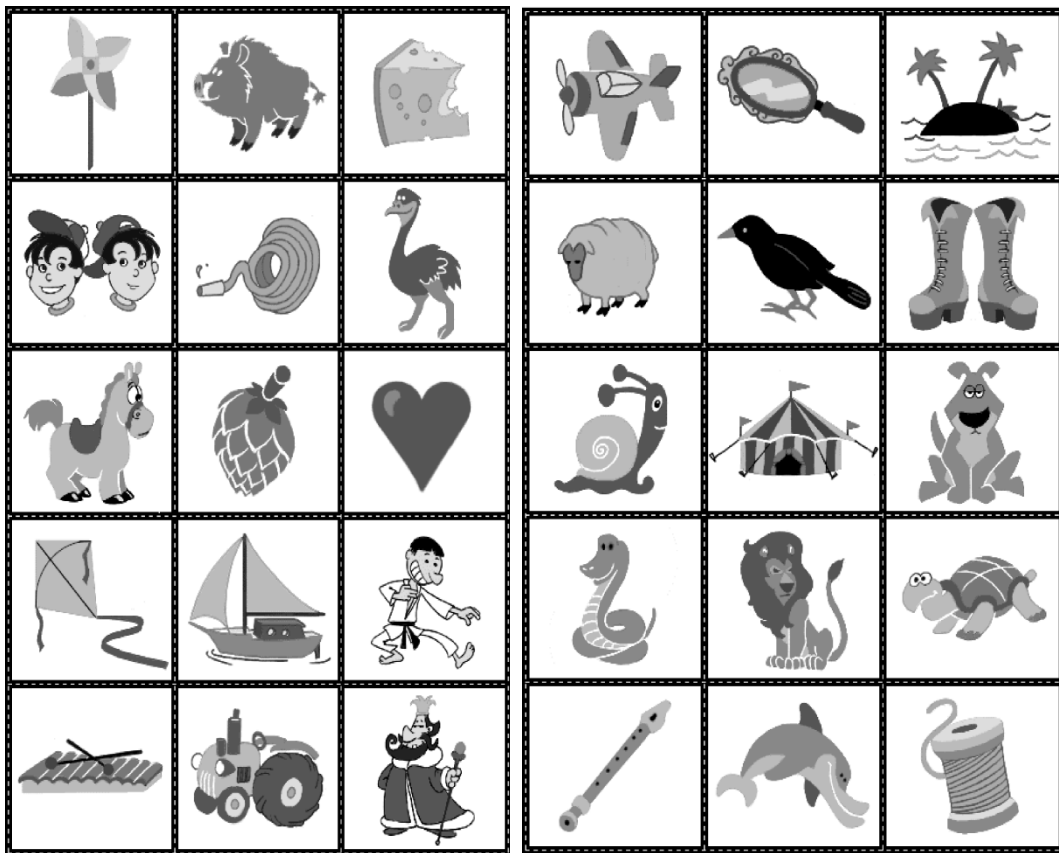
Estimular en el niño la lectura de palabras y su relación con dibujos representativos.

### *Descripción del juego:*

Juego para 2 o más personas. Consta de 60 cartas.

Se separa el naipe en cartas con palabras escritas y cartas con dibujos. En la mesa se extienden ordenadamente 10 de las cartas con dibujos y el resto queda como “mazo 1” para robar. De las cartas con palabras escritas se reparten 6 por jugador, y el resto queda como “mazo 2”. Los jugadores juegan por turno. En cada turno el jugador debe buscar la pareja a alguna carta que tenga en su mano entre las cartas extendidas en la mesa. Si el jugador encuentra pareja a alguna de sus cartas dentro de las cartas extendidas en la mesa, puede recogerlas cuando sea su turno, y sólo puede recoger una pareja por turno de jugada. Si no encuentra una pareja en su turno, debe robar una carta del “mazo 2” (palabras escritas) y buscar la pareja, si aún así no encuentra pareja para formar pierde la jugada. Cada jugador debe acumular las parejas encontradas en su poder. Cada vez que un jugador retire una carta de las extendidas en la mesa se debe reponer con otra carta sacada del “mazo

1” (dibujos). Gana el jugador que acumula mayor cantidad de parejas cuando no queden cartas por jugar.



avión	espejo	isla
oveja	urraca	botas
caracol	circo	perro
serpiente	león	tortuga
flauta	delfín	hilo

remolino	jabalí	queso
gemelos	manguera	ñandú
caballo	alcachofa	corazón
volantín	yate	karateca
xilofón	tractor	rey

## DISFRACES DE LETRAS

### *Objetivos del juego:*

- Familiarizar al niño con las letras del abecedario.
- Desarrollar en el niño habilidades de la percepción visual a través de ejercicios de discriminación de figura y fondo.

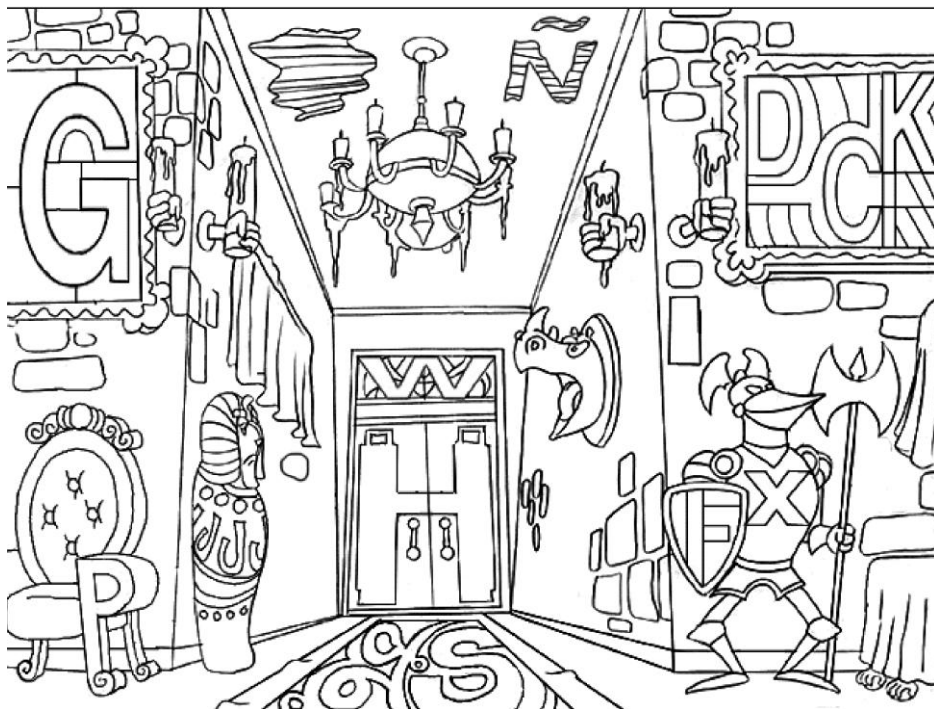
### *Descripción del juego:*

Juego para una o más personas. Consta de cuatro láminas impresas, en que cada lámina es una actividad independiente.

Se presentan cuatro láminas con paisajes dibujados, y dentro de cada paisaje hay varias letras escondidas entre los objetos. El juego se trata de encontrar las letras escondidas y se puede realizar en forma individual o grupal. Se sugiere entregar una lámina a uno o dos niños, y pedirles que encuentren las letras escondidas. Cuando encuentran cada letra la pueden pintar o repasar sus contornos. Es recomendable considerar el nivel de dificultad de cada lámina según la edad de los niños, para los más pequeños conviene comenzar por la lámina de menor dificultad, y en la medida que logre resolverla se le entregan otras más complejas.

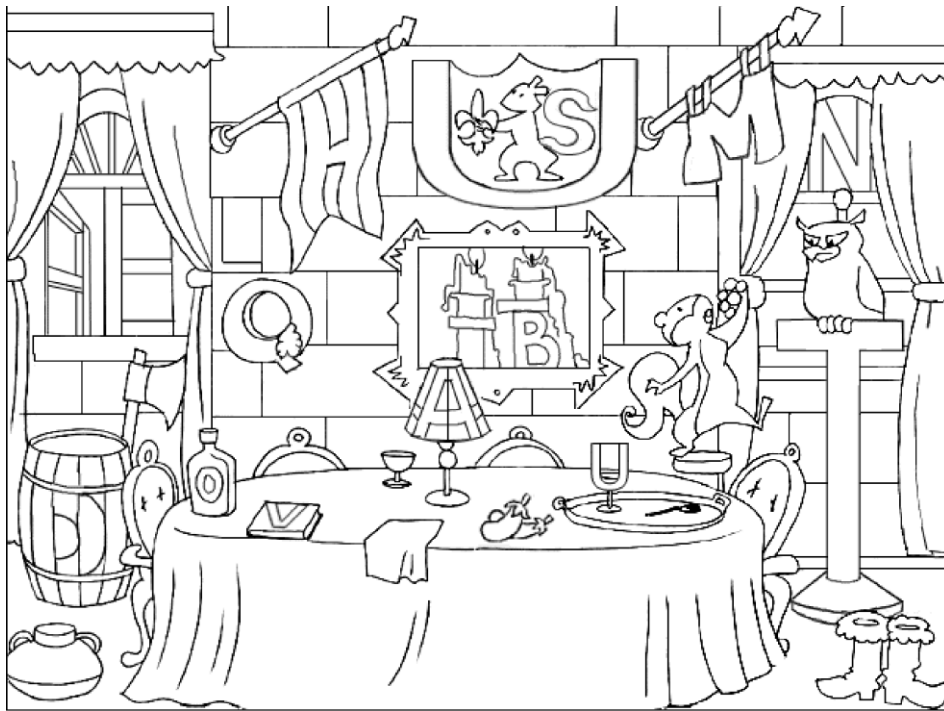
Las letras ocultas en la lámina 1 son:

G, Ñ, D, C, K, I, W, J, P, F, X, S, O, R.



Las letras ocultas en la lámina 2 son:

E, D, H, U, S, M, N, T, L, B, Q, A, O, V, U, Y, Z.



Las letras ocultas en la lámina 3 son:

D, V, G, S, Q, C, U, P, F, K, H, Y, W, X, A, E, J.



Las letras ocultas en la lámina 4 son:

L, X, B, R, I, T, M, N, Ñ, Z.



### ***SET DE ILUSTRACIONES***

#### ***Objetivo del material didáctico:***

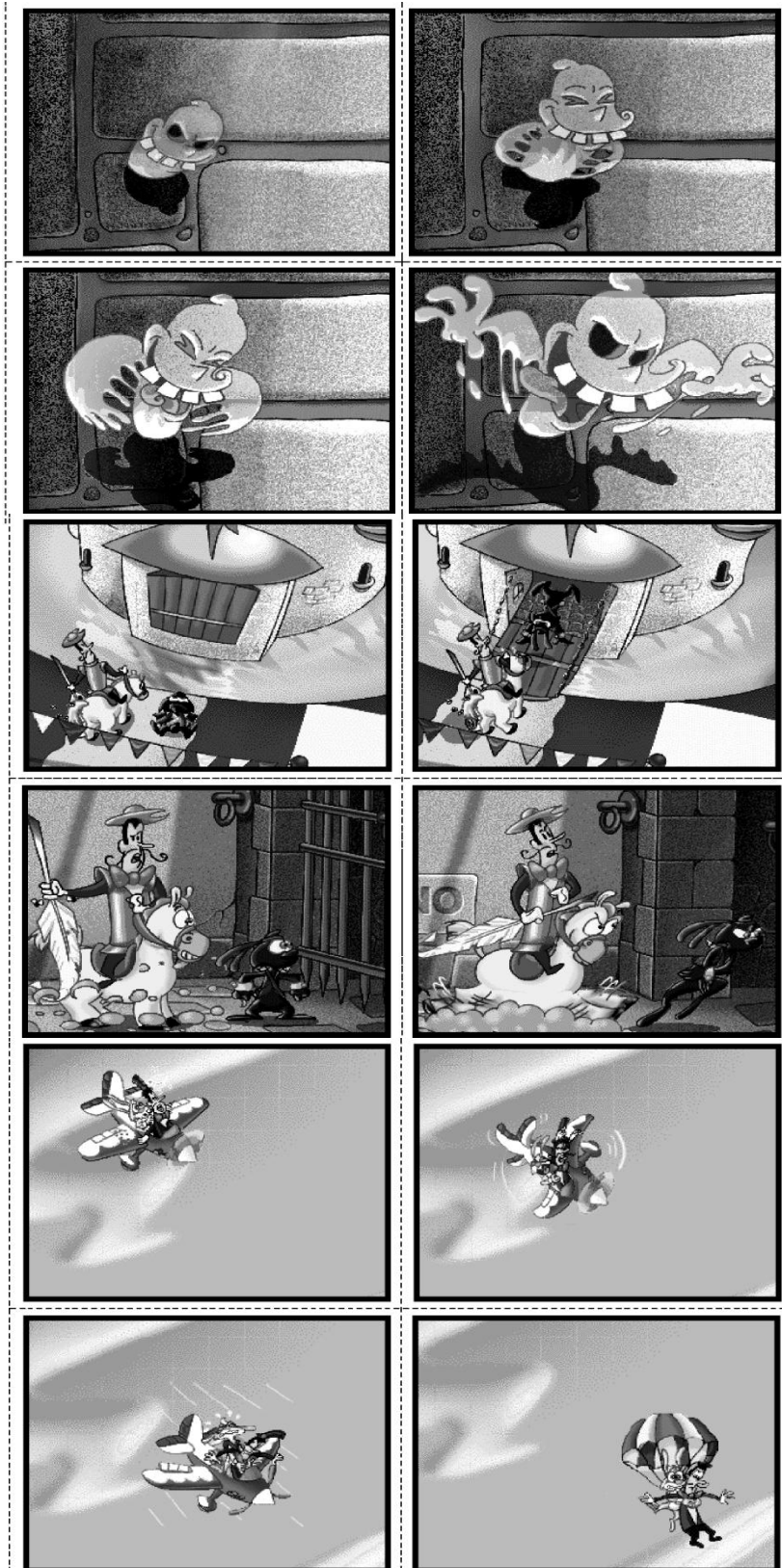
- Desarrollar en el niño habilidades relacionadas con la orientación temporal, a través del ordenamiento de secuencias de hechos en una historia.
- Estimular en el niño la creatividad a través de la invención de historias, basándose en imágenes representativas de situaciones.

#### ***Descripción del material didáctico:***

Material para ser utilizado individual o grupalmente. Consta de 3 set de ilustraciones independientes entre sí, con 4 tarjetas cada uno. Cada set de ilustraciones permite armar una secuencia temporal de hechos sucedidos en una pequeña historia. Se sugiere trabajar con el material en dos tipos de actividades:

- Ordenar temporalmente los hechos de una historia ilustrada.
- Inventar una historia a partir del set de ilustraciones, y escribirla paso a paso en una hoja. Si los niños son muy pequeños, pueden dictarle la historia a la profesora y ella se las entrega escrita en papel. Luego pueden jugar a leer la historia que

ellos mismos inventaron. Si se trabaja la misma actividad en distintos grupos al mismo tiempo, pueden encontrarse versiones muy diferentes a partir de las mismas ilustraciones, y será muy entretenido que los niños compartan sus versiones de las historias.



## DOMINO MASCULINO-FEMENINO, SINGULAR-PLURAL

### *Objetivo del juego:*







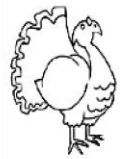









Desarrollar en el niño habilidades del lenguaje a través de la discriminación y reconocimiento del género y número en sustantivos comunes.

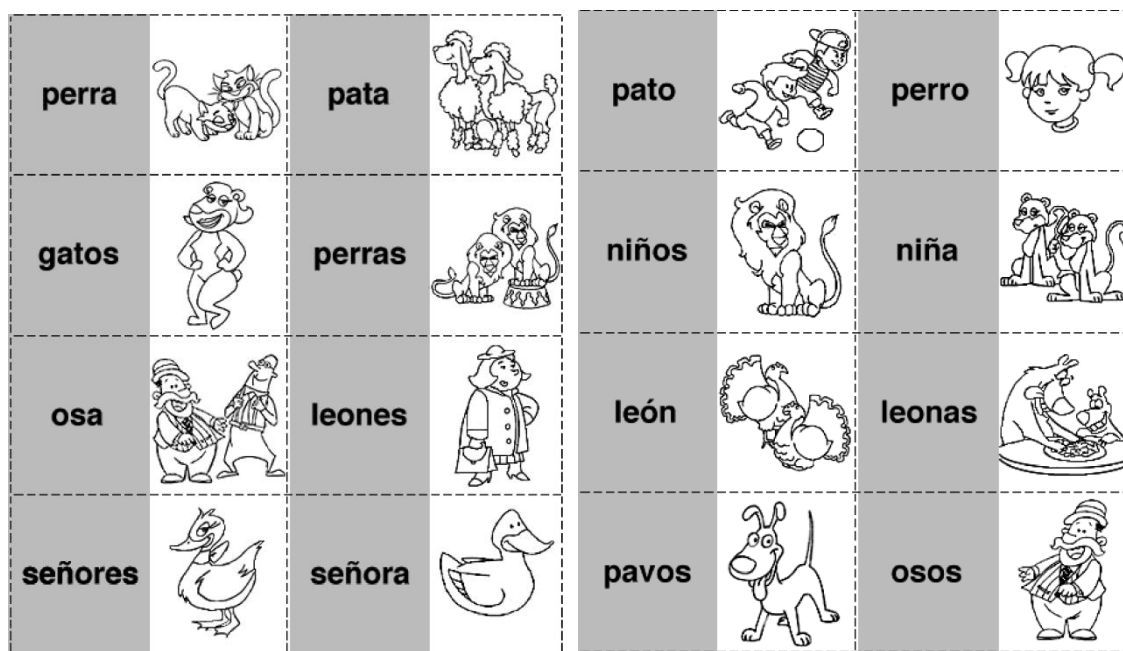
### *Descripción del juego:*

Juego para 2 o más personas. Consta de 32 cartas.

Se sugiere jugar como el juego tradicional de dominó. Se reparten las cartas entre los jugadores y se sortea quién inicia el juego. Cada niño tiene su turno para jugar, si no tiene carta para poner pierde la jugada (pasa) y espera su turno en la siguiente vuelta. Así hasta terminar. Gana el que termina primero sus cartas.

Es importante reforzar la lectura de las palabras en la medida que van jugando. Se debe sugerir a los niños que se fijen en la terminación de las palabras para descubrir si es masculino, femenino, singular o plural, ya que eso varía el dibujo que le corresponde como pareja. Si a un niño le cuesta leer, los demás lo pueden ayudar leyendo con él.

señor 	niñas 	gata 	gato 
gatas 	perros 	osas 	pavas 
leona 	pava 	pavo 	oso 
patos 	señoras 	patas 	niño 



## SET DE LETRAS

### *Objetivo del juego:*

- Desarrollar en el niño la habilidad de análisis y síntesis fónica a través de la composición y descomposición de palabras a partir de sus fono grafemas componentes.
- Desarrollar aspecto semántico de las palabras y su integración sintáctica a la oración.

### *Descripción del material didáctico:*

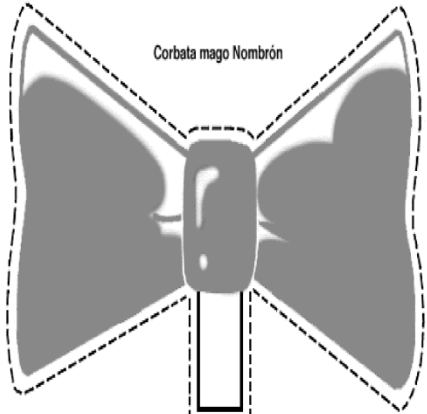
Consta de 78 tarjetas con las letras del abecedario. Se presentan 5 ejemplares de cada vocal (A E I O U), 3 ejemplares de las siguientes consonantes: B C D F G L M P R S T Y, 2 ejemplares de las siguientes consonantes: H J N V Z, un ejemplar de las siguientes consonantes: K LL Ñ Q W X CH.

Se sugiere utilizar el material para formar palabras y oraciones. Puede trabajarse a nivel grupal o individual.

Algunas actividades sugeridas:

- Dictar al niño palabras y el niño las “escribe” usando las letras sobre una mesa.
- Pedir al niño que forme todas las palabras que pueda con las letras disponibles.

- Adivinar palabras incompletas, en que una pareja le da al niño el comienzo de la palabra y el niño debe adivinar “escribiendo” el resto de la palabra, y viceversa.
- Armar palabras con condiciones (por ejemplo: palabras que comiencen con “E”).
- Crear una secuencia ordenada de palabras para formar oraciones.

a	a	a	a	a	e	p	r	r	r	s	s
e	e	e	e	i	i	s	t	t	t	y	y
i	i	i	o	o	o	y	h	h	j	j	n
o	o	u	u	u	u	n	v	v	z	z	k
u	b	b	b	c	c	ll	ñ	q	w	x	ch
c	d	d	d	f	f						
f	g	g	g	l	l						
l	m	m	m	p	p						

### 3.2.5 Nombres de las Unidades y Ejercicios de ABRAPALABRA

<p><b>Unidad 1 Presentación texto interactivo vocales.</b></p> <p>VOC 01.P Introducción.</p> <p>VOC 01.1 Texto Interactivo.</p> <p>VOC 01.2 Asociación Texto - Animación.</p> <p>VOC 01.3 Búsqueda de parejas de animales.</p>	<p><b>Unidad 2 Vocabulario visual vocales.</b></p> <p>Voc 02.P Introducción.</p> <p>Voc 02.1 Presentación vocabulario visual.</p> <p>Voc 02.2 Asociación guiada palabra-dibujo.</p> <p>Voc 02.3 Asociación autónoma palabra-dibujo.</p>
<p><b>Unidad 3 Percepción auditiva.</b></p> <p>Voc 03.P Introducción.</p> <p>Voc 03.1 Sonido inicial vocales.</p>	<p><b>Unidad 4 Percepción visual.</b></p> <p>Voc 04.P Introducción.</p> <p>Voc 04.1 Mar de vocales.</p> <p>Voc 04.2 Mar de letras.</p>
<p><b>Unidad 5 Asociación fonema grafema.</b></p> <p>Voc 05.P Introducción.</p> <p>Voc 05.1 Asociación guiada.</p> <p>Voc 05.2 Asociación autónoma.</p> <p>Voc 05.3 Reconocimiento sonido inicial.</p> <p>Voc 05.4 Reconocimiento visual vocales.</p>	<p><b>Unidad 6 Ampliación vocabulario visual vocales.</b></p> <p>Voc 06.P Introducción.</p> <p>Voc 06.1 Texto interactivo.</p> <p>Voc 06.2 Asociación texto-animación.</p> <p>Voc 06.3 Asociación palabra-dibujo.</p>
<p><b>Unidad 7 Presentación letra P.</b></p> <p>P 07.P Introducción.</p> <p>P 07.1 Trabalengua letra P.</p> <p>P 07.2 Reconocimiento visual de la letra P.</p>	<p><b>Unidad 8 Identificación de objetos y palabras con P.</b></p> <p>P 08.P Introducción.</p> <p>P 08.1 Presentación de objetos con P.</p> <p>P 08.2 Reconocimiento de objetos con P.</p>
<p><b>Unidad 9 Lectura y escritura de palabras con P.</b></p> <p>P 09.P Introducción.</p>	<p><b>Unidad 10 Vocabulario visual P.</b></p> <p>P 10.P Introducción.</p> <p>P 10.1 Texto interactivo.</p>

<p>P 09.1 Reconocimiento de sílabas iniciales.</p> <p>P 09.2 Copia de palabras (Escritura de palabras con silabas).</p> <p>P 09.3 Escritura de palabras.</p>	<p>P 10.2 Texto con vocabulario visual.</p> <p>P 10.3 Asociación palabra-dibujo.</p>
<p><b>Unidad 11 Presentación letra S.</b></p> <p>S 11.P Introducción.</p> <p>S 11.1 Presentación letra S.</p> <p>S 11.2 Reconocimiento y clasificación de animaciones con letra S.</p> <p>S 11.3 Lámina con letra escondida.</p>	<p><b>Unidad 12. Identificación de objetos y palabras con sonido inicial S.</b></p> <p>S 12.P Introducción.</p> <p>S 12.1 Presentación de objetos con S.</p> <p>S 12.2 Reconocimiento sílabas iniciales.</p>
<p><b>Unidad 13 Lectura y escritura de palabras con S-P y vocales.</b></p> <p>SP 13.P Introducción.</p> <p>SP 13.1 Lectura de palabras con S y P.</p> <p>SP 13.2 Escritura de palabras con S y P.</p>	<p><b>Unidad 14 Vocabulario visual S y configuración de palabras.</b></p> <p>S 14.P Introducción.</p> <p>S 14.1 Presentación vocabulario visual.</p> <p>S 14.2 Completación de oraciones.</p> <p>S 14.3 Vocabulario visual animado.</p>
<p>Unidad 15 Presentación letra M.</p> <p>M 15.P Introducción.</p> <p>M 15.1 Comprensión lectora interactiva.</p> <p>M 15.2 Reconocimiento visual letra M.</p>	<p><b>Unidad 16 Identificación de palabras y objetos con M.</b></p> <p>M 16.P Introducción.</p> <p>M 16.1 Sonido inicial M.</p> <p>M 16.2 Reconocimiento visual letra M.</p>
<p><b>Unidad 17 Vocabulario Visual letra M.</b></p> <p>M 17.P Introducción.</p> <p>M 17.1 Presentación vocabulario visual.</p> <p>M 17.2 Completación de oraciones con vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 18 Comprensión lectora a través de secuencias temporales.</b></p> <p>M 18.P Introducción.</p> <p>M 18.1 Pareamiento oración dibujo.</p> <p>M 18.2 Orden temporal de hechos sucedidos en una historia.</p>

<p><b>Unidad 19 Presentación letra L. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>L 19.P Introducción.</p> <p>L 19.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>L 19.2 Reconocimiento visual letra L en un texto.</p>	<p><b>Unidad 20 Identificación de objetos y palabras con L.</b></p> <p>L 20.P Introducción.</p> <p>L 20.1 Sonido inicial L.</p> <p>L 20.2 Sílabas iniciales la-le-li-lo-lu, ma, me, mi, mo, mu.</p>
<p><b>Unidad 21 Copia y escritura de palabras con L y consonantes anteriores.</b></p> <p>L 21.P Introducción.</p> <p>L 21.1 Asociación de dibujo-palabras.</p> <p>L 21.2 Escrituras de palabras.</p> <p>L 21.3 Escritura de palabras con teclado.</p>	<p><b>Unidad 22 Vocabulario visual letra L.</b></p> <p>L 22.1 Presentación de nuevas palabras.</p> <p>L 22.2 Vocabulario visual.</p>
<p><b>Unidad 23 Estructuración de oraciones. Singular y plural.</b></p> <p>L 23.P Introducción.</p> <p>L 23.1 Relación artículo-sustantivo.</p> <p>L 23.2 Armar oraciones.</p>	<p><b>Unidad 24 Presentación letra T. Reconocimiento Visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>T 24.P Introducción.</p> <p>T 24.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>T 24.2 Reconocimiento de consonantes aprendidas dentro de un texto.</p>
<p><b>Unidad 25 Identificación de objetos y palabras con T.</b></p> <p>T 25.P Introducción.</p> <p>T 25.1 Sonido inicial T.</p> <p>T 25.2 Sílabas iniciales con P, S, M, L, T.</p>	<p><b>Unidad 26 Reconocimiento de la letra T aislada y palabras iguales.</b></p> <p>T 26.1 Paisaje de letras.</p> <p>T 26.2 Búsqueda de palabras iguales.</p>

<p><b>Unidad 27 Vocabulario visual de la letra T.</b></p> <p>T 27.P Introducción.</p> <p>T 27.1 Presentación de nuevas palabras.</p> <p>T 27.2 Completación de oraciones con vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 28 Análisis y síntesis fónico.</b></p> <p>T 28.P Introducción.</p> <p>T 28.1 Completación de palabras.</p> <p>T 28.2 Escritura de palabras.</p>
<p><b>Unidad 29 Letra N. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>N 29.P Introducción.</p> <p>N 29.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>N 29.2 Reconocimiento visual de la letra N dentro de un texto.</p>	<p><b>Unidad 30 Identificación de objetos y palabras con N.</b></p> <p>N 30.P Introducción.</p> <p>N 30.1 Identificación sonido inicial N.</p> <p>N 30.2 Reconocimiento visual y auditivo de palabras con N.</p>
<p><b>Unidad 31 Vocabulario visual de la letra N</b></p> <p>N 31.1 Presentación vocabulario visual.</p> <p>N 31.2 Completación de oraciones con vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 32 Estructuración de oraciones (un, una, unos, unas).</b></p> <p>N 32.P Introducción.</p> <p>N 32.1 Relación artículo sustantivo.</p> <p>N 32.2 Armar oraciones.</p>
<p><b>Unidad 33 Letra F. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>F 33.P Introducción.</p> <p>F 33.1 Tralenguas letra F.</p> <p>F 33.2 Reconocimiento visual de la letra F dentro de un texto.</p>	<p><b>Unidad 34 Identificación y reproducción (copia) de objetos con sonido inicial F.</b></p> <p>F 34.P Introducción.</p> <p>F 34.1 Sonido Inicial F.</p> <p>F 34.2 Copia de palabras.</p>
<p><b>Unidad 35 Vocabulario visual letra F. Estructuración de la oración.</b></p> <p>F 35.P Introducción.</p> <p>F 35.1 Presentación vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 36 Letra D. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>D 36.P Introducción.</p> <p>D 36.1 Adivinanza letra D.</p>

<p>F 35.2 Ordenar palabras para formar oraciones.</p>	<p>D 36.2 Discriminación visual letras d, b, p, q, a, o.</p>
<p><b>Unidad 37 Identificación de objetos y palabras con D.</b>  D 37.1 Sílabas inicial  D. D 37.2 Vocabulario visual de la letra D.</p>	<p><b>Unidad 38 Comprensión lectora y secuencias temporales.</b>  D 38.P Introducción  D 38.1 Historia interactiva.  D 38.2 Láminas secuencias.</p>
<p><b>Unidad 39 Letra C. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b>  C 39.P Introducción.  C 39.1 Acróstico "Conejo".  C 39.2 Reconocimiento visual de la letra C.</p>	<p><b>Unidad 40 Identificación de objetos y palabras con C (ca, co, cu).</b>  C 40.P Introducción.  C 40.1 Reconocimiento sílabas inicial ca, co, cu.  C 40.2 Vocabulario visual.</p>
<p><b>Unidad 41 Presentación sonido ce-ci.</b>  C 41.P Introducción.  C 41.1 Sílabas inicial ce-ci.  C 41.2 Vocabulario visual ce-ci.  C 41.3 Completación de oraciones con palabras con ce-ci.</p>	<p><b>Unidad 42 Comprensión lectora ce-ci-ca-co-cu.</b>  C 42.P Introducción.  C 42.1 Historia con las consonantes conocidas.  C 42.2 Láminas verdaderas y falsas.</p>
<p><b>Unidad 43 Letra Presentación de la letra H, escritura de palabras.</b>  H 43.P Introducción.  H 43.1 Rima letra H.  H 43.2 Reconocimiento visual de la letra H.  H 43.3 Escritura de palabras con H.  H 43.4 Rap de la letra H.</p>	<p><b>Unidad 44 Letra R-rr. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b>  R 44.P Introducción.  R 44.1 Trabalengua letra R.  R 44.2 Reconocimiento visual de la letra R.  R 44.3 Reconocimiento auditivo del sonido inicial R.</p>

<p><b>Unidad 45 Discriminación letra R sonido fuerte y r sonido suave.</b></p> <p>R 45.P Introducción.</p> <p>R 45.1 Texto interactivo sonidos R-rr.</p> <p>R 45.2 Discriminación visual R-rr.</p> <p>R 45.3 Discriminación auditiva sonido fuerte y suave de la letra R.</p>	<p><b>Unidad 46 Vocabulario visual R-rr.</b></p> <p>R 46.1 Vocabulario visual R-rr.</p> <p>R 46.2 Completación de oraciones.</p>
<p><b>Unidad 47 Letra B. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>B 47.P Introducción.</p> <p>B 47.1 Texto interactivo letra B con comprensión.</p> <p>B 47.2 Reconocimiento visual de la letra B.</p>	<p><b>Unidad 48 Identificación de dibujos y palabras con B.</b></p> <p>B 48.P Introducción.</p> <p>B 48.1 Sílabas inicial B.</p> <p>B 48.2 Discriminación b-d-p.</p>
<p><b>Unidad 49 Letra J. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>J 49.P Introducción.</p> <p>J 49.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>J 49.2 Reconocimiento visual de la letra J.</p>	<p><b>Unidad 50 Discriminación sonido inicial y escritura de palabras.</b></p> <p>J 50.1 Sílabas inicial.</p> <p>J 50.2 Escritura de palabras.</p>
<p><b>Unidad 51 Letra Q. Presentación de las combinaciones que-qui a través de vocabulario visual.</b></p> <p>Q 51.P Introducción.</p> <p>Q 51.1 Vocabulario visual que-qui.</p>	<p><b>Unidad 52 Comprensión lectora.</b></p> <p>Q 52.1 Completación de texto (cloze).</p> <p>Q 52.2 Reconocimiento de láminas representativas de un texto.</p> <p>Q 52.3 Crucigrama.</p>
<p><b>Unidad 53 Letra G: ga, gue, gui, go, gu. Reconocimiento visual y auditivo.</b></p> <p>G 53.1 Adivinanza letra G.</p> <p>G 53.2 Reconocimiento visual letra G.</p> <p>G 53.3 Reconocimiento auditivo sonido inicial.</p>	<p><b>Unidad 54 Ga, go, gu. Lectura y escritura de palabras con ga, go, gu.</b></p> <p>G 54.1 Asociación palabra-dibujo.</p> <p>G 54.2 Completación de oraciones.</p>

<p><b>Unidad 55 Lectura y escritura de palabras con gue, gui.</b></p> <p>G 55.1 Sílabas inicial.</p> <p>G 55.2 Asociación palabra-dibujo.</p> <p>G 55.3 Crucigrama.</p>	<p><b>Unidad 56 Comprensión lectora.</b></p> <p>G 56.P Introducción.</p> <p>G 56.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>G 56.2 Completación de oraciones dentro de un texto.</p>
<p><b>Unidad 57 Combinación ge, gi. Sonido inicial y vocabulario visual.</b></p> <p>G 57.1 Sílabas inicial.</p> <p>G 57.2 Vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 58 Letra Ñ. Reconocimiento visual y auditivo dentro de un texto.</b></p> <p>Ñ 58.P Introducción.</p> <p>Ñ 58.1 Texto interactivo con ilustraciones.</p> <p>Ñ 58.2 Comprensión lectora.</p> <p>Ñ 58.3 Discriminación visual ñ,n,m,u,v,r.</p>
<p><b>Unidad 59 Combinación LL. Vocabulario visual y escritura de palabras dentro de un texto.</b></p> <p>LL 59.P Introducción.</p> <p>LL 59.1 Texto interactivo relacionando palabras y dibujos.</p> <p>LL 59.2 Texto interactivo escribiendo nombres de algunos dibujos.</p>	<p><b>Unidad 60 Estructuración de oraciones El, Ella, Ellos, Ellas.</b></p> <p>LL 60.1 Completación de oraciones a partir de una lámina.</p> <p>LL 60.2 Estructuración de oraciones.</p>
<p><b>Unidad 61 Combinación CH. Reconocimiento visual y auditivo en palabras y dentro de un texto.</b></p> <p>CH 61.P Introducción.</p> <p>CH 61.1 Texto interactivo con asociación oración-dibujo.</p> <p>CH 61.2 Puzzle reconocimiento combinación CH.</p>	<p><b>Unidad 62 Lectura y escritura de palabras con Ch, Ll, Ñ.</b></p> <p>CH 62.1 Vocabulario visual.</p> <p>CH 62.2 Completación de palabras.</p>

<p><b>Unidad 63 Letra Z. Reconocimiento visual y auditivo.</b></p> <p>Z 63.P Introducción.</p> <p>Z 63.1 Adivinanza.</p> <p>Z 63.2 Vocabulario visual.</p>	<p><b>Unidad 64 Letra V. Reconocimiento visual y auditivo.</b></p> <p>V 64.P Introducción.</p> <p>V 64.1 Texto interactivo con comprensión.</p> <p>V 64.2 Vocabulario visual.</p>
<p><b>Unidad 65 Escritura de palabras y comprensión lectora.</b></p> <p>V 65.1 Completación de oraciones.</p> <p>V 65.2 Crucigrama.</p>	<p><b>Unidad 66 Letra Y. Presentación de palabras.</b></p> <p>Y 66.P Introducción.</p> <p>Y 66.1 Mensaje clave.</p> <p>Y 66.2 Discriminación sonido "Y" vocal y consonante.</p>
<p><b>Unidad 67 Letras K, X, W. Vocabulario visual a partir de un texto.</b></p> <p>KXW 67.P Introducción.</p> <p>KXW 67.1 Texto interactivo de presentación.</p> <p>KXW 67.2 Completación de oraciones.</p> <p>KXW 67.3 Puzzle.</p>	<p><b>Unidad 68 Grupos consonánticos: bl, cl, pl, gl, fl, tl.</b></p> <p>GCONS 68.1 Trabalenguas grupos consonánticos.</p> <p>GCONS 68.2 Completación de palabras.</p> <p>GCONS 68.3 Completación de oraciones.</p>
<p><b>Unidad 69 Grupos consonánticos: dr, br, cr, tr, gr, fr.</b></p> <p>GCONS 69.1 Trabalenguas grupos consonánticos.</p> <p>GCONS 69.2 Completación de palabras.</p> <p>GCONS 69.3 Crucigrama fonogramas.</p> <p>GCONS 69.4 Nombramiento del conejo mago.</p>	<p><b>Unidad 70 Comprensión lectora.</b></p> <p>CUENTO 70.P Introducción cuentos.</p> <p>CUENTO 70.1 Creación de oraciones en base a ilustraciones.</p> <p>CUENTO 70.2 Secuencias temporales en base a una historia.</p> <p>CUENTO 70.3 Historia final: "Mi vida".</p>

### **3.2.6 Evaluación**

Con el propósito de demostrar el efecto de la aplicación y evaluación de un software educativo en la Escuela “Juan Abel Echeverría” se realizó un estudio enmarcado en la modalidad de investigación experimental de campo, según Barrios, C. (1999) Pág. 78, se trató del “análisis sistemático de problemas con el propósito de describirlos, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza y factores constituyentes o predecir su ocurrencia”.

Asimismo, Hernández y otros (1998) Pág. 109, expresan que, es un estudio donde “se manipulan deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas), para analizar consecuencias de una manipulación sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos), dentro de una situación de control para el investigador”.

En conclusión las postulantes deducen que este tipo de investigación de campo permite la observación directa del objeto de estudio además permite el análisis de los hechos de forma secuencial dando pie a los/as investigadores/as a obtener resultados reales y favorables para la investigación.

La evaluación se la realiza con el fin de demostrar si el software educativo es una estrategia para mejorar el aprendizaje de la lectura en los niñ@s del tercer año de Educación Básica para llegar a cumplir los objetivos planteados.

#### **3.2.6.1 Aplicación**

Por el tipo de problema se trató de un diseño cuasi-experimental, con dos (2) grupos (Experimental y Control). Al primero, se le aplicó el software educativo y al segundo se le aplicó el dictado y ejercicios de lectura.

Procedimiento:



### **3.2.6.2 Distribución de la Muestra**

La muestra de esta investigación cuasi – experimental es la población de 20 niñ@s del Tercer año de Educación Básica de la Escuela “Juan Abel Echeverría” de la provincia de Cotopaxi, ciudad de Latacunga parroquia San Buenaventura.

10 Niños conformarán el Grupo Experimental para la aplicación del Programa de Software Educativo y 10 Niños conformarán el Grupo Control a los cuales se les aplicará la lectura.

Los niños del grupo Experimental serán evaluados por la prueba diagnóstica (Actuación y Avances Logrados) a través del Mapa Conceptual.

Los niños del grupo Control serán evaluados por la prueba diagnóstica y cuadro de actuación y avances logrados.

### **3.2.6.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

La evaluación surge con la necesidad de saber el avance cognitivo en los alumnos impartido por el maestro, es por eso que los investigadores se han visto en la obligación de utilizar técnicas e instrumentos para evaluar la aplicación del software educativo.

La técnica de evaluación utilizada fue la Observación, que por medio de ello pudimos ir observando los avances de cada niñ@ sometido a la aplicación con un recurso tecnológico; una de las herramientas que utilizamos para plasmar los avances obtenidos en los dos grupos: experimental y de control fue un Registro Anecdótico en el cual iremos deduciendo todas las cosas buenas y malas que fuimos obteniendo con nuestra propuesta.

Todo el ámbito educacional es flexible nada es ni debe ser fijo todo se lo debe crear el maestro para que el alumno no caiga en el aburrimiento y con esto también crear nuevas técnicas e instrumentos no solo para evaluar sino para enseñar con sus propias técnicas.

#### **3.2.6.4 Interpretación de datos:**

Los datos recogidos mediante algunos de los procedimientos indicados precedentemente, deben ser elaborados y clasificados para luego ser interpretados a través de la Estadística Descriptiva la misma que se dedica analizar y representar los datos.

#### **3.2.6.5 Técnicas de Análisis**

En las técnicas de análisis de estadísticas descriptiva la cual que se dedica a analizar y representar los datos tiene una tendencia a generalizar el estudio de toda la población, se tomará en cuenta las diferentes opiniones de los Docentes y luego se procesarán los datos de la prueba diagnóstica para su posterior transcripción en graficas estadísticas y en un registro anecdotario.

### **3.2.7 ACTIVIDADES PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN**

### **3.2.7.1 Actividades realizadas durante el proceso de evaluación al grupo control.**

#### **Actividad N° 1** Dictado por parejas

Se formaron parejas de alumnos. El alumno A de cada pareja tiene una hoja con unos cuantos fragmentos del dictado con vacíos intercalados; el alumno B dispone del texto complementario, es decir, tiene los fragmentos de texto que le faltan al compañero y espacios en blanco donde deberían ir los fragmentos del niño A. primero el niño A dicta al B el primer fragmento y él lo apunta en su hoja; después el B hace lo mismo con el segundo fragmento, y así sucesivamente. Al final, cada alumno corrigió su dictado a partir del texto escrito en la hoja del compañero.

#### **Actividad N°2** Dictado de secretario

Los niños son secretarios que toman nota (lo que pueden) de lo que lee el maestro a una velocidad normal, sin detenerse. A continuación se formaron grupos de tres y uno de cuatro niños que intentaron reconstruir el texto a partir de las notas tomadas. Se les repitió más de una vez el texto. La reconstrucción del texto debe conservar, como mínimo, la información relevante.

#### **Actividad N° 3** Dictado memorístico

En la mitad superior de una hoja, se les hizo una fotocopia el texto que los niños debían leer y tratar de memorizar la escritura de las palabras difíciles. El tiempo que se les dio es el suficiente para leerlo con atención. Transcurrido el tiempo debían doblar la hoja a la mitad, de manera que no puedan volver a leer el texto. Allí escribieron lo que el nosotros dictamos por segmentos y realizamos una lectura final. La corrección del texto es automática, sólo hay que desdoblar la hoja de papel.

#### **Actividad N° 4** Dictado-redacción colectivo

Partimos de una motivación (dibujo o fotografía de un personaje) realizamos una serie de interrogantes: ¿quién es?, ¿a qué se dedica?, ¿qué le gusta?, ¿de dónde viene?, etc. Cada niño inventó tres frases respondiendo a estas preguntas. Luego empezamos el dictado colectivo: los diez niñ@s leen una de sus frases en voz alta y dictaron a la clase. Todos los demás tenían que apuntar las frases como se dictan y en el mismo orden. Para terminar, cada niñ@ tiene que hacer una producción o historia sobre el personaje a partir de las frases dictadas y de las que habían escrito antes. Se puede modificar, cambiar de orden, añadir alguna, pero no se puede eliminar ninguna información de las dictadas. Al final se realizó una corrección individual.

#### **Actividad N° 5** Dictado grupal

Cada niño tenía que escribir cinco frases sobre algún tema. Se formaron parejas de niñ@s y se hizo un dictado entre los integrantes de cada pareja: cada niñ@ dicta sus frase a los demás. Al final, se corrigieron y se comentaron los errores que se plantearon. Los niños tuvieron la oportunidad de consultar al maestro, diccionario, etc. Los posibles temas fueron: ¿Cómo sería la vida si no existiesen los coches?, Escribe cinco cosas que te molesten muchísimo, ¿Qué pasaría si pesásemos 150 kilos?

#### **Actividad N° 6** Medio dictado

Realizamos un dictado tradicional donde el niñ@, debía añadir algunas frases inventadas por el mismo en el espacio en blanco, por ej.: “Cuando llegamos al pueblo preguntamos dónde estaba la casa. En una tienda nos indicaron cómo podíamos llegar hasta allí: había que atravesar el .....quince minutos más tarde ya estábamos allí. A todos nos gustó. Era una casa pequeña con dos .....y .....”

### **Actividad N° 7** Dictado fonético (computador fonético)

Se dictó palabras difíciles que los alumnos desconozcan y que presenten problemas de ortografía (tilde, b/v, etc., herbívoro, exacerbar, averigüéis). Se dictó una vez más cada palabra y sólo se volvió a repetir si algún alumno la dice en voz alta. Nosotros hicimos de computador fonético que íbamos repitiendo cada palabra siempre que se dice en voz alta y tantas veces como se pronuncie. Se puso énfasis en la audición y en la pronunciación de sonidos y palabras difíciles. Al final se corrigieron en el pizarrón y se comentaron las dificultades.

### **Actividad N° 8** Dictado telegráfico

Se les dictó palabras a modo de telegrama (nombres, verbos, adjetivos), y el alumno tuvo que apuntar la frase completa agregando todo lo que haga falta (artículos, preposiciones, morfemas, etc.). De esta manera se puso énfasis en el componente morfosintáctico del texto.

### **Actividad N° 9** Dictado para modificar

Se dictó una frase para que los alumnos puedan modificar o transformar al escribir en el papel.

### **Actividad N° 10** Dictado cantado

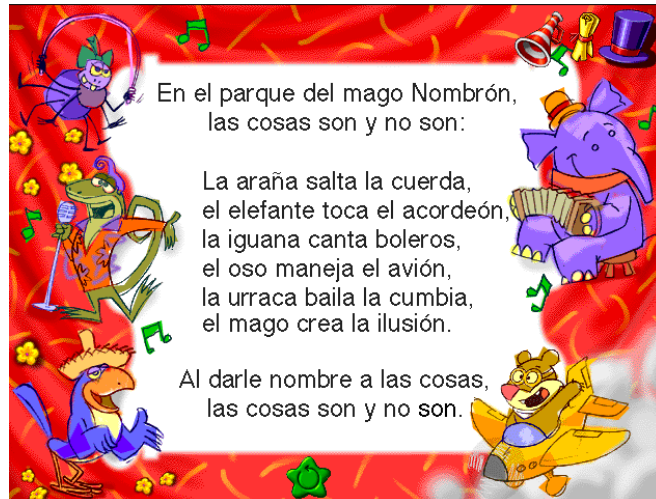
Los niños escucharon una canción seleccionada e intentaron apuntar la letra, luego escucharon una segunda audición que sirvió para llenar huecos y confirmar las palabras apuntadas. Luego, en pequeños grupos, completaron apoyándose uno en el trabajo del otro.

## **3.2.7.2 Actividades realizadas durante el proceso de evaluación al grupo experimental con la aplicación del software educativo**

### **Actividad N° 1.** Presentación texto interactivo

### ***Texto Interactivo.***

Escuchar la historia y para leer cada una de las palabras hacer clic sobre la palabra.



### ***Asociación Texto Animación***

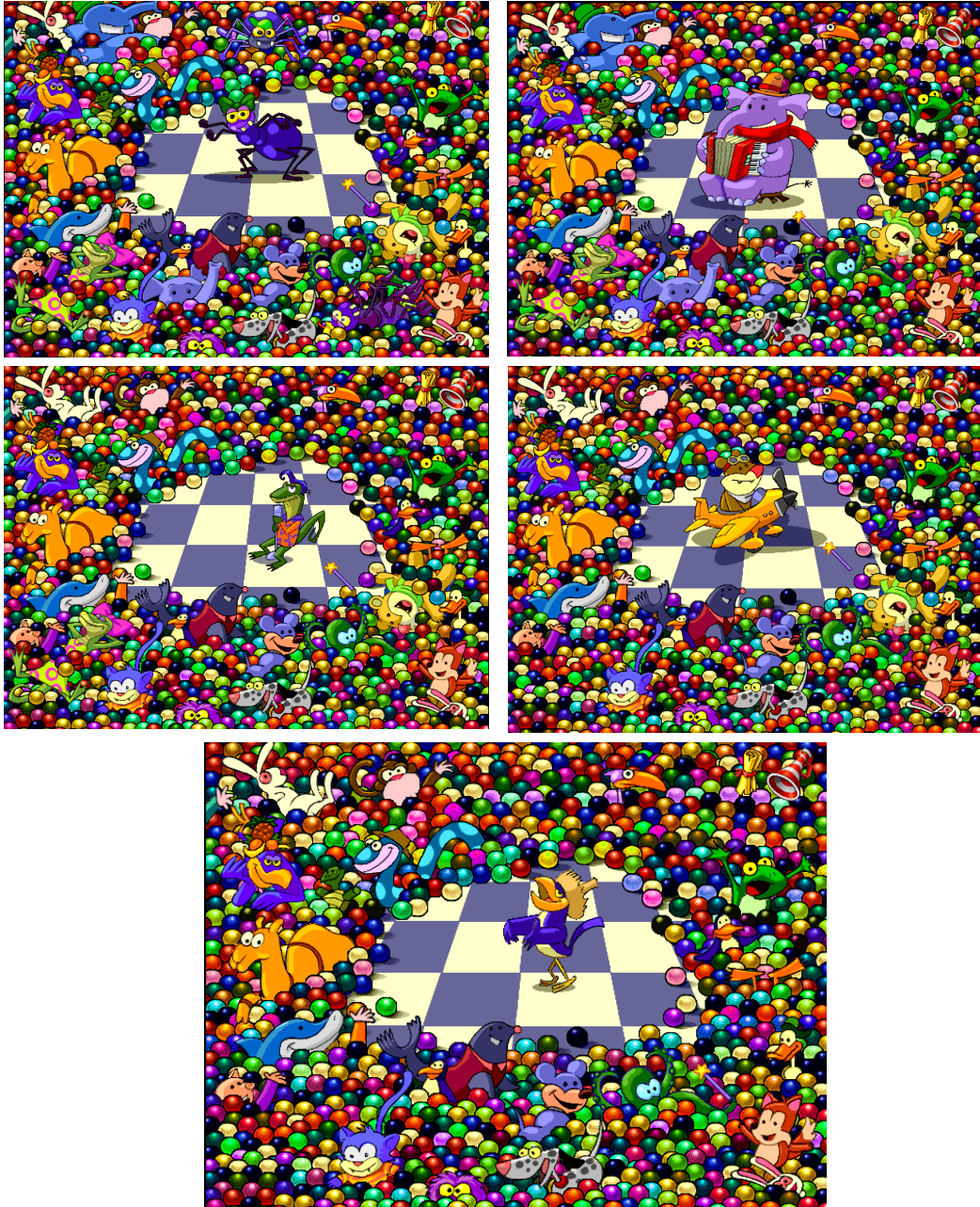
Leer las palabras de otro color haciendo clic sobre ellas y lea las oraciones dando un clic sobre el sombrerito.

- ◆ La **araña** salta la cuerda,
- ◆ el **elefante** toca el acordeón,
- ◆ la **iguana** canta boleros,
- ◆ el **oso** maneja el avión,
- ◆ la **urraca** baila la cumbia.

### ***Búsqueda de pareja de animales***

Buscar 2 arañas para ayudar a saltar a su compañera, Buscar 2 elefantes para ayudar a formar una banda para su compañero, Buscar una iguana para que le

ayude a cantar a su compañero, Buscar un oso para que le ayude a volar su avión,  
Buscar a la compañera de la urraca para que pueda bailar.



**Actividad N° 2** Vocabulario visual vocales

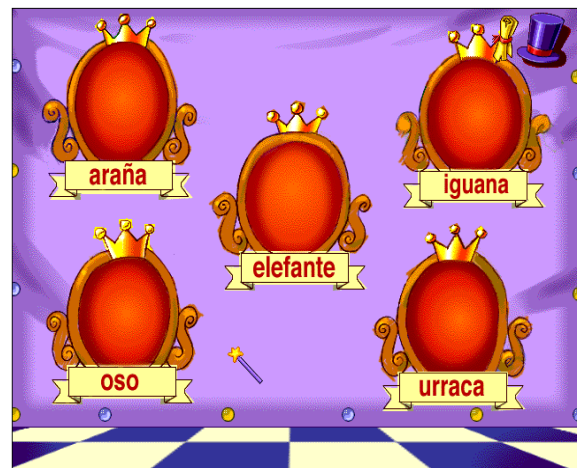
**Presentación vocabulario visual**

Hacer un clic sobre los personajes para aprender sus nombres.



**Asociación guiada palabra - dibujo**

Hacer un clic en las palabras para poder ver el personaje y leer cada una.



**Asociación autónoma palabra - dibujo**

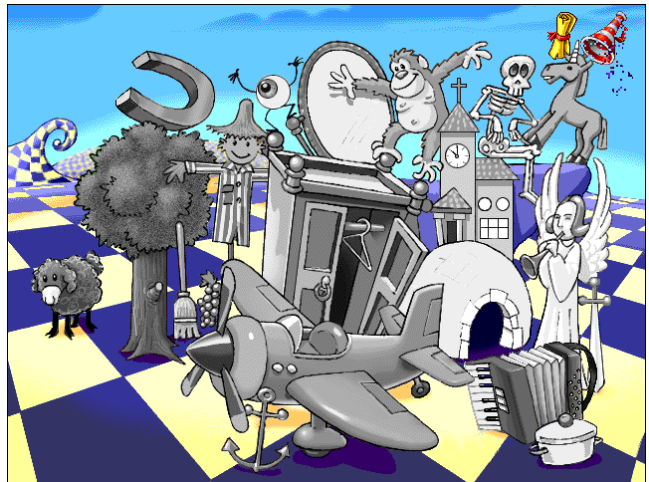
Arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.



**Actividad N° 3** Percepción Auditiva.

**Sonidos inicia de las vocales**

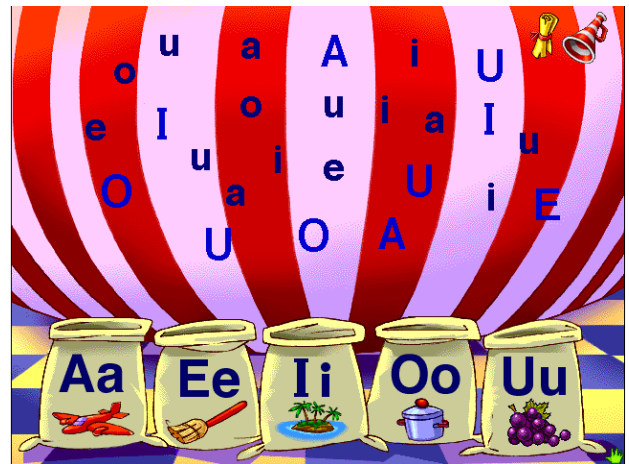
1. Hacer un clic en todos los objetos que comiencen como araña.
2. Hacer un clic en todos los objetos que comiencen como elefante.
3. Hacer un clic en todos los objetos que comiencen como iguana.
4. Hacer un clic en todos los objetos que comiencen como oso.
5. Hacer un clic en todos los objetos que comiencen como urraca.



**Actividad N° 4 Percepción Visual.**

**Mar de Vocales**

Arrastrar cada letra al saco que le corresponde.



**Mar de letras**

Arrastrar cada letra al saco que le corresponde.



**Actividad N° 5** Asociación fonemas grafema.

**Asociación Guiada**

Arrastrar cada objeto a la letra con la que empieza su nombre.



**Asociación Autónoma**

Escuchar cada palabra que dice el conejo y hacer un clic en la letra con la que comienza esa palabra.



**Reconocimiento sonido inicial**

Observar con que sonido comienza cada dibujo, luego escoger el color de la brocha para pintar cada dibujo según su sonido inicial.



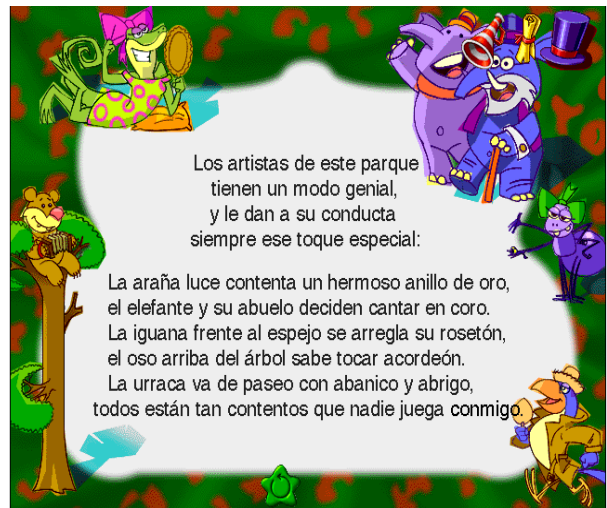
### Reconocimiento visual vocales

Pintar cada una de las vocales del color que le corresponde según los tarros de pintura.

### Actividad N° 6 Ampliación Vocabulario Visual.

#### Texto Interactivo

Escuchar la historia y para leer una palabra hacer clic sobre ella.



Los artistas de este parque tienen un modo genial, y le dan a su conducta siempre ese toque especial:

La araña luce contenta un hermoso anillo de oro, el elefante y su abuelo deciden cantar en coro. La iguana frente al espejo se arregla su rosetón, el oso arriba del árbol sabe tocar acordeón. La urraca va de paseo con abanico y abrigo, todos están tan contentos que nadie juega conmigo.

#### Asociación texto - animación

Leer las palabras de otro color hacer clic sobre ellas, luego leer las oraciones dando un clic en el sombrerito al principio de cada una de ellas.

- La araña luce contenta un hermoso anillo de oro.
- El elefante y su abuelo deciden cantar en coro.
- La iguana frente al espejo se arregla su rosetón.
- El oso arriba del árbol sabe tocar acordeón.
- La urraca va de paseo con abanico y abrigo.

#### Asociación de palabra - dibujo



Arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.

### Actividad N° 7 Presentación de la letra P.

#### *Trabalengua con la letra P.*

Hacer clic en los botones y repetir el trabalengua más lento y más rápido



#### *Reconocimiento visual de la letra P.*

Hacer clic en todas las letras P que encuentres.



### Actividad N° 8 Identificación de objeto y palabras con la letra P

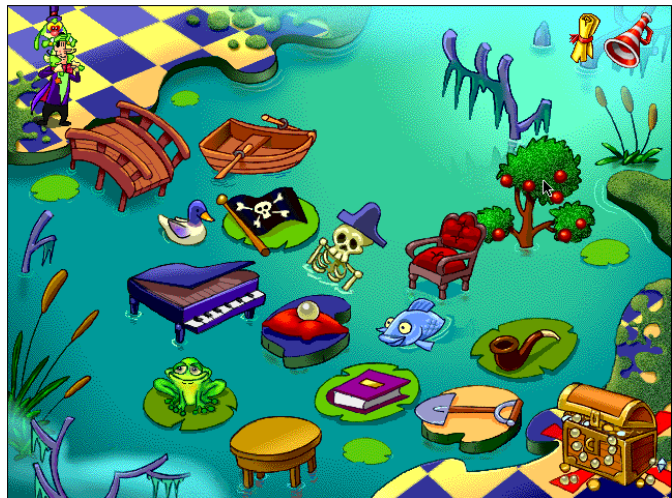


**Presentación de objetos con la letra P.**

Hacer clic en todos los objetos que comiencen con la letra P.

**Reconocimiento de objetos con la letra P.**

Ayudar al mago y al conejo a llegar al tesoro para ello debes atravesar el río junto con ellos haciendo clic en los objetos que comienzan con P.



**Actividad N° 9** Lectura y escritura de palabras con P.

**Reconocimiento de sílabas iniciales.**

Hacer clic sobre las palabras y observa sus ilustraciones, luego arrastra cada ilustración al baúl que contiene su sonido inicial.



**Copia de palabras (Escritura de palabras con sílabas)**



leer las oraciones dando un clic en el sombrerito al principio de cada una.

**Asociación palabra dibujo**

Arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.

pelota	pipa	paloma	perro	
piano	pato	pirata	princesa	

### 3.3 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

#### 3.3.1 Resultado de las Actividades aplicadas al grupo control

A continuación se presenta el registro anecdótico con su respectivo cuadro estadístico aplicado los niños del Grupo Control del Tercer Año de Educación Básica sobre la aplicación de las actividades del Dictado.

#### Datos Informativos:

**Nombre:** Laura

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

#### ANÉCDOTAS:

Durante los primeros días de trabajo, se sintió a gusto logrando interés en la lectura y escritura, y al transcurrir el tiempo se mostro desmotivado y no logró formar las oraciones al momento de aplicarle el dictado.

#### *Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades*

Tabla N.- 20

#### RESULTADOS DE LA NIÑA LAURA

Laura									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
90%	70%	70%	50%	40%	40%	60%	50%	30%	20%

Gráfico N.- 20



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Se puede observar que la niña empieza las actividades motivada, alcanzando un porcentaje alto y con el transcurrir de las clases ella se aburre frecuentemente porque las actividades dentro del aula son repetitivas por esta razón la alumna se desmotivó notablemente al transcurso de cada actividad.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Jesús

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Realizó bien el dictado, logrando hacer las oraciones completas y reconociendo las palabras y sonidos. Reconoce los sonidos y las letras, logró formar palabras.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 21

**RESULTADOS DEL NIÑO JESÚS**

Jesús									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
90%	70%	70%	60%	70%	70%	60%	70%	60%	60%

”

Gráfico N.- 21



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría

Inició con un buen nivel de aceptación de las actividades del dictado tradicional, pero de igual manera que el anterior alumno fue desmotivándose al transcurrir las actividades alcanzando un nivel más bajo, no baja mucho su escala de rendimiento pero no le gusta practicar pero al ir realizando las actividades lo hace por obligación.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Rolando

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Rolando al momento de realizar las diferentes actividades del dictado en clase no tuvo coherencia no se le entendía nada no combinaba bien vocales y consonantes, se tuvo que retomar todo de nuevo era un niño muy despistado y lloraba cuando se le corregía, la maestra con mucha paciencia siempre le dictaba sumamente despacio e incluso tenía que deletrear la palabra que dictaba.

El niño no avanzo con el aprendizaje de la lectura lo único que dominaba fue escribir correctamente su nombre.

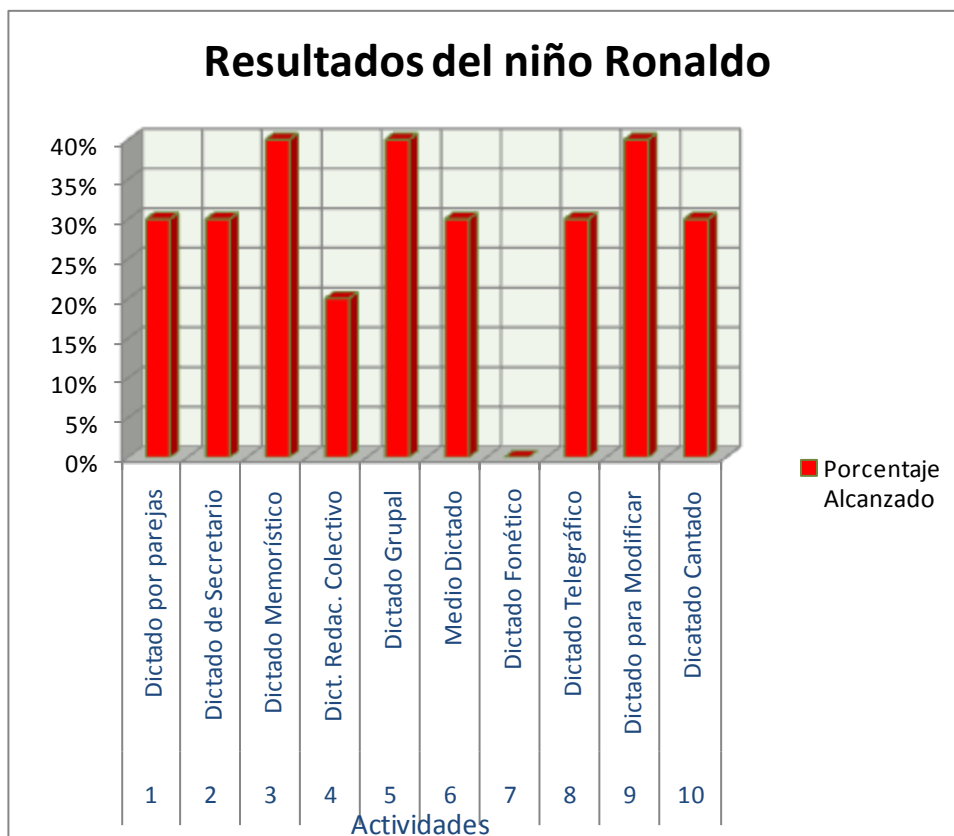
***Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades***

Tabla N.- 22

**RESULTADOS DEL NIÑO JESÚS**

Ronaldo									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
30%	30%	40%	20%	40%	30%	0%	30%	40%	30%

Gráfico N.- 22



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Como se puede observar en el gráfico al inicio de las actividades logró alcanzar un 30% mostrando desinterés y apatía por las actividades del dictado y sus diferentes ejercicios. Al transcurrir el desarrollo de las actividades no mejoró su interés por aprender a leer que incluso en una actividad alcanzó el 0% por no realizar y en su global solo pudo llegar a un 40%, la cual nos indica que el alumno no tuvo un aprendizaje significativo.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Yadira

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

### ANÉCDOTAS:

No se concentró en las actividades y no lograba coordinar las palabras también no podía formar oraciones al momento del dictado.

Como conclusión formaba oraciones incompletas y sencillas y no se comprendía su significado.

### *Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades*

Tabla N.- 23

#### RESULTADOS DE LA NIÑA YADIRA

Yadira									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
40%	30%	40%	30%	40%	40%	50%	30%	40%	30%

Gráfico N.- 23



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Su escala evolutiva no es favorable alcanzando al inicio un 40% y al transcurrir las actividades no logró superar el 50% dentro del desarrollo de las diferentes actividades del dictado llegando a la conclusión de que el aprendizaje de la lectura no es asimilado adecuadamente.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Javier

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

No mostró interés alguno en realizar las actividades y no consiguió realizar el dictado. Reconoce los sonidos y las letras, pero no termina ninguna oración y su pronunciación es lenta.

*Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades*

Tabla N.- 24

**RESULTADOS DEL NIÑO JAVIER**

Javier									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
50%	30%	40%	30%	50%	40%	60%	30%	40%	30%

**Gráfico N.- 24**



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

En su resultado global alcanzó casi un 60% al ir desarrollando las actividades, sin embargo fue desmotivándose y cayendo en el aburrimiento la cual permitió un porcentaje más bajo durante el desarrollo de las actividades, por este motivo es uno de los alumnos que no avanza mucho en la lectura menos en las demás destrezas.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Mariela

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Una de las mejores estudiantes leía, escribía y pronunciaba bien pero no estaba motivada en las clases ella era memorista y no podía analizar y menos reflexionar un texto. Su evaluación fue buena porque ella estudiaba mucho.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 25

RESULTADOS DE LA NIÑA MARIELA									
Mariela									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
70%	80%	70%	80%	90%	70%	60%	60%	60%	70%

Gráfico N.- 25



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

La niña inicio con un nivel alto en cuanto al desarrollo de las primeras actividades logrando un 60% hasta 90% porque tenía gusto por aprender pero al transcurso del tiempo se desmotivo actividades eran repetitivas y poco a poco decayó, manteniendo el nivel bajo y no logro superar los objetivos.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** María

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

A pesar de sentirse motivada por las actividades, no consiguió realizar el dictado ya que no logra coordinar las oraciones y no reconoce todavía los sonidos y se le dificulta armar las oraciones y pronunciar las letras.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 26

RESULTADOS DE LA NIÑA MARÍA									
María									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
70%	60%	50%	40%	40%	40%	40%	50%	40%	40%

Gráfico N.- 26



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Al momento de realizar las diferentes actividades y ejercicios del inicio con un nivel bastante aceptable su porcentaje en el transcurso del tiempo fue descendiendo, no le gustaba realizar las actividades en el aula no se interesaba y perdida fácilmente la concentración por lo que diríamos que no logramos que avance en el aprendizaje de la lectura.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Pedro

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Tiene gran retentiva y mostró interés por la lectura y la escritura pero al transcurrir las actividades el niño se sentía aburrido y desmotivado y como resultado no podía completar el dictado por qué se dedicaba a jugar con sus compañeros.

***Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades***

Tabla N.- 27

RESULTADOS DEL NIÑO PEDRO									
Pedro									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
70%	50%	50%	40%	40%	40%	40%	30%	30%	30%

Gráfico N.- 27



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

Las actividades del dictado resultaron desmotivantes para este niño no supero ni el 50% inicio con un nivel bajo y decaió totalmente hasta el punto de no querer realizar los ejercicios en el aula no pone interés por hacerlo bien, el sabe leer pero se aburre pronto.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Jorge

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Él le cuesta reconocer sonidos de las palabras y se confunde notablemente, comete faltas ortográficas en muchas ocasiones pronunció bien las palabras pero tuvo dificultad al escribirlas lo cual le ocasionó dificultades en el desarrollo de las actividades.

***Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades***

Tabla N.- 28

RESULTADOS DEL NIÑO JORGE									
Jorge									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
60%	40%	50%	40%	40%	50%	40%	30%	45%	40%

Gráfico N.- 28



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

Es un caso preocupante el niño no reconoce los sonidos de cada palabra y por ende en su escritura comete faltas ortográficas y no hay legibilidad en sus oraciones ni en sus diálogos. Su nivel y porcentaje de 30% bajo hasta llegar a 0% lo que significa que las últimas actividades no las hizo los resultados fueron casi inaceptable no logramos motivarlo durante el tiempo y el desarrollo de las actividades del dictado.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Roberto

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Es muy inteligente, pero no le gustan las actividades de dictado y no las realizó. Su maestro le motivaba pero enseguida cambiaba de actitud o le daba sueño.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 29

Roberto									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
30%	20%	10%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%

Gráfico N.- 29



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

El alumno considera que el dictado le da sueño, es por cuanto el dictado de palabras es una técnica del modelo pedagógico tradicional. Su nivel fue pésimo desde el inicio con un 30% hasta finalizar no logro realizar ninguna actividad bien no ponía atención y se veía desmotivado.

### 3.3.2 Resultado de las Actividades aplicadas al Grupo Experimental.

A continuación se presenta el registro anecdótico del Grupo Experimental.

#### Datos Informativos:

**Nombre:** Carla

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

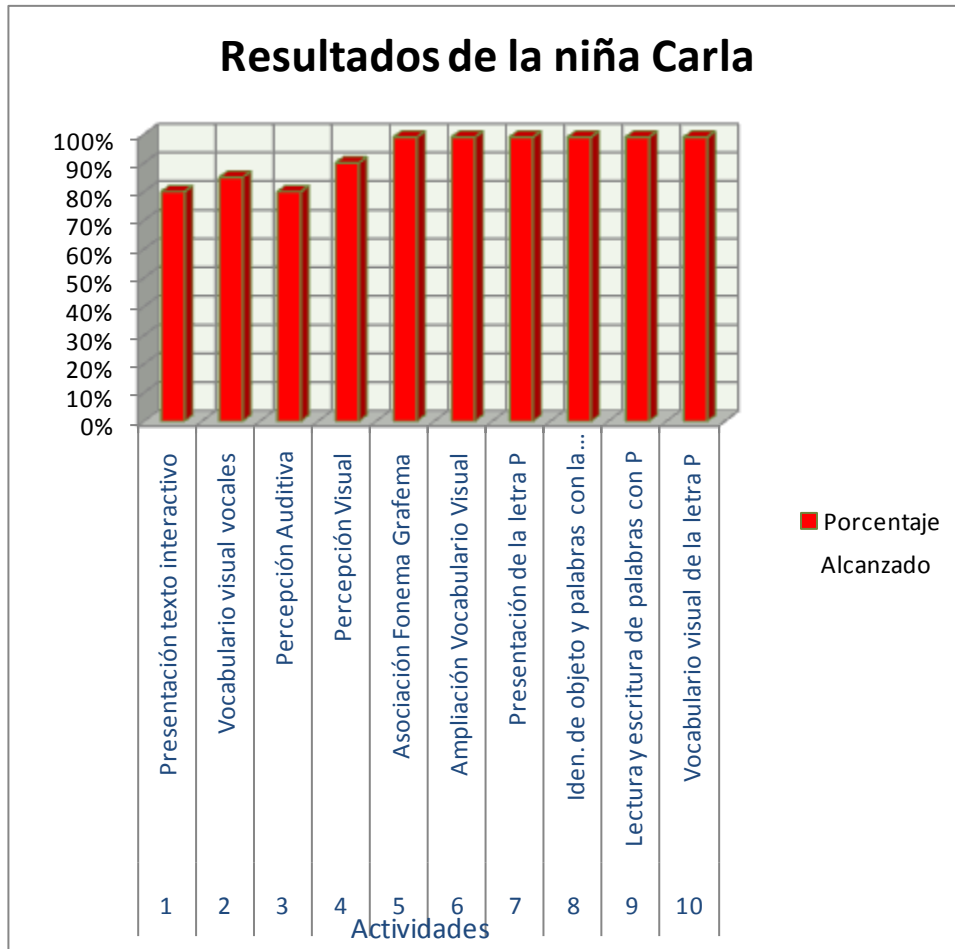
Una de las mejores estudiantes del grado, aprendió a trabajar en grupo e hizo mucho mas compañerismo con los demás, por ser una niña muy inteligente casi no tenía amigos pero los hizo. Se desarrolló correctamente en la lectura y escritura de las palabras frente al computador.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 30

RESULTADOS DE LA NIÑA CARLA									
Carla									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
80%	85%	80%	90%	99%	99%	99%	99%	99%	99%

Gráfico N.- 30



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

El porcentaje alcanzado por la alumna fue satisfactoriamente alto al inicio con un 80% logrando realizar las actividades de forma rápida con el transcurso de las actividades mejoro notablemente lo cual se puede verificar en la gráfica hasta llegar casi al 99% lo que significa que si aprendió a leer y el hecho de utilizar recursos nuevos la motivo aun más.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Jennifer

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

La niña se interesó por la actividad planificada en el computador, al principio no coordinó bien el trabajo en equipo, porque en las aulas trabajaban de manera individual en el libro de Lenguaje y comunicación.

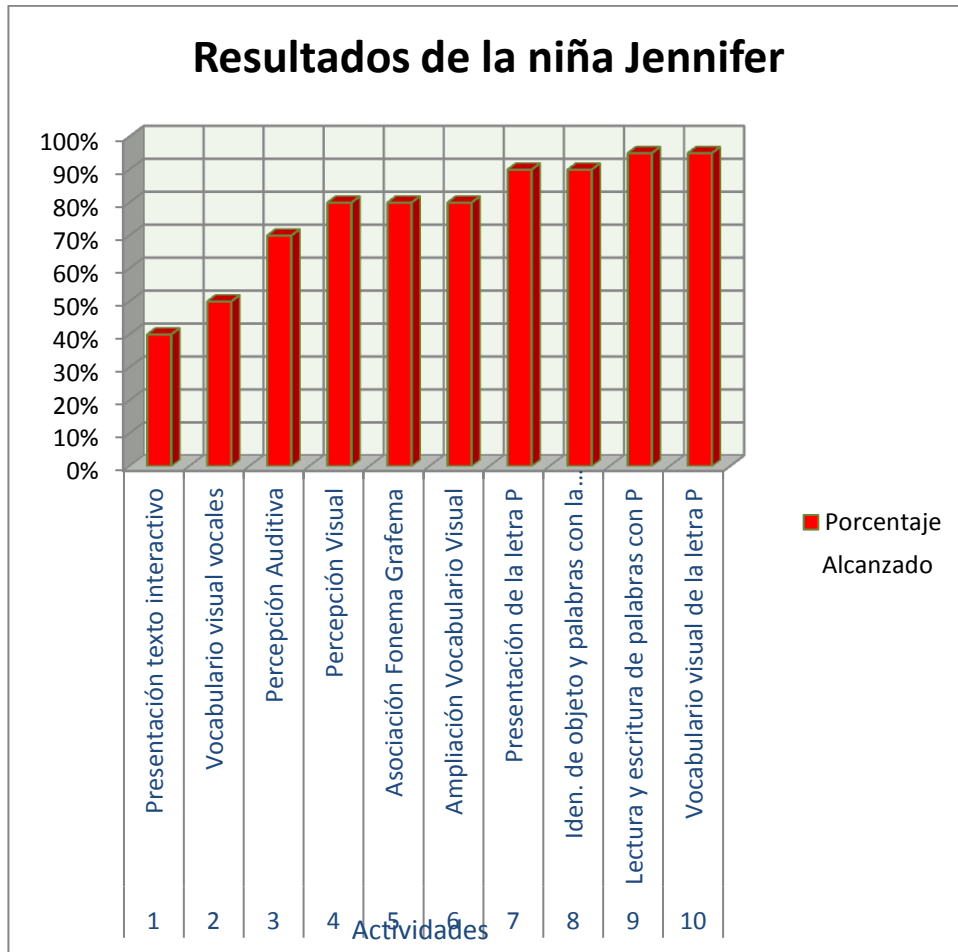
En las primeras actividades en el uso de la letra “a” se equivocaba gracias al programa y a las actividades del uso de dicha letra superó su problema.- También aprendió a compartir con sus compañeros el computador.- Aprendió a desenvolverse bien en sus conversaciones y logró aprender a leer y escribir y pronunciar correctamente las palabras.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 31

Jennifer									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
60%	60%	70%	80%	90%	90%	90%	90%	90%	90%

Gráfico N.- 31



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

Fue una de las niñas que al principio no se adecuaba al programa porque tenía dificultades con el uso del mouse pero no fue un impedimento y al transcurrir con el desarrollo de las actividades del software mejoro alcanzando un porcentaje del 90% pues cumplía con las actividades del programa y fue mejorando notablemente la lectura y tenia gran motivación por aprender.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Javier

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

### ANÉCDOTAS:

Un niño muy inquieto las primeras aplicaciones hacia bulla y con eso distraía a sus compañeros de trabajo, la maestra lo motivo diciéndole la importancia de la lectura, el a su vez era un niño muy explorador y manejo muy bien el computador.

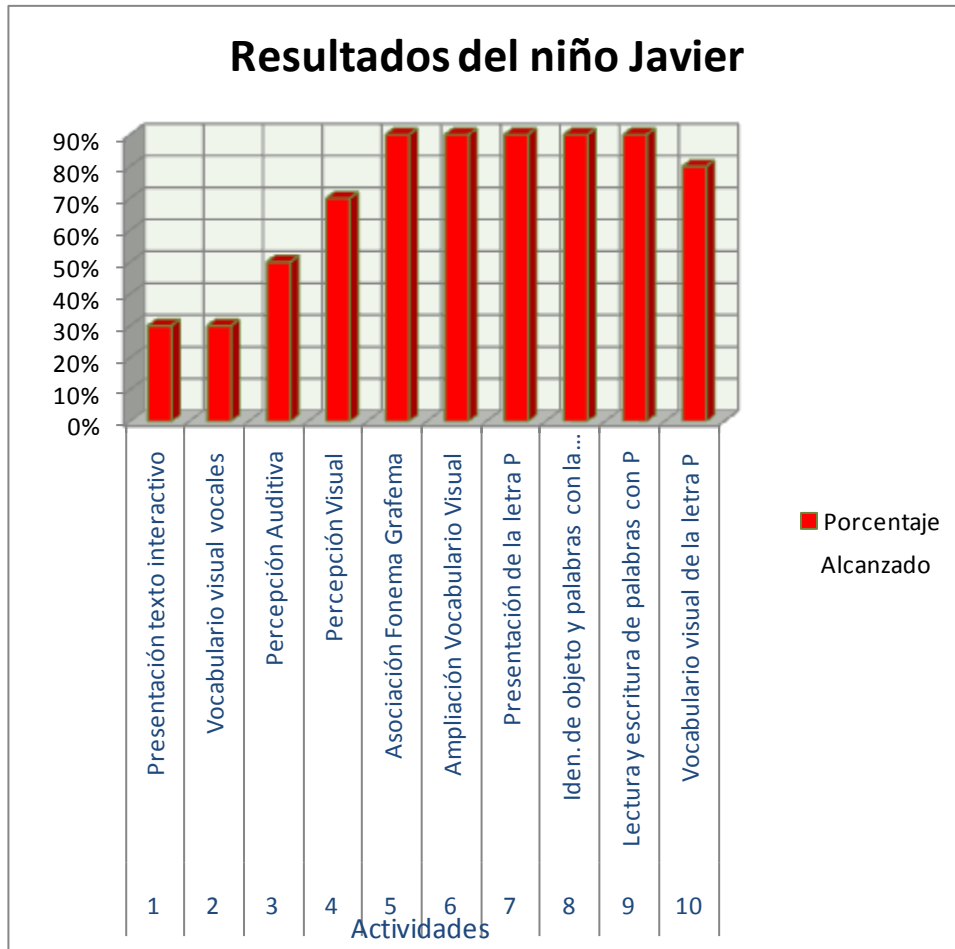
Al momento de evaluar pronuncio muy bien las palabras y aprendió a leer rápidamente respetando la puntuación, además el niño en sus diálogos era expresivo.

### *Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades*

Tabla N.- 32

RESULTADOS DEL NIÑO JAVIER									
Javier									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
30%	30%	50%	70%	90%	90%	90%	90%	90%	80%

Gráfico N.- 32



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

De igual manera el niño inicio temeroso porque no dominaba el uso del mouse pero le gustaba estar frente al computador caso similar el anterior le costó un poco adaptarse al programa en el desarrollo de las primeras actividades, luego se divirtió con la serie de actividades del software motivado y ascendiendo hasta llegar a un porcentaje de 90% y mejoro su lectura y su pronunciación.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Diego

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

El estudiante tuvo mucha dificultad para concentrarse en las actividades, pero al escuchar sonidos agradables se motivo y aprendió a leer detenidamente un texto y a decir su criterio del texto. Diego se intereso al escuchar que el programa decía que en el mundo del Abra palabra era un mundo que todo podía pasar; los animales cantaban y jugaban, eso lo hiso que él se concentre en lo que decía el programa.

En la respectiva evaluación el mejoro mucho no solo aprendió a leer sino también a pronunciar correctamente las palabras que el aun no podía hacerlo.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 33

RESULTADOS DEL NIÑO DIEGO									
Diego									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
40%	40%	50%	70%	85%	85%	90%	90%	90%	90%

Gráfico N.- 33



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

En la grafica se puede observar claramente como este niño fue mejorando notablemente hasta alcanzar un excelente porcentaje del 90% por lo que interpretamos que el si aprendió a leer motivado por el software educativo.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** José

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

El tuvo un gran problema en el reconocimiento del computador, al mencionar la palabra **mouse** no sabía lo que era porque la maestra le enseñó que se llama **ratón** y los investigadores tuvieron que explicarle que era la misma palabra pero en inglés y él pudo reconocer de mejor manera el computador. Otro problema era que mientras el programa avanzaba aumentaba su complejidad, tanto su profesora como sus compañeros lo ayudaron y realizó correctamente las actividades indicadas.

Al evaluar fue satisfactorio comprobar cómo el programa dio excelentes resultados en el desenvolvimiento de la lectura.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 34

RESULTADOS DEL NIÑO JOSÉ									
José									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
10%	10%	30%	50%	50%	60%	70%	70%	70%	70%

Gráfico N.- 34



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Su rendimiento en cuanto al manejo de computador y del programa al principio no fue aceptable inicio con 10% en el desarrollo de las actividades porque no dominaba el manejo del mouse pero al transcurrir los días el logro domina y superar este pequeño inconveniente y en cuanto más práctica mejor fue su desenvolvimiento alcanzando un nivel aceptable y aprendió a leer.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Gabriel

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

### ANÉCDOTAS:

Al saber que va a trabajar en el computador se entusiasmó, el fue capaz de dominar las actividades del Software Educativo con mucha rapidez y razonamiento e incluso aprendió a cantar claro y había veces que no quería compartir el equipo con sus compañeros pero lo termino haciéndolo.

No tuvo ningún problema en la evaluación y respondió todos los ítems correctamente.

### *Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades*

Tabla N.- 35

RESULTADOS DEL NIÑO GABRIEL									
Gabriel									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
70%	70%	80%	90%	99%	99%	99%	99%	99%	99%

Gráfico N.- 35



Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

El inicio con un buen nivel de 70% dominaba y realizaba todas las actividades rápido en el computador con pocos inconvenientes, el programa lo motivo mucho el avance de los conocimientos fueron altísimos el no solo aprendió a leer sino que a razonar lo que esta receptando.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Julio

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Un estudiante colaborador en la aplicación de Software Educativo, él manejo muy bien el computador y de la misma manera él trabajo en equipo.

Logro formar oraciones, se involucró en el programa sintió que él estaba actuando en el programa por ejemplo cuando la araña saltaba la cuerda y se incentivó a leer aún cuando su maestra no lo ordene hacerlo.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 36

Julio									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
60%	70%	80%	80%	90%	90%	90%	90%	90%	95%

Gráfico N.- 36



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Al ver que el programa le mostraba una gran variedad de juegos y animaciones él se motivó mucho. Inicialmente comenzó con un buen nivel de 60% y fue mejorando con el desarrollo de las siguientes actividades. Se mostraba muy interesado y le gustaba estar frente al computador. Su avance de aprendizaje fue notablemente.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Miguel

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Un niño con el que se tuvo que trabajar con asesorías personales del uso del programa porque primero no tenía confianza en manejar el equipo por miedo a equivocarse y no quería participar, al observar el contenido del recurso tecnológico se motivó en una parte del mismo se encontraba con un karaoke en el momento él se vio en la obligación de cantar eso le dio más confianza en sí mismo.

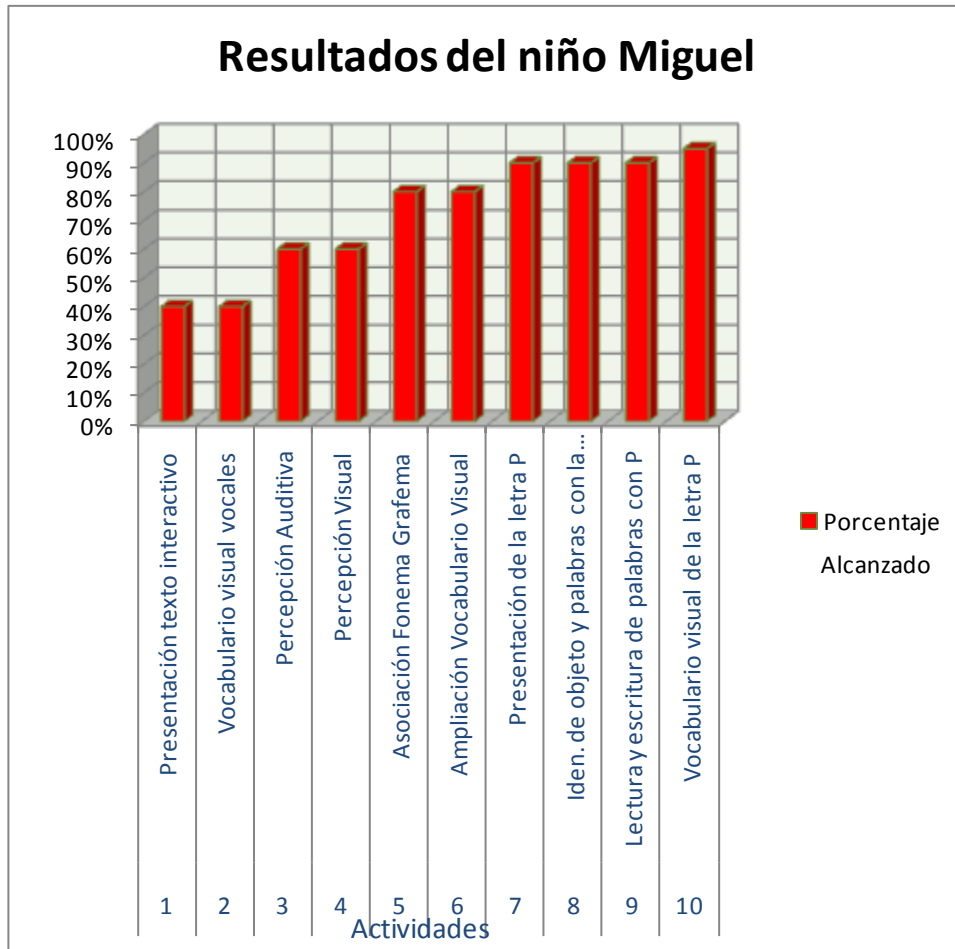
Confió en sí mismo y le dimos las pautas necesarias para que se convenza de que a mayor equivocaciones tiene más oportunidad de aprender más rápido y por sus propios medios, también se concientizó la importancia de la lectura que es una asignatura que le permitirá dar una lección con sus propias palabras y no ser un niño memorista con miedo a equivocarse.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 37

Miguel									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
40%	40%	60%	60%	80%	80%	90%	90%	90%	95%

Gráfico N.- 37



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Se puede apreciar en los porcentajes como logramos que el alumno supere sus deficiencias al realizar las actividades del software por que se motivo y aprendió alcanzando un nivel excelente en el aprendizaje de la lectura.

**Nombre:** María

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Está interesada en aprender, pero le falta concentración la cual teníamos que explicarle al principio de cada actividad las instrucciones para realizarla. Maneja bien el Mouse, pero se equivocaba al tratar de responder con rapidez, completa las palabras y las oraciones.

Ha avanzado en su aprendizaje, ya que lee y reconoce las letras.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 38

RESULTADOS DE LA NIÑA MARÍA									
María									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
40%	40%	60%	60%	80%	80%	90%	90%	90%	95%

Gráfico N.- 38



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

La niña empezó con un nivel bajo de 40% tenía problemas para concentrarse pero se motivo con las diferentes actividades del programa lo cual fue un beneficio y le permitió mejorar cada vez mas y aprender con la utilización del programa llegando a alcanzar un nivel excelente de 90% y aprendió a leer.

**Datos Informativos:**

**Nombre:** Ángel

**Grado:** Tercer Año de Educación Básica

**Fecha:** 5- 20 de Octubre del 2009

**Edad:** 7 años

**ANÉCDOTAS:**

Al principio le costó utilizar el Mouse pero avanza constantemente en las actividades propuestas en el programa.

Un niño muy activo, que realizaba muchas preguntas durante la aplicación del recurso tecnológico y obviamente obtuvo respuesta a sus inquietudes Él aprendió a leer, analizar, dibujar y pintar un mundo nuevo que observo lleno de color y de creatividad.

Cada vez que realizaba una actividad se motivo más y quería seguir avanzando para seguir aprendiendo un poco más.

**Porcentaje Alcanzado al cumplimiento de las actividades**

Tabla N.- 39

**RESULTADOS DEL NIÑO ÁNGEL**

Ángel									
ACTIVIDADES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	lectura de objetos y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
40%	50%	70%	80%	80%	80%	90%	90%	95%	95%

Gráfico N.- 39

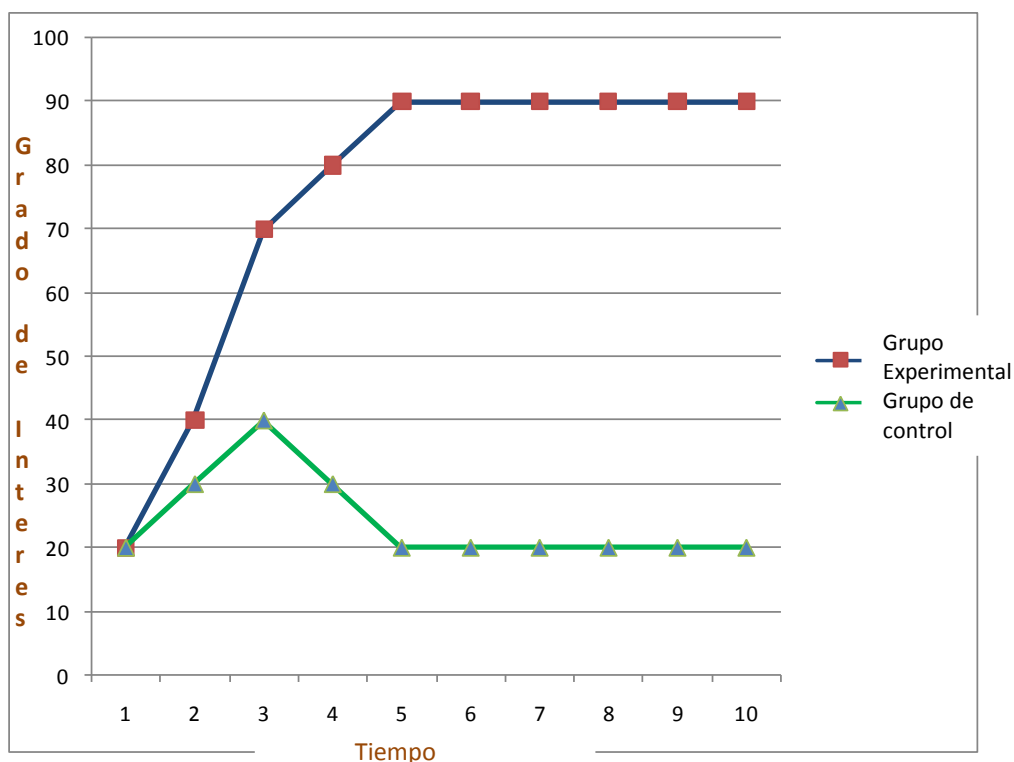


Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

Al principio tuvo dificultades para realizar las actividades pero se adaptó pronto y demostró un gran interés por realizar las actividades del programa se motivó y aprendió a leer le gustaba trabajar en el computador.

Como conclusión se pudo llegar a que los diez (10) niños del grupo control a los que se les aplicó el dictado y sus diferentes ejercicios, demostraron apatía y poco interés de realizar las actividades propuestas por el docente y del total de los 10 niños del grupo experimental demostraron entusiasmo por el uso del recurso tecnológico como lo es el software educativo que sirvió de estímulo para los alumnos y que estos se interesen por la lectura

### 3.3.3 Representación comparativa entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental



En el gráfico se evidencia el interés demostrado por los nin@s de ambos grupos al transcurrir las 4 semanas de aplicación de los instrumentos. Se puede apreciar que los niñ@s del grupo experimental tuvieron dificultades de adaptación en las primeras semanas de la aplicación del software, pero al transcurrir las semanas los niñ@s se adaptaron muy bien y lograron completar casi el 100% de los objetivos propuestos.

El Grupo control, al cual se les aplicó el dictado y otros ejercicios de lectura ya descritos anteriormente, se mostraron interesados en la actividad durante las primeras semanas de aplicación y se completaron algunos objetivos propuestos. Luego al transcurrir un periodo de tiempo se desmotivaron por la actividad ya que no les resultaba atractiva y por no poder completar las actividades manejadas en los indicadores. La realización de este diagnostico con respecto a la aplicación y evaluación del software educativo, los nin@s demostraron interés en el desarrollo de la creatividad dentro de su proceso de enseñanza- aprendizaje, por lo cual este recurso servirá como herramienta didáctica en el aula de clases.

**Porcentaje general alcanzado por el grupo control a través de las diferentes actividades.**

Tabla N.- 40

**PORCENTAJE GENERAL DEL GRUPO DE CONTROL**

	Actividades									
	Dictado por parejas	Dictado de Secretario	Dictado Memorístico	Dict. Redac. Colectivo	Dictado Grupal	Medio Dictado	Dictado Fonético	Dictado Telegráfico	Dictado para Modificar	Dictado Cantado
Grupo Control	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Laura	90	70	70	50	40	40	60	50	30	20
Jesús	90	70	70	60	70	70	60	70	60	60
Rolando	30	30	40	20	40	30	0	30	40	30
Yadira	40	30	40	30	40	40	50	30	40	30
Javier	50	30	40	40	50	40	60	30	40	30
Mariela	70	80	70	80	90	70	60	60	60	70
María	70	60	50	40	40	40	40	50	40	40
Pedro	70	50	50	40	40	40	40	30	30	30
Jorge	60	40	50	40	40	50	40	30	45	40
Roberto	30	20	10	5	5	5	5	5	0	0
Porcentaje Total	60	48	49	40,5	45,5	42,5	41,5	38,5	38,5	35

Fuente: Escuela "Juan Abel Echeverría"

**Porcentaje general alcanzado por el grupo experimental a través de las diferentes actividades.**

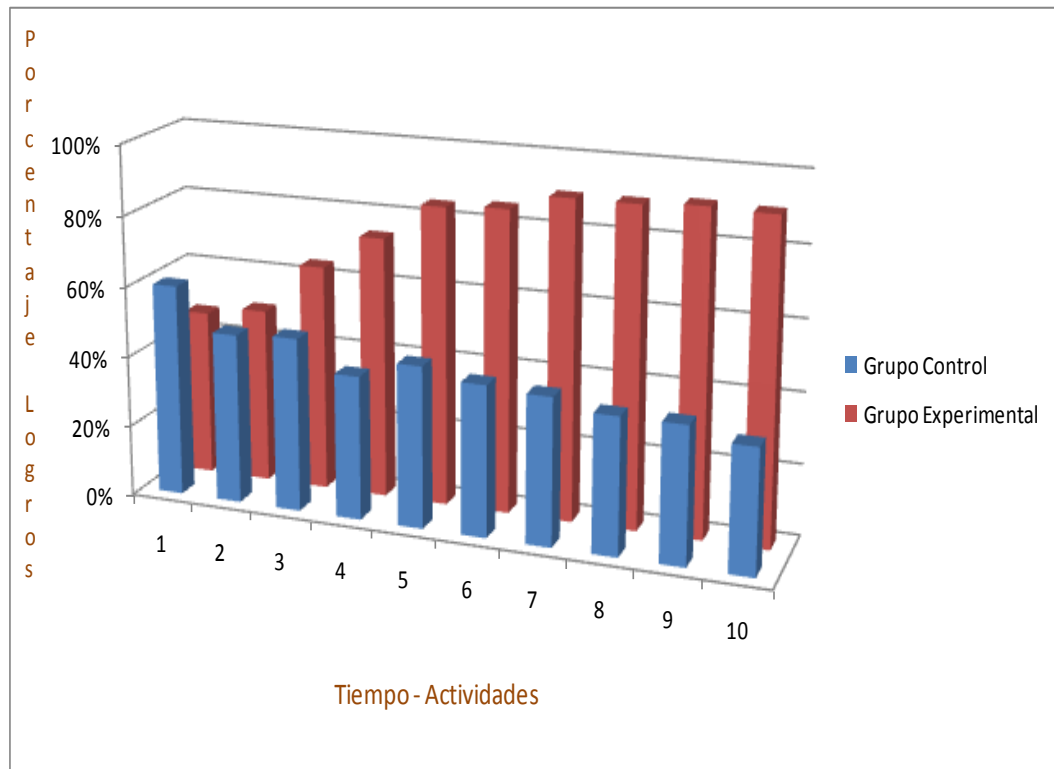
Tabla N.- 41

**PORCENTAJE GENERAL DEL GRUPO EXPERIMENTAL**

Grupo Experimental	Actividades									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Presentación texto interactivo	Vocabulario visual vocales	Percepción Auditiva	Percepción Visual	Asociación Fonema Grafema	Ampliación Vocabulario Visual	Presentación de la letra P	Iden. de objeto y palabras con la letra P	Lectura y escritura de palabras con P	Vocabulario visual de la letra P
Carla	80	85	90	99	99	99	99	99	99	99
Jennifer	60	60	70	80	90	90	90	90	90	90
Javier	30	30	50	70	90	90	90	90	90	80
Diego	40	40	50	70	85	85	90	90	90	90
José	10	10	30	50	50	60	70	70	70	70
Gabriel	70	70	80	90	99	99	99	99	99	99
Julio	60	70	80	80	90	90	90	90	95	90
Miguel	40	40	60	60	80	80	90	90	90	95
María	40	40	60	60	80	80	90	90	90	95
Ángel	40	50	70	80	80	80	90	90	95	95
<b>Porcentaje Total</b>	<b>47</b>	<b>49,5</b>	<b>64</b>	<b>73,9</b>	<b>84,3</b>	<b>85,3</b>	<b>89,8</b>	<b>89,8</b>	<b>90,8</b>	<b>90,3</b>

Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

### Representación gráfica de los porcentajes generales logrados con los dos grupos (Experimental y Control)



Fuente: Escuela “Juan Abel Echeverría”

En el gráfico N° 40 se evidencia que en la aplicación de ambos recursos se pudo observar que el grupo que trabajó con el dictado y actividades de lectura, compuesto por un total de 10 niños del Tercer año de Educación Básica fue desmotivándose al pasar el tiempo por encontrar poco atractiva la actividad, además de la frustración por no lograr avanzar en su proceso, hace al niño desistir en participar en la actividad. El grupo que trabajó con el software educativo (Abrapalabra) en un comienzo sintió temor porque pensaba que no iba a ser capaz de realizar la actividad, sin embargo al pasar las semanas de dicha actividad se fueron estimulando en el uso del programa, ya que era atractivo, dinámico y visual; tiene sonidos y recompensas por sus logros, lo que se traduce en avances más acelerados en el área de la lectura en cada uno de ellos y un

aprendizaje más significativo y de una forma divertida e innovadora, comparando ambos resultados se puede concluir que el uso de la tecnología informática en la enseñanza de la lectura es de gran apoyo puesto que logró estimular a los niñ@s del tercer año de educación básica en su proceso de aprendizaje en el área de lectura, y se vieron los resultados más acelerados y menos traumáticos.

### **3.3.4 Limitaciones**

Durante la aplicación y evaluación del software educativo a los nin@s del Tercer año de Educación Básica de la escuela “Juan Abel Echeverría”, hemos visto que existe la posibilidad de que surjan o estén presentes algunas limitaciones y/o obstáculos, los mismos que podrán entorpecer su avance o invalidar la misma; sin embargo se trató de minimizar los elementos que puedan interferir.

Dentro de estas limitaciones se pueden nombrar:

En el laboratorio de computación solo se le da al alumnado una hora semanal en el mismo, por lo que se hace necesario pedir la colaboración a los docentes para así llevar al grupo una hora diaria. Esta hora debe ser variable para no perjudicar ni al docente ni otro grupo de niñ@s, ya que para la aplicación del software se hace necesario llevar al grupo de niñ@s todos los días para llevar la secuencia respectiva.

También se hace necesario reducir el grupo control, ya que la finalidad era llevar una muestra de 31 niñ@s pero en el laboratorio solo existen diez computadoras y el trabajo con dos o tres alumnos en una computadora no permite avanzar en los logros, ni en una buena evaluación.

Los días que el niñ@ no asista o se suspendan clases en la institución por algún motivo (consejo, reunión, entre otros), no permitirá la secuencia y retrasará el avance en el aprendizaje del grupo control. Sin embargo se utilizará todo mecanismo o estrategia para sacar mejor provecho al proyecto planteado.

### **3.4 Conclusiones y Recomendaciones**

#### **3.4.1 Conclusiones**

Los contenidos teóricos y conceptuales de la lectura y sus diferentes técnicas son concebida como el eje fundamental del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura, por ser el conocimiento inicial y más importante que se transmite escolarmente y constituye el instrumento en el aprendizaje de otros conocimientos.

Dentro del nivel de conocimientos, los nin@s no se encuentran en un nivel bueno de lectura adecuado los mismos que son resultados de un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional por parte del docente.

En un mundo tecnológico que se vive actualmente es nuestra responsabilidad educarnos en el tema y que mejor incentivar a las instituciones educativas a implementar programas interactivos en el que el niñ@ se vea motivado a aprender a través del juego. Estos programas educativos integra la exploración, integración de texto, voz, sonido e imágenes que contribuyen a captar la atención del niñ@. El software estimula el aprendizaje con actividades como: reconocimiento de letras, de palabras, de sonidos y de sílabas.

Una de las principales ventajas observadas es el nivel de motivación de los niños el cual incide directamente en la atención y concentración alcanzada frente a las actividades de la lectura a través del software educativo

La utilización del software educativo “ABRAPALABRA” en el aula, ha incentivado a niñ@s del Tercer año de Educación Básica de la escuela “Juan Abel Echeverría” a insertarlos al mundo de la lectura, y ha hecho que los niños y niñas se interesen por este proceso y comprendan los diferentes textos observados y leídos, haciendo de las clases un momento entretenido y significativo para ellos.

Al inicio de la experiencia la mayoría de los niños leía sílabas aisladas y algunas palabras. Y al finalizar el período de aplicación y evaluación con el software educativo se notó la diferencia logrando que los niños lean oraciones y textos simples.

Por otro lado, permite al profesor entregar a los niños, un Software de lenguaje interactivo que contiene diferentes actividades. Las actividades están diseñadas de manera sistemática y por nivel de complejidad, para que el niño trabaje en forma autónoma. También puede ser usado como material de apoyo en niños mayores que presentan dificultades o necesidades especiales de aprendizaje.

### **3.4.2 Recomendaciones**

El docente debe adquirir sólidos conocimientos sobre los contenidos teóricos y conceptuales de la lectura y sus diferentes técnicas ya que es el eje fundamental del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura.

La utilización del software educativo acercará al niño a la lectura; un niño que se haya aficionado desde pequeño a las computadoras tendrá un mayor interés por indagar en lo que dicen los libros. De su entusiasmo y placer nacerá su amor por la Literatura.

Es muy importante introducir a los niños desde muy temprana edad al mundo de la informática, ya que el desarrollo de su capacidad se verá influenciado por este medio.

La utilización del software como herramienta estimula el desarrollo de su incipiente lenguaje oral y escrito.

El software permite al niño leer las imágenes de un cuento, expresando lo que ve, interpretando los distintos elementos de las imágenes, haciendo hipótesis de lo que puede suceder después, etc.

Al utilizar el software educativo el niño se identifica con los problemas de los personajes y encuentra en ellos la solución a sus conflictos en el área de la lectura.

Se recomienda talleres de actualización para los docentes y la aplicación de un programa de software educativo para el desarrollo de la lectura.

### 3.5 Bibliografía Consultada

1. Bizcarro, H. "Avances Tecnológicos". Editorial Panapo. Venezuela. 2000.
2. Hernández y Otros.. "Metodología de la Investigación". Mc Graw-Hill de M. México. 1998.
3. Hernández, L.(1993).Currículo Básico Nacional. Editorial Santillana. Venezuela.
4. Pérez,M. "El Docente y el Computador." Editorial Cores. Venezuela. 1999
5. Reggini, F. "Definiciones del Sistema Actual." Segunda Edición. Fondo Editorial Trópicos. Venezuela. 1998
6. Peñalver, V. "El Docente y los Recursos de Aprendizaje." Segunda Edición. Editorial Nuevo Mundo. Venezuela. 1999.
7. Rey, H. "La inserción de la Informática en la Educación y sus efectos en la reconversión laboral. Instituto de Formación Docente." Argentina. 1999.
8. Módulo del Ministerio de Educación del Ecuador; Lenguaje Separata Técnica, edipcentro Quito - Ecuador a 2006.
9. Módulo del Ministerio de Educación del Ecuador; Lenguaje Separata Técnica, edipcentro Quito - Ecuador a 2007.

10. Módulo del Ministerio de Educación del Ecuador; Lenguaje Separata Técnica, edipcentro Quito - Ecuador a 2008.
11. Guía Metodológica del Ministerio de Educación; La Lectura como potenciadora de valores en la educación básica. Quito Ecuador 2005.
12. Andaluz Prado José Alfredo del diario Extra Ecuador-Guayaquil, publicado 14 Septiembre del 2008, editorial gráficos nacionales S.A.
13. Enciclopedia de la Educación; Nuevas tendencias; Ediciones Nauta S.A. Quito, Ecuador.
14. Enciclopedia de la Educación; Didáctica, Ciencia y Tecnología; Ediciones Nauta S.A. Quito, Ecuador.
15. <http://www.definicion.de/lectura.com/lectura;>(Consulta el 09/11/2009)
16. [http://www.monografias.com/técnicas didácticas de lectura;](http://www.monografias.com/técnicas%20didácticas%20de%20lectura) (Consulta el 09/11/2009)
17. [http://www.clarin.com/diario/2005/11/17/opinion/o-03002.htm;](http://www.clarin.com/diario/2005/11/17/opinion/o-03002.htm)(Consulta el 07/11/09)
18. [http://www.fmmeduacion.com.ar/Informatica/infoeduc.htm,](http://www.fmmeduacion.com.ar/Informatica/infoeduc.htm) Informática en la educación;(Consulta el 10/11/2009)
19. [http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#softeducat;](http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#softeducat) (Consulta el 10/11/2009)
20. [http://www.proftecnologia.blogspot.com/2006/06/concepto-de-software-educativo.;](http://www.proftecnologia.blogspot.com/2006/06/concepto-de-software-educativo.) (Consulta el 10/11/2009)

21. [http://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_educativo.com/](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo.com/) clasifica al Software Educativo en Abierto; (Consulta el 12/11/2009)
22. [http://www.irabia.org/departamentos/pemgu/document/raul\\_cyp.htm.com/](http://www.irabia.org/departamentos/pemgu/document/raul_cyp.htm.com/) Aplicación del Software educativo; (Consulta el 12/11/2009)
  
23. [http://www.la\\_lectura\\_y\\_sus\\_tipos\\_de\\_lectura.com./](http://www.la_lectura_y_sus_tipos_de_lectura.com/) tipos de lectura; (Consulta el 09/06/2007)

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS  
HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE  
**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA” JUAN  
ABEL ECHEVERRÍA.”**

**Objetivo:** Conocer las estrategias y recursos didácticos que utilizan los docentes para la enseñanza en el área de lenguaje y comunicación.

**INSTRUCTIVO:**

Conteste con objetividad y sinceridad, lo que dará un mejor aporte para nuestra investigación.

1. ¿Utiliza estrategias pedagógicas para incentivar al alumno en el aprendizaje de la lectura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) Algunas veces ( ) Nunca ( )
  
2. Desarrolla con los alumnos para que conozcan sus habilidades en el proceso de enseñanza de la lectura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) Algunas veces ( ) Nunca ( )
  
3. Colabora Ud. con cada alumno para desarrollar la lectura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) Algunas veces ( ) Nunca ( )
  
4. Qué grado de conocimiento considera Ud. que tiene en cuanto al manejo de la computadora.  
Muy Buena ( ) Buena ( ) Regular ( ) Malo ( )

5. Conoce Ud. Sobre los programas Educativos para mejorar el aprendizaje a través de la computadora.  
Si ( ) No ( )
  
6. Considera Ud. que los programas Educativos a través de la computadora son importantes para el aprendizaje del los niños?  
Si ( ) No ( )
  
7. Cree Ud. que los programas educativos acerca de la Lectura, motivarían y mejorarían el interés por aprender en los niños?  
Si ( ) No ( )
  
8. Le gustaría aplicar en sus clases un programa o software educativo como herramienta de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los niños?  
Si ( ) No ( )
  
9. Estaría Ud. de acuerdo en la implantación de un programa o software educativo dentro de su institución educativa?  
Si ( ) No ( )
  
10. Colaboraría Ud. para recibir capacitación sobre el manejo y utilización de una computadora y el programa o software educativo?  
Si ( ) No ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS  
HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑ@S DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DE LA ESCUELA “JUAN ABEL ECHEVERRÍA.”**

**Objetivo:** Conocer el nivel de interés de los niñ@s por aprender a leer mediante la utilización de la computadora.

**INSTRUCTIVO:**

Lea detenidamente y responda de forma individual

1. Le gusta las clases de la asignatura de Lenguaje y Comunicación?  
Si ( ) No ( )
  
2. Son entretenidas y divertidas las clases de lenguaje que imparte tu profesor?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) Algunas veces ( ) Nunca ( )
  
3. Le gusta manejar la Computadora para aprender más y mejor?  
Si ( ) No ( )
  
4. Cómo le gustaría aprender sus clases de lenguaje?  
Con el libro ( ) Carteles ( ) Computadora ( )
  
5. Le gustaría que su profesor utilice la computadora para enseñarle a Leer?  
Si ( ) No ( )

6. Su profesor le habla siempre sobre la importancia del manejo de la computadora?  
Si ( ) No ( )
7. Le gusta trabajar en grupo o individual cuando utiliza la computadora?  
Grupo ( ) Individual ( )
8. Cree que utilizando la computadora las clases serian más interesantes  
Y aprendería más rápido y mejor?  
Si ( ) No ( )
9. Cree que por medio de la observación de figuras animadas en la computadora aprendería mejor a leer correctamente?  
Si ( ) No ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N° 2

Instalación del Software Educativo en la Escuela Juan Abel realizado de Octubre del 2009.



## Capacitación a los maestros sobre manejo y utilización del Software



**Capacitacion a los estudiantes manejo del Software del tercer año de**



**Educacion**



**Trabajo con los niños en grupos en el manejo del Software Educativo.**



**Exteriores del aula de computación alumnos del tercer año Sr. Luis Molina director de la escuela y las Estudiantes responsables del proyecto.**

