



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación
Mención: Educación Básica

TEMA:

“EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO”

AUTORA: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

TUTORA: Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

Ambato – Ecuador

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICO:

Yo, Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez CC 0502431620 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO”, desarrollada por la egresada Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

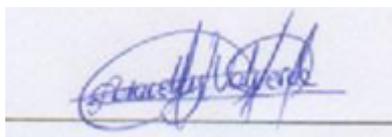
Ambato, Agosto 2015



Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez
CC. 0502431620
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

CI: 1803996444

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO” autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

CC: 1803996444

AUTORA

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO”, presentada por la Srta. Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles egresada de la Carrera de Docencia en Educación Básica promoción: Abril - Septiembre 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos y científicos de Investigación y reglamentos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Mg.Pablo Enrique Hernández Domínguez

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Mg.Roberto Enrique Alvarado Quinto

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicó primeramente a Dios por ser mi guía y mi camino, por concederme la vida, la salud y vocación por la profesión escogida.

A mí amado Esposo e Hijo adorado, con quienes comparto mi vida y me han dado la fuerza para dedicarme a culminar mis metas; también agradezco a mis Padres quienes con sus consejos me han apoyado a cumplir con mis anhelos.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación va dirigido con expresión de gratitud para mis maestros, quienes con su nobleza, apoyo y entusiasmo, vertieron todo sus conocimientos en el aula, permitiéndome enriquecerme como verdadera profesional con sus aportes.

También agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, institución de la cual me nutrí de conocimiento, y sobre todo unas gracias a toda mi familia por ayudarme a cristalizar mi meta como profesional.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS.....	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE ANEXOS.....	XV
RESUMEN EJECUTIVO	XVI
SUMMARY	XVII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis crítico.....	8
1.2.3. Prognosis.....	9
1.2.4. Formulación del problema.....	10
1.2.5. Interrogantes de la investigación.....	10
1.2.6. Delimitación de la investigación.....	10
1.3. JUSTIFICACIÓN	11
1.4. OBJETIVOS	12
1.4.1. Objetivo General.....	12
1.4.2. Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1. Antecedentes investigativos	13
2.2. Fundamento filosófico	15
2.3. Fundamentación psicológica.....	16
2.4. Fundamentación pedagógica.....	16
2.5. Fundamentación axiológica	16
2.6. Fundamentación legal	17
2.7. Categorías fundamentales.	19
2.8. Fundamentación Teórica de la variable independiente.....	22
2.8.1. Software Educativo Educaplay.....	22
2.8.1.1. Introducción.....	22
2.8.1.2. Definición	22
2.8.1.3. Características.....	22
2.8.1.4. Objetivo	25
2.8.1.5. Actividades	25
2.8.2. Medios Audiovisuales	29
2.8.2.1. Definición	29
2.8.2.2. Tipos de Medios Audiovisual	29
2.8.2.3. La imagen en movimiento/video digital.....	31
2.8.3. Teorías y Métodos Educativos.....	34
2.8.3.1. Teorías de Aprendizaje.....	34
2.8.3.2. Teoría de aprendizaje conductual	35
2.8.3.3. Teoría de aprendizaje constructivista	35
2.8.3.4. Teoría de aprendizaje cognoscitivista.....	36
2.8.3.5. Teoría de aprendizaje histórico- cultural	36
2.8.3.6. Aplicaciones y ejemplos de la teoría.	37
2.8.3.7. Conceptos Fundamentales.	37
2.8.3.8. Tipos de reforzadores.	38
2.8.3.9. Condicionamiento clásico.....	38
2.8.3.10. Condicionamiento operante.	39
2.9. Conceptualización de la variable dependiente.....	39

2.9.1. Procesos de Aprendizaje en la Escritura.....	39
2.9.1.1. Introducción.....	39
2.9.1.2. Las fases en el proceso escritor	40
2.9.1.3. Otros tipos de procesos son:	40
2.9.1.4. Los sub-procesos de la escritura:	41
2.9.1.4.1. Planificación:	41
2.9.1.4.2. Redacción:	42
2.9.1.4.3. Revisión:	42
2.9.1.5. ¿Cómo producir un texto?	43
2.9.1.6. Características que debe tener un texto escrito.....	43
2.9.1.7. Estrategias para poder escribir.....	43
2.9.1.8. Estrategias para la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura... ..	44
2.9.2. Didáctica de la escritura.....	45
2.9.2.1. Introducción.....	45
2.9.2.2. Objetivos de la Didáctica de la escritura	46
2.9.2.3. Factores.....	47
2.9.2.4. Etapas en la enseñanza de la escritura	48
2.9.2.5. Métodos de enseñanza	49
2.9.3. Lengua y Literatura.....	50
2.9.3.1. Introducción.....	50
2.9.3.2. Definición	51
2.9.3.3. Didáctica de la escritura en la programación de lengua y literatura.....	52
CAPÍTULO III.....	55
METODOLOGÍA	55
3.1. Enfoque de la Investigación	55
3.2. Modalidad de la Investigación	55
3.3. Niveles o Tipos de Investigación	56
3.4. Población y Muestra.....	56
3.5. Operacionalización de Variables.....	57
3.6. Plan de Recolección de la Información.....	59
3.7. Procesamiento de la Información.....	59

CAPÍTULO IV	61
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	61
4.1. Análisis e Interpretación de datos	61
4.2. Comprobación de hipótesis	64
CAPÍTULO V	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1. Conclusiones.	68
5.2. Recomendaciones.....	69
CAPÍTULO VI	70
LA PROPUESTA	70
6.1. Tema.....	70
6.2. Datos informativos	70
6.3. Antecedentes de la propuesta.	70
6.4. Justificación.....	71
6.5. Objetivo general	72
6.5.1. Objetivos específicos.	72
6.6. Análisis de factibilidad.....	73
6.6.1. Factibilidad técnica	73
6.6.2. Factibilidad económica	73
6.7. Fundamentación científico-técnica	73
6.8. Aplicación del Método/Metodología. Modelo Operativo	74
6.9 El software Educativo Educaplay.	74
6.9. Administración.....	78
6.9.1. Recursos:.....	78
6.9.2. Económicos. Presupuesto y Financiamiento	78
6.10. Guía Metodológica sobre el Manejo del Software Educativo	79
BIBLIOGRAFÍA	116
ANEXOS	121

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Tasa de asistencia por edad	4
Gráfico N° 2: Rendimiento Escolar	4
Gráfico N° 3: Árbol de Problemas.....	7
Gráfico N° 4: Categorización de Variables.....	19
Gráfico N° 5: Constelación de ideas Variable Independiente.....	20
Gráfico N° 6: Constelación de ideas Variable Dependiente	21
Gráfico N° 7: Software educativo Educaplay	61
Gráfico N° 8: Metodología de Aprendizaje	63
Gráfico N° 9: Distribución t students.....	64
Gráfico N° 10: Correlación de muestras	66
Gráfico N° 11: Muestras de grupos	67
Gráfico N° 12: Registro de Educaplay.....	83
Gráfico N° 13: Opciones de Registro	84
Gráfico N° 14: Formulario de Registro	84
Gráfico N° 15: Configuración de Cuenta.....	85
Gráfico N° 16: Pantalla principal de la Cuenta.....	85
Gráfico N° 17: Tipos de Actividades.....	86
Gráfico N° 18: Configuración de Sopa de Letras	88
Gráfico N° 19: Sopa de Letras Sinónimos.....	88
Gráfico N° 20: Palabras en la sopa de letras.....	89
Gráfico N° 21: Auto llenado utilizando mostrar palabra.....	89
Gráfico N° 22: Resolución de la Sopa de Letras.	90
Gráfico N° 23: Configuración de ordenar palabras.....	92
Gráfico N° 24: 1 Ordena las Palabras.....	92
Gráfico N° 25: Palabras desordenadas.....	93
Gráfico N° 26: Intentos de la Actividad.....	93
Gráfico N° 27: Resolución de Ordenamiento de Palabras.....	94
Gráfico N° 28: Configuración de Dictado.....	96
Gráfico N° 29: Dictado de fonemas.....	96
Gráfico N° 30: Inicio de Dictado.....	97

Gráfico N° 31: Dictado en comprobación	97
Gráfico N° 32: Corrección del dictado.	98
Gráfico N° 33: Configuración de mosaicos	100
Gráfico N° 34: Relacionar	100
Gráfico N° 35: Inicio de relacionar.....	101
Gráfico N° 36: Resolución.....	101
Gráfico N° 37: Configuración de Ordenar Palabras.	104
Gráfico N° 38: Ordenar letras.	104
Gráfico N° 39: Inicio de Ordena Palabras.	105
Gráfico N° 40: Comprobación de palabras.....	105
Gráfico N° 41: Resolución de Ordenar Palabras.	106
Gráfico N° 42: Configuración del crucigrama.....	108
Gráfico N° 43: Fonema S.....	108
Gráfico N° 44: Observar la imagen	109
Gráfico N° 45: Escribir correctamente la palabra según la imagen.....	109
Gráfico N° 46: Resolución del crucigrama.....	110
Gráfico N° 47: Registro de usuarios como alumnos.....	111
Gráfico N° 48: Registro de usuarios como alumnos.....	111
Gráfico N° 49: Validación de cuenta de alumno.	112
Gráfico N° 50: Cuenta validada en Educaplay.	112
Gráfico N° 51: Grupo creado en Educaplay.	113
Gráfico N° 52: Pantalla de Grupo – Segundo Año.	113
Gráfico N° 53: Miembros – Invitación.	114
Gráfico N° 54: Invitación a grupo.	114
Gráfico N° 55: Ingreso a las Colecciones.	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población.....	56
Tabla N° 2: Operacionalización de la Variable Independiente.....	57
Tabla N° 3: Operacionalización de la Variable Dependiente.	58
Tabla N° 4: Software Educativo Educaplay	61
Tabla N° 5: Metodología de Aprendizaje	62
Tabla N° 6: Resultados de la Evaluación Escrita.....	66
Tabla N° 7: Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales.....	67
Tabla N° 8: Matriz del Plan de Acción.....	76
Tabla N° 9: Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta.....	77
Tabla N° 10: Económicos. Presupuesto y Financiamiento	78

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1: Cuadro de calificaciones del grupo experimental	122
Anexo N° 2: Cuadro de calificaciones del grupo de control	124
Anexo N° 3: Evaluación	126
Anexo N° 4: Planificaciones.....	129
Anexo N° 5: Prueba estadística	131
Anexo N° 6: Tabla de t- student	132
Anexo N° 7: Evidencia Fotográfica.....	134

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“El Software Educativo Educaplay como Recurso Didáctico para Optimizar el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”.

Autora: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Tutora: Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

RESUMEN EJECUTIVO

El tema: “El Software Educativo Educaplay como Recurso Didáctico para Optimizar el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”, la investigación aplicada en este trabajo es de tipo Exploratorio, que posee una metodología flexible y permite familiarizarse a la investigadora con el fenómeno u objeto de estudio; es Descriptiva porque posee un nivel de medición precisa y una vez detectado el problema por parte de la misma y a través del dialogo y la observación directa en el campo de acción, se procedió a la elaboración del marco teórico, con la investigación bibliográfica en los libros, revistas, folletos, e internet que sirvieron de soporte técnico y académico en la formulación de las categorías fundamentales para luego desglosarse de las constelaciones de ideas constituyéndose en un verdadero soporte bibliográfico. Requiere de conocimientos suficientes, clasifica comportamientos según ciertos criterios; caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente. La metodología utilizada para alcanzar los objetivos es la estadística que toma como universo de estudio a los niños de la Unidad Educativa, así como también los docentes, con la ayuda de las técnicas y herramientas estadísticas como son las evaluaciones con verificación de resultados. Luego de todas estas actividades se llega a elaborar la propuesta de la Guía Metodológica sobre el manejo y utilización para desarrollar los Procesos de Aprendizaje en la Escritura para que aprendan a aprender mediante trabajos cooperativos, en equipo y sobre todo en forma práctica y autónoma.

DESCRIPTORES: Software Educativo Educaplay, Entornos Virtuales, Aprendizajes previos, Aprendizaje significativo, Motricidad.

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

THEME:

"The Educational Software Educaplay as a teaching resource to optimize the learning process in the Deed of children Second Year Basic Education of the Education Unit Ambato Canton New Era"

AUTHOR: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

ADVISOR: Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

SUMMARY

The theme: "Educational Software Educaplay as a teaching resource to optimize the learning process in the Deed of children Second Year Basic Education of the Education Unit Ambato Canton New Era", applied research in this paper it is exploratory , which has a flexible methodology and allows the researcher familiar with the phenomenon or object of study; It is descriptive because it has a level of accurate measurement and once detected the problem by the same and through dialogue and direct observation in the field of action, we proceeded to the development of the framework, with the bibliographic research in books , magazines, brochures, and the Internet that served as technical and academic support in the formulation of the fundamental categories and then broken down constellations of ideas becoming a true bibliographic support. Requires sufficient knowledge, behaviors classified according to certain criteria; It characterizes a community and distributes data variables considered in isolation. The methodology used to achieve the objectives is the statistic which takes as study universe the children of the Education Unit, as well as teachers, with the help of statistical techniques and tools such as evaluations. After all these activities you get to prepare the proposal of the Methodological Guidelines on the management and utilization to develop learning processes in Scripture to learn learning through cooperative work in team and especially in practice and independently.

Descriptors: Educational Software Educaplay, Virtual Environments and previous learning, significant learning, motor skills, categories, Development.

INTRODUCCIÓN

El tema es: “El Software Educativo Educaplay como Recurso Didáctico para Optimizar el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”, dentro del contexto educativo, social y familiar, el objetivo que persigue este trabajo es proponer algunas estrategias que ayuden a las Educadoras de Segundo Año de Educación Básica a fortalecer el manejo y utilización del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje de la Escritura para que desarrollen su inteligencia y sobre todo tengan motricidad en función de alcanzar aprendizajes significativos y el trabajo autónomo en el Aprendizaje en la Escritura.

El Software Educativo Educaplay atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también al manejo y utilización de los Procesos de la Escritura, como parte motivacional del aprendizaje.

El trabajo que se presenta está estructurado de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**, se encuentra el Problema con el respectivo planteamiento, dentro del cual se encuentra la contextualización, el árbol de problemas, análisis crítico, pronosis, interrogantes, la formulación del problema, delimitación, la justificación, y los objetivos.

En el **Capítulo II**, Marco Teórico, constituido por los antecedentes, la fundamentación Filosófica, Sociológica, Psicopedagógica y Axiológica; la categorización de las variables, formulación de hipótesis y el señalamiento de las variables.

El **Capítulo III**, integrado por la Metodología con el Enfoque investigativo, la modalidad de la investigación, tipos de investigación, población y muestra,

Operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de la recolección de la información, y finalmente el procesamiento.

El **Capítulo IV**, lo integra el Análisis e Interpretación de Resultados.

En el **Capítulo V**, se encuentran las Conclusiones y Recomendaciones, que son el resultado o respuestas a los objetivos específicos.

En el **Capítulo VI**, se encuentra la Propuesta, con el título, datos informativos, antecedentes, objetivos, fundamentación teórica científicas, plan de acción, matriz del plan de acción, administración y evaluación de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.Tema

“El software educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”

1.2. Planteamiento del problema.

1.2.1 Contextualización.

En el Ecuador, como se observa en la gráfica siguiente, pese que se aumenta la escolaridad, se mantiene problemas latentes como el no manejo de un Software Educativo lúdico, en forma eficiente, también presenta a docentes tradicionales sin capacitación en manejo y uso adecuado del Software Educativo, con prácticas de métodos tradicionales para el desarrollo de la escritura y por lo tanto los docentes sin una buena preparación en la enseñanza metodológica activa son causas que evidencian el poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes.

Las tasas de asistencia por edad registran incrementos significativos principalmente para las poblaciones de 5 y 12 años en adelante. En lo que se refiere a las niñas y niños de 5 años, un incremento de 7 puntos porcentuales entre los años 2003 y 2006, de 86% a 93%. En cuanto a las poblaciones de 12, 13 y 14 años, entre el año 2003 y 2006 se registra un incremento de 4, 9 y 12 puntos porcentuales respectivamente (Ministerio de Educación, 2015).



Gráfico N° 1: Tasa de asistencia por edad

Fuente: Ministerio de Educación

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

“La provincia de Tungurahua está considerada entre una de las provincias con mayor rendimiento escolar en comparación a otras provincias del país”

(Ministerio de Educación, 2015).

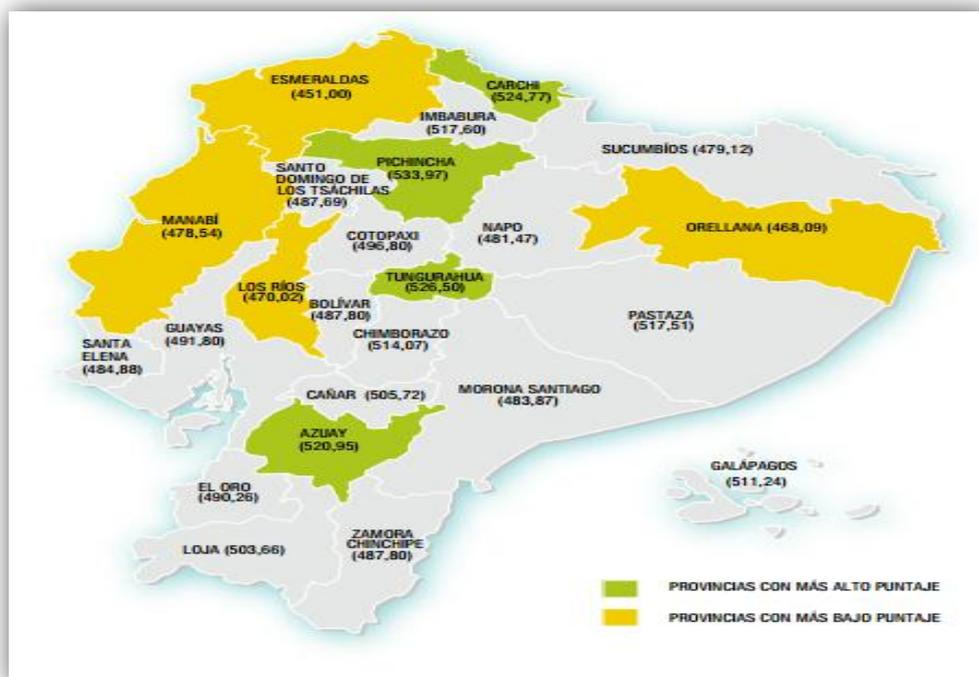


Gráfico N° 2: Rendimiento Escolar

Fuente: Ministerio de Educación

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

De acuerdo a la gráfica anterior la provincia posee “526,50 puntos por debajo de Pichincha y por encima de Carchi y Azuay respectivamente, en materias como: Matemáticas, Ciencias Naturales, Lenguaje y Comunicación, Estudios Sociales” (Ministerio de Educación, 2015).

Por otra parte en la provincia de Tungurahua, mediante una observación de campo y visitas a diferentes unidades educativas, se evidencia que pese que si existe la inserción de la tecnología de punta, no se maneja un Software Educativo lúdico, en forma eficiente, en las entidades educativas la mayoría no han ido evolucionando como lo esperado por las autoridades de turno, debido que todavía existe docentes tradicionales sin capacitación en manejo y uso adecuado del Software Educativo, es decir que los docentes desconocen la aplicación de esta nueva técnica como es la utilización del Software Educativo Educaplay, manteniendo prácticas de métodos tradicionales para el desarrollo de la escritura en los procesos de enseñanza de los niños por los docentes sin una buena preparación en la enseñanza metodológica activa son comunes, quizá porque los docentes no se han capacitado o por desconocimiento para manejar este tipo de software que facilita comprender y procesar mejor los aprendizajes especialmente en la obtención de una buena escritura y caligrafía basándose en procesos aceptables, lógicos y prácticos en cada uno de sus infantes, y así poder ser competitivos en el presente milenio.

En la Unidad Educativa “Nueva Era” mediante una observación de campo, se ha vivenciado que pese a ser una entidad nueva de prestigio y sobre todo particular, no existe un verdadero cambio en la forma de enseñar, educar y formar a los niños, aún las autoridades no han implementado tecnología de punta sino que únicamente ha sido la tradicional es decir que la tecnología que se utiliza no abastece a toda la institución porque solo se utiliza un 45%, es por esta razón que hoy en día las autoridades deberían ser conscientes que la educación está cambiando aceleradamente y en la unidad educativa no se maneja un Software Educativo lúdico, en forma eficiente y que cada institución debe ofrecer retos educacionales basados en la investigación, conocimiento, tecnología, es por esta

razón que se mantienen docentes tradicionales sin capacitación en manejo y uso adecuado del Software Educativo, lo que ha permitido que los niños involucrados en esta entidad educativa sean entes pasivos y no activos realizando solo prácticas de métodos tradicionales para el desarrollo de la escritura, reprimido en su dominio y actualización de conocimientos que logren en ellos un buen desempeño de destrezas, habilidades y sobre todo sean entes dinámicos, investigativos, societarios y reflexivos.

Los docentes sin una buena preparación en la enseñanza metodológica activa, no tienen énfasis del manejo de nuevas herramientas tecnológicas que permitan a los docentes involucrarse de forma eficaz y con dinamismo para que a través de las mismas se de una mejor enseñanza de aprendizaje basado en las experiencias previas que tiene cada infante las mismas que se podrán consolidar mediante la praxis de este nuevo reto educativo y así nuestros niños serán los forjadores del mañana basados en una formación competitiva, dinámica y proactiva que sirva de referente para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en este nuevo reto educativo.

Por eso hoy en día con la nueva modernización de la educación de calidad en todas las instituciones sean estas públicas o privadas se debe concientizar a los docentes en la innovación y a través de su desempeño académico brinden mejores aprendizajes a sus niños mediante el manejo adecuado de un software educativo para potenciar en ellos aprendizajes significativos y óptimos especialmente para el desarrollo de una buena escritura.

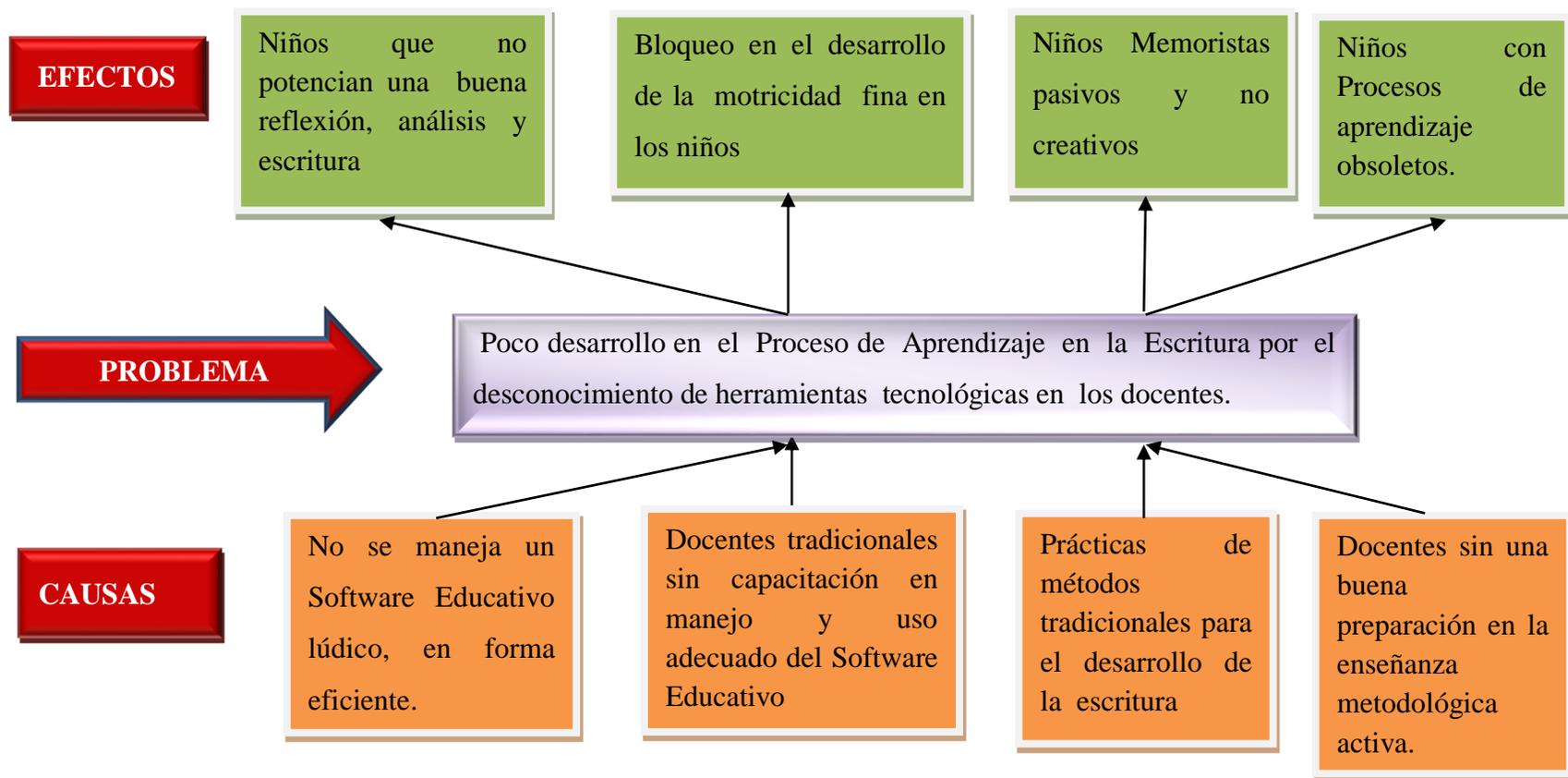


Gráfico N° 3: Árbol de Problemas
Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles.

1.2.2. Análisis crítico

El software educativo desarrolla las habilidades motrices finas en los niños de segundo año de Educación Básica, mejora la capacidad de atención y favorecen el aprendizaje significativo pero no se maneja un Software Educativo lúdico, en forma eficiente, provocando poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes, causando niños que no potencian una buena reflexión, análisis y escritura.

Los docentes tradicionales sin capacitación en manejo y uso adecuado del Software Educativo es la razón que existen niños que no potencian una buena escritura provocando retroceso en sus procesos de aprendizaje, por lo cual existe poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes, causando el bloqueo en el desarrollo de la motricidad fina en los niños provocando en ellos un mal proceso de aprendizaje en la escritura.

Prácticas de métodos tradicionales para el desarrollo de la escritura ha dado como resultado niños pasivos y no creativos por el desconocimiento de los docentes en el manejo adecuado del software educativo Educaplay, ya que los mismos siempre han trabajado con la pedagogía tradicional y hoy en día se requiere trabajar con la pedagogía holística, donde cada uno debe estar involucrado en procesos de aprendizaje más activos y prácticos para sus dominios cognitivos, procedimentales y actitudinales para el buen vivir, esto provoca poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes, dando como resultado niños memoristas pasivos y no creativos

Docentes sin una buena preparación en la enseñanza metodológica activa da como resultado niños con poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes, causando procesos de aprendizaje obsoletos y poco desarrollo en los procesos

de aprendizaje en la escritura porque los docentes no tienen una buena preparación en la enseñanza metodológica activa por el desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas retrocesos en su aprendizaje.

1.2.3. Prognosis.

De no aplicar Educaplay, no se va a dar solución al poco desarrollo en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura por el desconocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes a futuro se tendrá estudiantes con desconocimiento del Software Educativo Educaplay y si no se utilizan en forma adecuada y satisfactoria este problema irá aumentando progresivamente en el aprendizaje de la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva Era”, se mantendrá a través del tiempo, repercutiendo en la formación conceptual integral y holística de los estudiantes, entonces a futuro se tendrá estudiantes que no logren desarrollar las capacidades, las destrezas y habilidades necesarias para obtener una optimización del proceso de aprendizaje en la escritura.

Pero si se realiza la aplicación de Educaplay en vista de que la educación ha ido cambiando en forma acelerada y se ha ido utilizando los recursos tecnológicos permitirá que los niños adquieran destrezas y competencias informáticas participativas y autónomas en forma eficaz rompiendo la espacialidad y temporalidad, características del uso de las herramientas Web 2.0.

Si se desarrolla el presente tema de investigación podrán los estudiantes tener una buena escritura lógica y legible en forma acertada, consolidando su desarrollo motriz fino y lograr en ellos aprendizajes significativos partiendo de experiencias previas y se crearía interés por aprender.

1.2.4. Formulación del problema.

¿Cómo incide el Software Educativo Educaplay en los aprendizajes de saberes en la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva Era” del Cantón Ambato?

1.2.5. Interrogantes de la investigación.

- ¿Qué aspectos se optimizan con el Software Educaplay que es una herramienta de aprendizaje para los niños del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era?
- ¿Cómo evaluar el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era?
- ¿De qué manera se puede fortalecer los Procesos de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica Nueva Era por medio del software educativo Educaplay?

1.2.6. Delimitación de la investigación.

Campo: Educativo

Área : Pedagógica

Aspecto: Manejo del Software Educativo Educaplay – Proceso de Aprendizaje en la Escritura.

Delimitación Espacial: Unidad Educativa “Nueva Era” niños de segundo año De Educación Básica.

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Nueva Era” del Cantón Ambato.

Delimitación Temporal:

La Investigación fue ejecutada en el Período Académico 2014- 2015

Unidades de observación

Docentes

Niños

1.3. Justificación

La realización del trabajo de investigación, exige responsabilidad en cuanto a la **importancia** que tiene el uso del Software Educativo Educaplay en la investigación la misma que va direccionada a la parte del proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura, desarrollando la concentración y memoria de los niños de segundo año de educación básica, ya que a través de los mismos logran adquirir destrezas significativas y así alcanzar en ellos éxitos en sus aprendizajes y proponiendo un cambio de vida auténtico en las nuevas generaciones.

Esta investigación es de mucho de **interés** porque mejora el nivel de aprendizaje logrando que cada uno de los niños potencialicen sus aprendizajes para la interacción a un mundo competitivo y de calidad.

El desarrollo del presente trabajo es **factible** porque permite insertar un nuevo modelo educativo con los recursos del medio y con una tecnología de punta, permitiendo alcanzar un mejor desarrollo en la competitividad del mañana, y con la predisposición de autoridades, docentes, y padres de familia.

Los beneficiarios de la investigación serán los maestros tutores y los niños de segundo año de Educación Básica a través de trabajos interactivos y prácticos.

La utilidad teórica de la investigación se ve reflejada en la fundamentación que se realizará de cada una de las variables del problema investigado y que se describirán en el marco teórico.

La utilidad práctica de la presente investigación se evidenciará en la propuesta de solución que se plantea al problema estudiado.

El **impacto** del presente proyecto investigativo como es el Software Educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura es de vital importancia hoy en día porque permite crear en el docente un trabajo innovador que servirá de guía para el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de segundo año de educación básica permitiendo ser activos y consiguiendo un mejor desarrollo de vida.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la influencia del Software Educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del cantón Ambato.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Comprobar que el Software Educaplay es una herramienta óptima de aprendizaje para los niños del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.
- Determinar la influencia de Educaplay en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.
- Proponer una alternativa de solución al problema encontrado elaborando una Guía Metodológica sobre el uso y manejo del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Después de haber ingresado, analizado y revisado en los archivos de la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, si se ha encontrado temas relacionados con mi trabajo de investigación siendo factible el desarrollo del mismo.

1.- Por lo tanto se considera el trabajo de investigación con el tema: “La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños de la escuela 10 de agosto cantón Santa Isabel provincia del Azuay” de la Autora, Crillo Tapia Ana Cecilia realizado en el año del 2012 en su trabajo de investigación en la concluye que.

“La mayor parte de niños presentan gran dificultad en las destrezas de comprensión lectora debido a que practican una lectura silábica, entre cortada y generalmente vuelven al texto para leer” (Criollo Tapia , 2012).

“La participación de los niños en la clase es inactiva con resistencia a leer, que afecta al aprendizaje de las otras áreas de estudio” (Criollo Tapia , 2012).

“Los docentes consideran que la deficiente comprensión lectora obstaculiza el proceso enseñanza aprendizaje, pues, limita su avance y detiene el desarrollo del currículo” (Criollo Tapia , 2012).

“El mayor número de docentes considera que la aplicación de estrategias metodológicas específicas para la lectura y la escritura si mejorará e incentivará el hábito lector y la calidad del escrito” (Criollo Tapia , 2012).

En forma personal se concluye que el tema de (Criollo Tapia , 2012) tiene un fundamento similar con mi variable en la que se pretende optimizar el proceso de aprendizaje de la escritura.

2.- Por lo tanto se considera el trabajo de investigación con el tema: “La motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura de los niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Melitas Garden, de la ciudad de Ambato” del Autor, Morales Guevara Helgi Roberto, realizada el primero de noviembre del 2015, quien concluye que.

“Se determinó que la motricidad fina mediante un desarrollo normal radica de manera importante en los movimientos pequeños y precisos, los cuales permite el proceso adecuado de la pre escritura” (Morales Guevara , 2015).

“Se pudo determinar que mediante la utilización de técnicas referentes al área de motricidad fina como cortar, dibujar, rasgar, etc.; los niños y niñas no realizan o no completan las actividades de una manera correcta” (Morales Guevara , 2015).

“En la institución no hay el interés adecuado de lo importante que es la motricidad fina al momento de iniciar actividades de pre escritura” (Morales Guevara , 2015).

En la institución se pudo constatar que el trabajo que está enfocado a los niños y niñas no es de manera individualizada y tampoco tienen un plan estratégico específico a las necesidades de éstos para corregir retrasos en el desarrollo motriz, debido a que se les asigna una sola actividad general (Morales Guevara , 2015).

En forma personal se concluye que la escritura en la relación al tema planteado en mi investigación tiene una similitud en la construcción de aprendizajes significativos a través del software educativo Educaplay mediante la praxis. Al analizar el rendimiento académico de los niños se pudo determinar que por parte

del docente la falta de estrategias para mejorar el aprendizaje con técnicas activas las cuales permitan mejorar los resultados obtenidos.

3.- Por lo tanto se considera el trabajo de investigación con el tema: “La gimnasia cerebral y la lecto-escritura en los niños y niñas de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama””, de la Autora, Montoya Silva Priscila Jeaneth, realizada el primero de marzo del 2015, quien concluye que.

Para fortalecer el proceso de lecto-escritura es necesario que los docentes realicen ejercicios que permitan liberar tensiones a los estudiantes y al mismo tiempo que beneficiaran a su aprendizaje. Para lo cual se presenta un manual práctico de ejercicios, el mismo que contiene ejercicios que logran que los estudiantes mejoren su capacidad de retener información, atención, comunicación, motricidad óculo manual disfrutando así de las actividades que se presentan (Montoya Silva , 2015).

De acuerdo a mi criterio, la variable del aprendizaje tiene similitud con las técnicas de la lecto-escritura en los niños y niñas de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” permitirá en los niños desarrollar la esfera cognitiva del saber, actuar y hacer procesos de comprensión lógica y sistemática de forma continua, eficiente y eficaz, se manifiesta que el empleo en los procesos de enseñanza – aprendizaje son elementales porque por medio de la tecnología se puede avanzar y seguir innovándose paso a paso para consolidar dichos procesos de aprendizaje.

2.2. Fundamento filosófico

(Dgespe, 2008) Manifiesta que: “En la fundamentación se consideran las dimensiones social, filosófica, epistemológica, psicopedagógica, profesional e institucional para identificar los elementos que inciden significativamente en la reforma” por lo tanto la pedagogía como sistema de conocimientos sobre la educación requieren de un fundamento filosófico.

La investigación se desarrolla bajo los siguientes paradigmas: constructivista y pedagógico social porque el ser humano está centrado en el entorno social como uno de los gestores para desarrollar aprendizajes significativos que le servirán

para el desarrollo de cada una de sus competencias sea este en el campo educativo para que sea copartícipe de nuevos retos didácticos dentro y fuera del entorno donde se desenvuelve e interactúa con libertad, dinamismo para ser un ente proactivo dentro y fuera de la sociedad.

2.3. Fundamentación psicológica

Según Piaget desde que son pequeños, los niños construyen sus conocimientos al tener mayor actividad física y mental por medio de la experiencia que adquieren al interactuar con las personas que los rodean generando razonamiento y comprensión. Piaget afirma que el desarrollo físico y el nivel cognitivo en el niño son imprescindibles en el desarrollo evolutivo, mental e investigativo porque a través de estas el niño puede crecer, desarrollarse e interactuar libremente sin problemas dentro y fuera del contexto y así poder desarrollar en él la motricidad fina.

2.4. Fundamentación pedagógica

“La actividad cognoscitiva se manifiesta en la interacción dialéctica sujeto-objeto, cuyo resultado se expresa en determinado conocimiento de la realidad aprehendida a dicho proceso” (Alicio, 2015).

El fundamento Constructivista Social hace relación a la sociología y psicología del ser humano como ente social que se desarrolla e interactúa fácilmente en el contexto sea este familiar, educacional y social permitiendo conocer el mundo que lo rodea con facilidad y entender la construcción de la vida.

2.5. Fundamentación axiológica

“Es el estudio de los valores. Estos se refieren a la importancia, preferencia y selección que se le atribuye a una cosa. Existen valores, morales, estéticos, educativos, sociales y Económicos” (Rodríguez, 2015, pág. 4).

El objetivo de esta rama de la filosofía es el estudio de los valores en sí mismo desde el punto de vista conceptual, material y moral.

La axiología es parte de la vida misma del ser humano, porque permite desarrollarse con autenticidad y sobre todo consolida el desarrollo personal, afectivo y social del ser humano en el marco del respeto hacia los demás donde permite actuar en forma positiva dentro y fuera del contexto social, y educacional.

De acuerdo a los filósofos alemanes, el fundamento axiológico es el que permite al ser humano ser una persona íntegra con valores éticos y morales que día a día se van desarrollando y fortaleciendo en la vida, por tanto es necesario que éstos valores no se destruyan en cada persona, para que así tengan un porvenir mejor garantizando una vida digna llena de verdad, comprensión, justicia y equidad.

2.6. Fundamentación legal

Constitución de la República del Ecuador

TITULO II

Derechos

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección quinta

Educación.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y

egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)

TÍTULO II

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

CAPÍTULO PRIMERO

DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

TÍTULO III

DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

2.7. Categorías fundamentales.

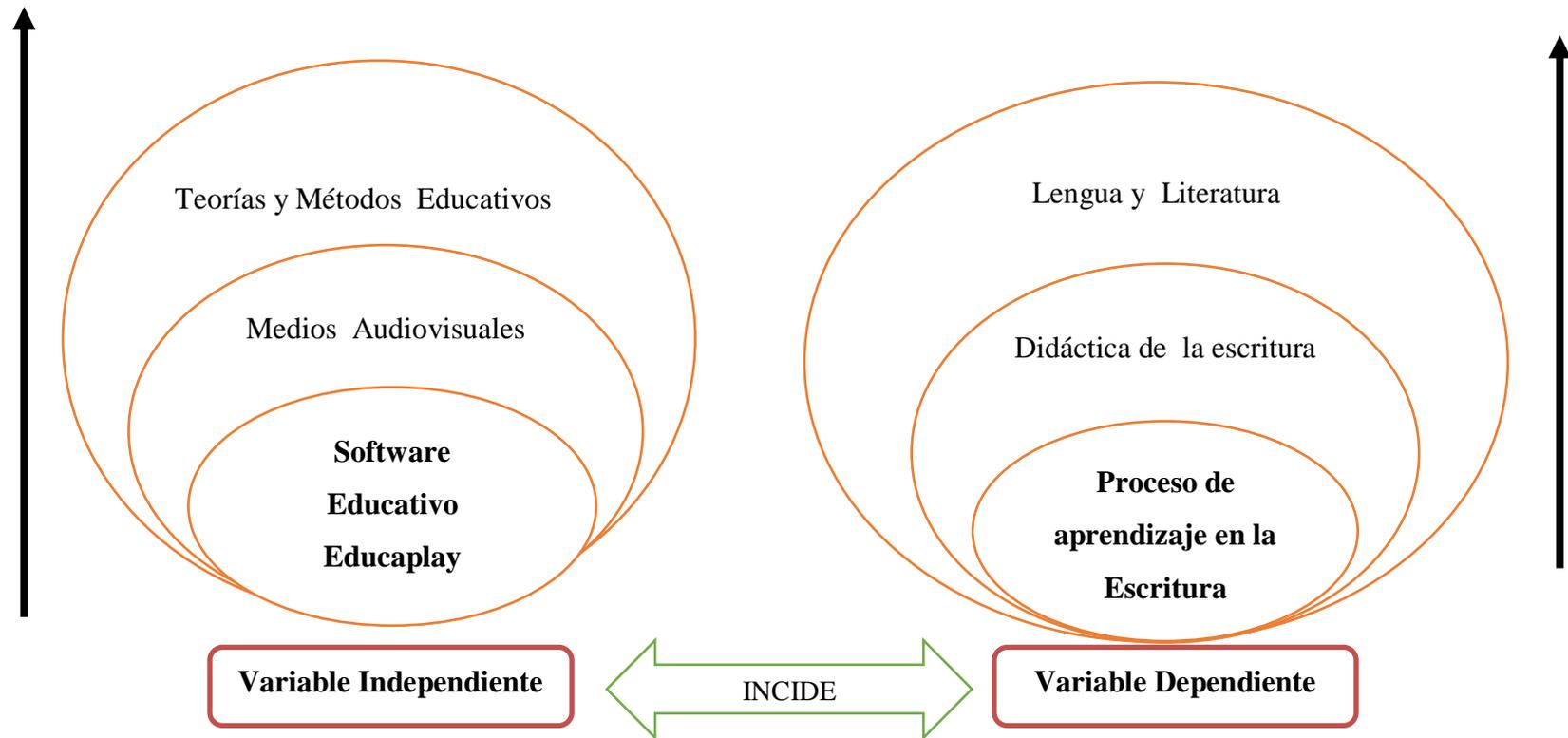


Gráfico N° 4: Categorización de Variables

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

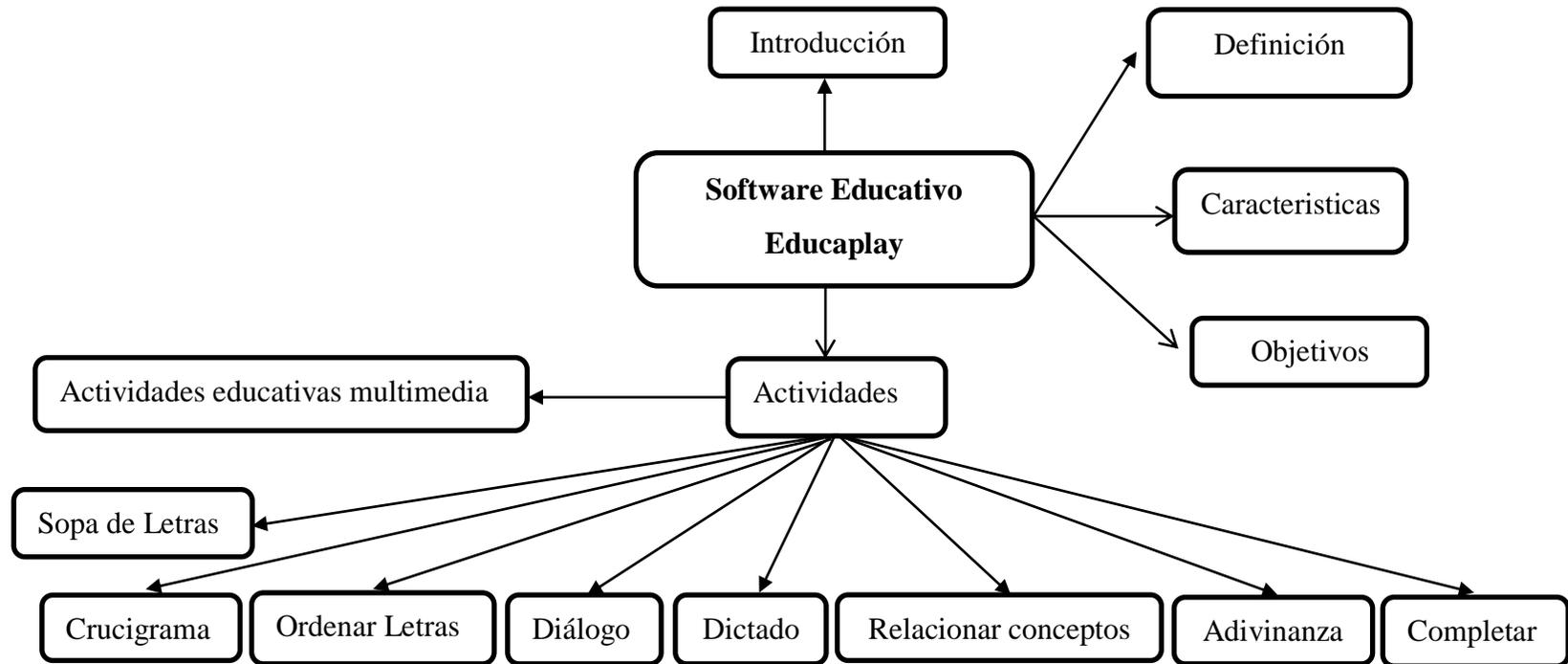


Gráfico N°5: Constelación de ideas Variable Independiente

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

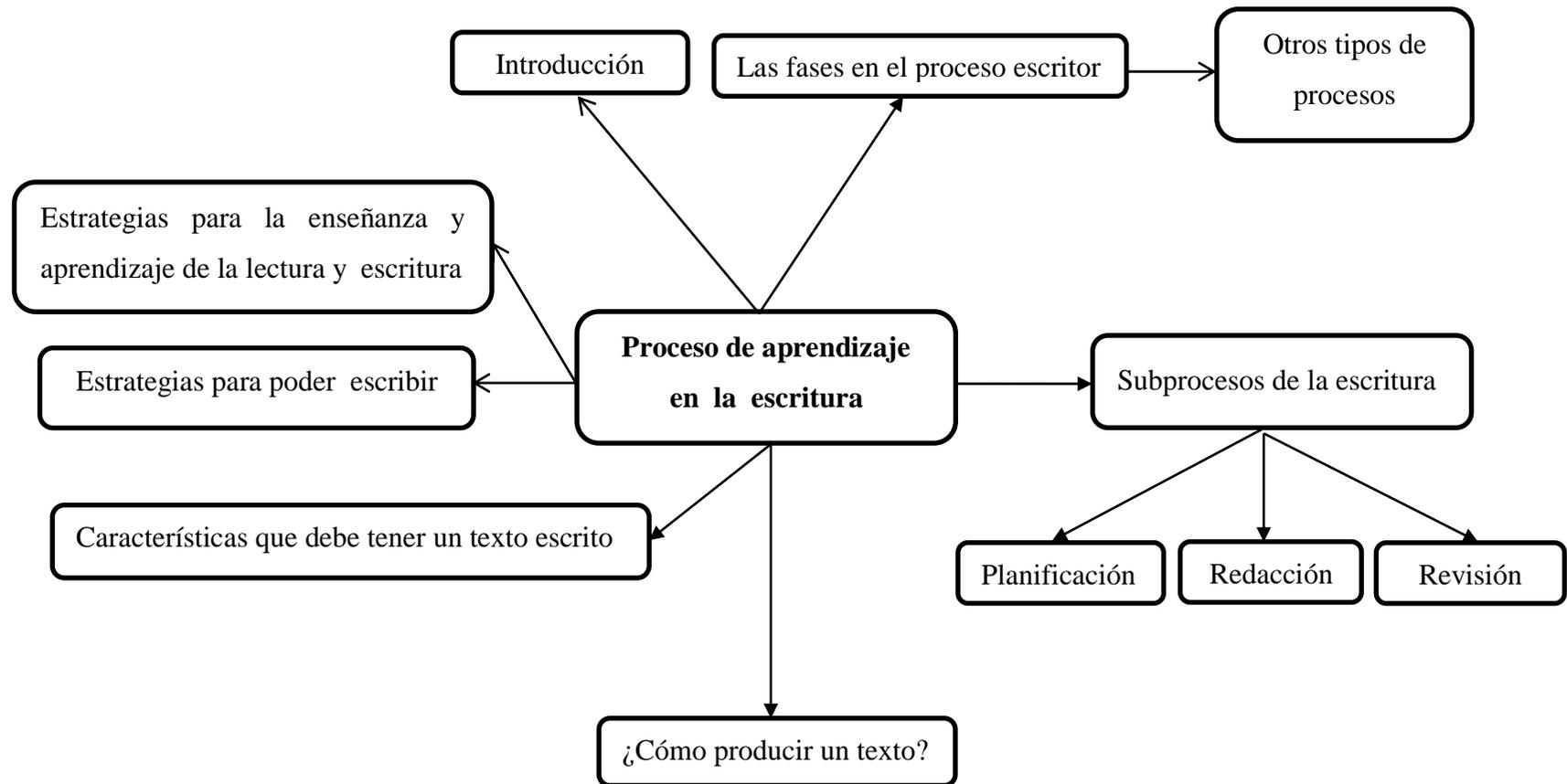


Gráfico N° 6: Constelación de ideas Variable Dependiente
Fuente: Investigación Bibliográfica
Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

2.8. Fundamentación Teórica de la variable independiente

2.8.1. Software Educativo Educaplay

2.8.1.1. Introducción

El Educaplay es un software libre y gratuito que permite crear actividades lúdicas, didácticas e Infopedagógicas on-line y además es un programa para la creación de actividades interactivas, es una herramienta Web 2.0 de fácil uso de acceso universal, ya que profesores y niños son los destinatarios de esta herramienta.

Tiene ayudas dentro del programa internos como externos como son tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez, no se necesita instalar ningún programa en su ordenador.

Además se puede utilizar el programa en tres idiomas diferentes como son: español, inglés, francés. Las actividades son muy entretenidas que facilita la tarea de aprender y enseñar de manera lúdica y lograr la fijación de conocimientos en el niño.

2.8.1.2. Definición

Educaplay es una plataforma muy interesante ya que nos permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo para los estudiantes. Los docentes podemos crear mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, sopa de letras, tests y mucho más. Además nos permite agregar las actividades en nuestros blogs o páginas web, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando (Fuentes Ruben, 2015).

En mi criterio personal, en pocas palabras se podría decir que Educaplay es un programa educativo dirigido a la enseñanza de saberes a niños de forma lúdica, para mejorar y optimizar cualquier conocimiento, en forma divertida.

2.8.1.3. Características

Las características plenamente definidas de un software educativo son:

Son herramientas utilizadas con finalidades netamente didácticas.

El computador es el principal instrumento utilizado como soporte en que los estudiantes realicen las actividades que ellos proponen.

La interactividad forma parte del sistema al permitir la comunicación entre el computador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

Son fáciles de usar. Los conocimientos sobre los programas son mínimos aunque cada uno de los programas tenga especificado su funcionamiento (Sierra, 2010).

De acuerdo al párrafo, Sierra (2010) manifiesta que: las características son netamente didácticas y se realiza por medio de dispositivos informáticos, sus actividades según las actuaciones de los niños, son fáciles de usar y motivan a usarlos una y otra ocasión.

Educaplay es un portal de la red, que permite crear actividades simples y evaluaciones on-line y posee un plus mediante el cual se pueden incluir a otras herramientas en línea por medio de HTML y que puedan ser exportadas sin la necesidad de conectarse a Internet, porque se podrá acceder directamente a través de un sistema que permita usar paquetes SCORM (Villegas, 2011).

De acuerdo al párrafo anterior, se puede decir que Educaplay es un software que se utiliza por medio del internet, formando parte de las herramientas Web 2.0. este tipo de software tiene gran acogida debido a que al ser gratis pero a la vez ser un programa con una gran cantidad de actividades permite al niño utilizarlo con gran facilidad y de forma divertida.

El software educativo es un programa que ofrece diversidad de materias de maneras muy diversas a través de un computador y además ofrece un medio que se ajusta a las necesidades del alumno ofreciéndole un entorno sensible a las circunstancias y posibilidades de interacción. (Delavaut, 2008)

Además se puede manifestar que se elimina la espacialidad y temporalidad, debido a que se puede utilizar Educaplay, en cualquier momento y a cualquier hora en forma interactiva, solo con el requerimiento de Internet y un dispositivo informático.

ACCESO UNIVERSAL • No sólo los profesores son los destinatarios de esta herramienta, ya que cualquier persona puede realizar y jugar las actividades: es de acceso universal. • El uso de Educaplay es sencillo e intuitivo, y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Para participar en Educaplay, un usuario no necesita instalar ningún programa en su ordenador: basta con el plugin de Flash (muy común en todos nuestros equipos, y sencillo y gratuito para descargar) y un navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera) (Mejía Reyes, 2015).

Reyes además manifiesta que Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Cualquier persona puede realizar y jugar las actividades: es de acceso universal.

IDIOMA • Educaplay adquiere una intención internacional como plataforma, ofreciendo su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés. • De este modo, cualquier usuario puede escoger crear sus actividades, y moverse por la plataforma, en uno de estos idiomas. Ésta es una faceta en desarrollo, con posibilidad de mejoras en colaboración con los propios usuarios, y que sirve como muestra del propósito de Educaplay de mejorar día a día en cada una de sus funcionalidades (Mejía Reyes, 2015).

Reyes también da a conocer que resulta atractivo debido a que está disponible en tres idiomas: español, francés e inglés, por lo tanto es de carácter internacional y en el caso que se necesite alguna actividad determinada si no lo encuentras en tu idioma puedes recurrir a otro idioma. Al existir enumerarles actividades, resulta más fácil la tarea de aprender y enseñar de manera lúdica y lograr la fijación de conocimientos en el niño.

Una de las ventajas principales de la web 2.0 es que, a los docentes, nos permiten crear “actividades educativas multimedia” mediante determinados lugares o páginas. Además, en la mayoría de los casos, no es necesario descargarse ningún programa para ello, permitiendo crear y editar el material de forma muy sencilla.

Además, estos sitios, tienen la opción de compartir, con el resto de miembros las actividades creadas, permitiéndonos disponer de un abanico muy amplio de recursos, y aprender unos de otros, poniendo en contacto tanto a unos docentes con otros, como con los alumnos y alumnas (Martín, 2014).

En mi criterio personal lo que se manifiesta en el párrafo anterior es importante, debido a que los docentes les permiten crear “actividades educativas multimedia” sin necesidad de descargar programas ni instalar ningún tipo de software, permitiendo crear y editar el material de forma muy sencilla, para compartir con los niños y el resto de miembros, permitiendo disponer de un abanico muy amplio de recursos, y aprender unos de otros.

2.8.1.4. Objetivo

El Objetivo de Educaplay es hacer conocer a los estudiantes de como conocer manejar y utilizar esta herramienta tecnológica que está en boga y que es indispensable y de buen uso en la enseñanza y por lo tanto se lo puede encontrar en el portal del Internet, permitiendo generar simples actividades y evaluaciones on-line empleando Infopedagogía para mejorar el rendimiento académico (Villegas, 2011).

Según lo anterior Educaplay, permite conocer, manejar y utilizar herramientas tecnológicas e informáticas, permitiendo generar simples actividades y evaluaciones on-line, tomando en cuenta un nuevo termino como es la Infopedagogía para mejorar el rendimiento académico en los niños.

2.8.1.5. Actividades

Dentro de Educaplay Educativo encontraremos las diferentes actividades para el dominio de cada uno de los educandos, como son:

2.8.1.5.1. Sopa de Letras

Esta actividad es una sopa de letras interactiva en la que debes encontrar las palabras que se indican y señalarlas pulsando y arrastrando con el ratón. Cuando definimos una sopa de letras en Educaplay introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras. También se puede configurar otros parámetros como el tiempo máximo y el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad. Las pistas pueden configurarse de 3 formas: Sin pistas sobre las palabras que hay que buscar, mostrando el número de caracteres de cada palabra que buscamos y mostrando a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras (Camino, 2016).

Camino da a conocer que la sopa de letras es una actividad entretenida como se indica en el párrafo anterior ya que es interactiva y define el aprendizaje significativo, porque al tratar de encontrar las palabras el niño se motiva positivamente, eliminando la atención dispersa por medio de pistas para resolver la actividad, para luego fijar los saberes para aplicar en el aprendizaje de escritura.

2.8.1.5.2. Crucigramas

Los crucigramas de Educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar, como todos los crucigramas, haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para ello debes

pulsar con el ratón sobre cualquiera de los números y entonces se muestra la definición de dicha palabra. Esta definición puede venir dada mediante un texto explicativo, que es lo más habitual, pero también puede ser mediante un sonido o una imagen, lo cual da increíbles posibilidades al crucigrama. Las palabras pueden ir colocadas de arriba abajo y de izquierda a derecha. Cuando hayas completado el crucigrama puedes ver la corrección y corregir los fallos en caso de tenerlos (Camino, 2016).

En el párrafo anterior describe a los crucigramas de Educaplay que se le aplica como herramienta infopedagógica en la que se requiere concentración para completar esta actividad, llenando correspondientemente una letra en cada casilla del crucigrama, las palabras pueden ir colocadas de arriba abajo y de izquierda a derecha, logrando la centralización del niño, aumentando la destreza de la capacidad cerebral, para que por medio de unión de letras ir formando palabras, que facilitara el proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura.

2.9.1.5.3. Ordenar Letras

Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras: Escribiendo con el teclado la palabra completa, pulsando sobre las letras en el orden correcto o pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante un audio. Aunque esta actividad no cuenta con tutorial, siempre nos pueden ayudar con los ejemplos creados por otros usuarios (Camino, 2016).

En el párrafo anterior indica como ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra. El enunciado de la pregunta y la pista se puede visualizar para proceder con la actividad para llegar al resultado que se desee. Esta actividad va despertar en el niño, el interés y a la vez ser organizado e intuitivo, fomentando la capacidad visual por medio de la observación y pueda escribir lo aprendido.

2.9.1.5.4. Dictado

Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan. Es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación para que la corrección sea exacta y no haya problemas. En la página de Dictados de Educaplay tenéis todos los parámetros que configuran la corrección del dictado. También contamos con el tutorial y los ejemplos de usuarios de la plataforma (Camino, 2016).

De acuerdo al criterio del autor, en esta actividad se tiene una herramienta muy importante, que es configurar la corrección del dictado, que es lo que lo diferencia del dictado tradicional, ya que en momento que existe una equivocación en la escritura de acuerdo el dictado, se indica para que se pueda rectificar.

2.9.1.5.5. Relacionar conceptos

Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas y agruparlas correctamente según el criterio que señalemos. Es una actividad similar a la de unir con flechas o emparejar conceptos relacionados. Este es el tutorial de ayuda para elaborar esta actividad y el enlace a las actividades creadas en Educaplay (Camino, 2016).

Por otro lado esta actividad según Camino, ayuda al niño que por medio de la observación pueda organizar una serie de palabras para clasificarlas y agruparlas correctamente según el criterio que se indique. Esto permite desarrollar la capacidad analítica que es importante al momento del aprendizaje de la escritura, ya que al observar los gráficos y relacionar con las palabras correctas el niño va a memorizar de forma eficaz como se escribe dicha palabra.

2.9.1.5.6. Adivinanza

Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad. En este tutorial se pueden seguir mejor las explicaciones. Aquí se puede ver uno de los ejemplos que ofrece Educaplay: "Adivina la provincia". En todas las actividades hay un enlace a los recursos creados por los usuarios donde se pueden ver más ejemplos. Haz click en el enlace para ver las Adivinanzas creadas por otros usuarios (Camino, 2016).

Según el párrafo anterior se indica que la forma lúdica de enseñar se hace presente en esta actividad ya que las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Al adivinar la palabra el niño inconscientemente va recordar cómo se escribe dicha palabra porque va asociar las pistas que dio el programa con la forma correcta de escritura gramatical.

2.9.1.5.7. Completar

La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase. Existen dos opciones a la hora de completar los huecos en este tipo de actividad: Una sería pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada y la otra escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado. Esta actividad puede resultar sencilla o muy compleja, todo depende de la dificultad que nosotros queramos poner al ejercicio. Como en la mayoría de las actividades también hay un tutorial con las instrucciones. También viene bien ver los ejemplos creados por otros usuarios (Camino, 2016).

Analizando según Camino en esta actividad es una forma didáctica e informática, es completar las palabras que faltan a un párrafo o frase. Aquí el niño de escribir en forma ordenada y correcta cada palabra. Esta actividad puede resultar sencilla o muy compleja, todo depende de la dificultad que desee, esta actividad está ligada netamente al aprendizaje de la escritura debido a que por medio de la Infopedagogía se va fijar la escritura de una manera idónea. También se va a desarrollar la capacidad analítica del niño de una manera lúdica y divertida.

2.9.1.5. Actividades educativas multimedia

Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y tests. Además nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando.

Lo más importante a la hora de usar educaplay, es que el docente active su imaginación y de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes pueda crear múltiples actividades que les permita a niños y jóvenes aprender de una forma divertida (Nimia, 2013).

De acuerdo al párrafo anterior las actividades educativas multimedias son ilimitadas porque se basa en la imaginación y la creatividad del usuario, buscando la eficacia educativa por medio de la Infopedagogía. Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia, de una forma Infopedagógicas, educativas, didácticas y lúdicas con un resultado atractivo y profesional.

2.8.2. Medios Audiovisuales

2.8.2.1. Definición

Son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios didácticos que, con imágenes y grabaciones, sirven para comunicar unos mensajes especialmente específicos. Entre los medios audiovisuales más populares se encuentra la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática (Corrales & Sierras, 2002).

De acuerdo al párrafo anterior se puede manifestar que los medios audiovisuales están integrados por técnicas visuales y auditivas que sirven de soporte a la enseñanza, la eficiencia de estos instrumentos se basa en la percepción por medio de los sentidos, logrando facilitar aún más la comprensión e interpretación de ideas, por parte de los niños.

2.8.2.2. Tipos de Medios Audiovisual

2.8.3.1. Televisión.

Para (Cerezo, 2005) menciona que televisión es: “un medio de comunicación que ha alcanzado una difusión sin precedentes, es usado por una cantidad muy significativa y grande de personas para satisfacer necesidades de información y entrenamiento”

De acuerdo al párrafo anterior se puede decir también que la televisión es considerado como una tecnología de información y comunicación, por lo tanto aparece la televisión educativa que se encargada de mejorar u optimizar los procesos de didácticos, es decir, de aportar, plantear y articular procedimientos, métodos, formas de estudio, que permitan a los niños informarse, comunicarse y aprender de una manera Infopedagógica, por medio de la televisión que es un dispositivo electrónico de uso cotidiano se trata de llegar de mejor manera y divertida, para motivar a los niños a estudiar por medio de la televisión educativa.

2.8.3.2. Diapositivas

Para (Mediactive, 2010) menciona que: “las diapositivas son cada uno de los elementos que constituyen la presentación y cada una de ellas podría identificarse con una lámina o página. Se pueden crear o modificar de manera individual ” (p. 86).

De acuerdo al párrafo anterior, la utilización de diapositivas en la unidad educativa Nueva Era se pudo observar que las diapositivas son el elemento fundamentales en la hora de una presentación, ya que se puede presentar textos y todo tipo de imágenes, que son determinantes a la hora de enseñar. Así mismo las diapositivas eran el medio preferido al hacer una presentación verbal antes de que aparezca el infocus, aunque las transparencias para retroproyección también eran utilizadas juntamente con fotografías o diapositivas de alta calidad de 35 mm como posibles alternativa y que hoy en día son utilizadas en las unidades educativas que no cuentan con aparatos informáticos..

2.8.3.5. Encerado

Según (Seisdedos, 2010) menciona que: “se utilizará el encerado del aula para ilustrar cómo se complementa la hoja de respuestas, sobre todo cuando se vaya a usar un proceso de mecanización, porque eso afecta a la posterior lectura de las hojas e interpretación de los resultados mediante lectora óptica” (p. 9).

De acuerdo al párrafo anterior utilizar el encerado en el aula le da una oportunidad gratificante tanto para el docente y el niño porque descubre ideas o aprendizajes que se desean conocer y de la misma manera borra los aprendizajes que no le sirven al docente, convirtiéndose en uno de los medios que más utilizan los niños en clase donde no se cuenta con equipos informáticos o tecnológicos. Generalmente en Ecuador esto sucede en el área rural donde los docentes solo pueden utilizar esta técnica, ya que están muy alejados de las ciudades o comunidades.

2.8.3.6. Fotografía

Para (Sardi, 2008) menciona que: “la fotografía muestra una experiencia cultural, o una representación de ella, que debe ser interpretada; es decir no se trata de un reflejo de la realidad, sino de una representación de ella.”

En el párrafo anterior se tiene como conclusión del párrafo anterior se puede mencionar que en los niños de educación infantil al utilizar la fotografía se plasman vivencias y gráficos que les agrada. La fotografía es una herramienta algo más didáctica y práctica, debido a que por medio de ella podemos contar con las experiencias de excursiones, visitas y algún otro evento que tenga relación a las prácticas educativas, nos puede servir para hacerles recordar algún tema que anteriormente se ha estudiado.

2.8.3.7. Tele-virtualidad.

De acuerdo a (Acuña, 2004) menciona que la tele virtualidad: “pretende comunicar a distancia con la ayuda de imágenes de síntesis o virtuales aprovechando todas las posibilidad funcionales que permiten las técnicas de la infografía”

Con el criterio anterior se puede manifestar que es una herramienta metodológica que sirve para diferentes aplicaciones como en la telemedicina, la teleeducación, el aula virtual, agrupadas bajo el título de lo que denominábamos antes como "tele presencia", que puede compartir con un sin número de participantes.

2.8.2.3. La imagen en movimiento/video digital

En los últimos años estamos asistiendo a la entrada masiva de la imagen en movimiento en los hogares españoles. El DVD, el ordenador, Facebook e infinidad de posibilidades técnicas, nutren cada vez más nuestras videotecas familiares de películas, deportes, documentales, reportajes, «videoclips», etc. Poco a poco, este medio, se ha ido imponiendo en nuestra sociedad, invadiendo nuestras casas primero con aparatos reproductores y ahora con sofisticadas y minúsculas videocámaras o móviles capaces de competir con las más profesionales en prestaciones (Aguaded, 2015).

En función del criterio anterior se manifiesta que mediante estas fuentes se recibe un cúmulo de mensajes audiovisuales que permiten analizar los pensamientos reflexivamente, creando las inconscientes pautas de conducta y modelos de educativos.

Consumimos imágenes y televisión de forma indiscriminada, fascinados por el poder de la imagen y la seducción de lo audiovisual. La imagen en movimiento, películas, cortometrajes o cualquier otro tipo de filmación, está exenta de cualidades perversas o bondadosas «per se». Éstas siempre están en función de los usos a los que se destine y la capacidad de lectura audiovisual que tengan sus destinatarios (Aguaded, 2015).

Con referencia al párrafo anterior se manifiesta que los niños miran televisión de forma indiscriminada, fascinados por el poder de la imagen y la seducción de lo audiovisual. La imagen en movimiento, películas, cortometrajes o cualquier otro tipo de filmación, es decir que el niño pasa mucho tiempo mirando televisión y este tiempo se puede utilizar para la asimilación de conocimientos.

2.8.2.4. La imagen en movimiento y las aulas

El vídeo digital es un sistema de registro y reproducción de imágenes por procedimientos digitales, que ha declarado prácticamente obsoleto el video analógico, su inmediato antecesor. Entre sus características podemos destacar cualidades tan importantes como su facilidad de moldear la imagen a voluntad: pararla, avanzarla, retrocederla, manipularla digitalmente, simultanear la grabación y la reproducción -frente al cine que hay que revelar los fotogramas-. Es además un sistema perdurable, reutilizable y muy económico, con capacidad de almacenamiento cada día mayor, frente a sistemas anteriores, muy costosos (Aguaded, 2015).

Por lo tanto y de acuerdo al párrafo anterior, se puede manifestar que este medio esta socializado a nivel mundial, es de fácil uso, existe tutoriales y se puede encontrar las instrucciones con facilidad, la imagen en movimientos en las aulas debe ser utilizada con fines didácticos.

Pero sobre todo el vídeo tiene una cualidad que justifica, entre las otras, su éxito e impacto de los últimos años: es un medio de medios y nos sirve para reproducir cine, televisión, diapositivas, transparencias, imágenes propias, fotografías y todo aquello que podamos visualizar, a través de la pantalla televisiva, el ordenador, los i-pod y similares, o el móvil. En el ámbito educativo, además de todas estas virtualidades del medio, se nos ofrece la posibilidad de potenciar la reflexión crítica de muchos mensajes fascinadores -y a la vez manipuladores- que deben ser analizados en el entorno del aula (Aguaded, 2015).

De acuerdo al párrafo, estas cualidades han permitido que muchos centros no hayan ignorado este medio, como a los otros, incorporando aparatos de vídeo. Sin embargo, en muchos casos, el vídeo no ha sido más que un instrumento para reproducir películas, largometrajes y dibujos animados y algún que otro documental más o menos relacionado con asignaturas aisladas, sin una planificación de las proyecciones en un plan de actuación curricular concreto del centro.

2.8.2.5 Utilización didáctica

El vídeo digital, como los otros medios, se presta a una amplia y variada utilización didáctica en las aulas de los centros educativos. Integrados en las acciones formativas y en las programaciones docentes, es posible ver críticamente grabaciones captadas tanto desde los canales de televisión como películas y documentales ya realizados.

Vídeos didácticos, largometrajes y programas animados son válidos, siempre que se planteen actividades paralelas y los profesores hayan visto antes las grabaciones con el fin de establecer las estrategias didácticas (Aguaded, 2015).

Por otro lado, con referencia al párrafo anterior, otra alternativa didáctica para niveles superiores es el análisis del medio a través de sus tecnologías Infopedagógicas y soportes tecnológicos para los procesos y fases del sistema. El vídeo además es un medio de expresión personal para los niños, es como canal de comunicación personal, como lenguaje expresivo propio, el vídeo permite tanto la recreación de otros mensajes.

Antes de pasar (o simultáneamente) a esta fase de escritura, es necesario el conocimiento del medio. Ahora bien, también aquí es necesario valorar más el proceso de aprendizaje en sí mismo, que el producto final. Se pretende, no lo olvidemos, que los alumnos elaboren vídeos para aprender mecanismos de un lenguaje, de una nueva forma de expresión. No se trata de que el profesor haga, para que el alumno mire; repetiríamos de nuevo la historia de siempre. El proceso de producción de vídeos incluye la planificación de todo el desarrollo, guionización literaria y técnica, realización y grabación, montaje, visión y revisión para finalmente pasar al momento estelar, la proyección del trabajo (Aguaded, 2015).

Con referencia a lo anterior se dice que las posibilidades de utilización pedagógica del vídeo en el aula son amplísimas y sirve por tanto para la transmisión de contenidos didácticos como complemento auxiliar de las materias, las posibilidades del ver vídeos son muy amplias e incluso grabaciones personales pueden ser empleados para su proyección, tanto por profesores como por

alumnos. Las diferentes áreas de los programas formativos tienen en el vídeo un valioso instrumento para el aprendizaje de los más diversos conocimientos, para ir asumiendo éste en el aula roles de planificación, orientación y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.8.3. Teorías y Métodos Educativos

2.8.3.1. Teorías de Aprendizaje

Ayudan comprender, predecir y controlar el comportamiento del ser humano elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento, es por esta razón que su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos mediante el desarrollo de cada uno de los procesos que lo conllevan al desarrollo de aprendizajes significativos y competencias para el Buen Vivir (Álaba, 2011).

En referencia al criterio anterior se manifiesta que el hombre no únicamente ha sentido deseos de conocer y aplicar lo que ha aprendido sino que el deseo de conocer algo nuevo lo ha llevado a descubrir, cómo aprender, explorar y aplicar. Desde la antigüedad, la civilización ha desarrollado y aprobado ideas acerca de la naturaleza del proceso de aprendizaje y la manera de desarrollarlos dentro y fuera del contexto personal y educativo. Varias teorías del aprendizaje sirven de soporte a los psicólogos para que entiendan, pronostiquen y vigilen el comportamiento humano, por esa razón se han desarrollado teorías que ayuden a pronosticar la posibilidad que tiene una persona para emitir una aseveración correcta.

Skinner afirma que cuando los alumnos están dominados por una atmósfera de depresión, lo que quieren es salir del aprieto y no propiamente aprender o mejorarse. Se sabe que para que tenga efecto el aprendizaje, los estímulos reforzadores deben seguir a las respuestas inmediatas. Como el maestro tiene demasiados alumnos y no cuenta con el tiempo para ocuparse de las respuestas de ellos, uno a uno tiene que reforzar la conducta deseada aprovechando grupos de respuestas. Skinner considera que la finalidad de la psicología es predecir y controlar la conducta de los organismos individuales. En el condicionamiento

operante se considera a los profesores como modeladores de la conducta de los alumnos.

2.8.3.2. Teoría de aprendizaje conductual

El conductista es una de las teorías del aprendizaje se ha mantenido durante años y de mayor tradición, aunque no encaja totalmente en los nuevos paradigmas educativos por concebir el aprendizaje como algo mecánico, deshumano y reduccionista, hoy en la realidad se busca de que los paradigmas educativos sirvan de estrategia activa en los nuevos aprendizajes de nuestros dirigidos (Miranda, 2006).

De acuerdo al conductismo aprendizaje significa los cambios perdurables que ocurren a lo largo de la vida de una persona, como resultado de la experiencia y vivencia en los diferentes entornos de aprendizaje.

Esta corriente hace pensar que es necesario primero saber lo que se hace y no lo que se piensa, creando primero el pensamiento antes que la aplicación. Para el conductismo lo más importante es observar cómo actúan los individuos, cuáles son las reacciones, conductas ante la influencia de estímulo y respuesta durante los procesos de aprendizaje, vivencias y espontaneidad (Educación Infantil, 2015).

De acuerdo al párrafo anterior se manifiesta, que ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. Skinner afirmaría que “el condicionamiento operante modifica la conducta en la misma forma en que un escritor moldea un montón de arcilla”, puesto que dentro del condicionamiento operante el aprendizaje es simplemente el cambio de probabilidades de que se emita una respuesta.

2.8.3.3. Teoría de aprendizaje constructivista

De acuerdo a la teoría de Piaget al individuo se le considera como un ser activo en el proceso del desarrollo cognitivo que se fundamenta en el conocimiento y asimismo a mayor conocimiento mejor resultado. Mucho más que el comportamiento, al constructivismo le interesa cómo el ser humano procesa la información, los datos obtenidos por medio de la percepción, así como las construcciones mentales que el ser humano posee como efecto de su comunicación con las cosas, es decir se ayuda del conocimiento para hacer suyos los aprendizajes. (Álaba, 2011)

En función del criterio anterior, al niño se le considera como un ser activo en el proceso del desarrollo cognitivo, fundamentándose en el conocimiento para obtener mejor aprendizaje, al constructivismo le interesa cómo el ser humano procesa la información, por ende la percepción Infopedagógica así como las construcciones mentales que el ser humano posee, como efecto de su conocimiento para el aprendizaje cognitivo.

2.8.3.4. Teoría de aprendizaje cognoscitivista

Actualmente se entiende que la cognición, como acto de conocer, es el conjunto de procesos a través de los cuales el ingreso sensorial (el que entra a través de los sentidos) es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recordado o utilizado. (Neisser, 2016)

Para (Neisser, 2016) el Cognoscitivismo, el aprendizaje es el proceso por medio del cual se construyen y transforman las estructuras cognitivas que se hallan en la esfera mental del individuo es decir que la inteligencia constituye el conjunto de conocimientos sistematizados y jerarquizados, que se hallan dentro de la memoria para responder a situaciones nuevas o iguales dentro y fuera de su entorno inmediato. De allí que el hombre construye definiciones, operaciones psicológicas para codificar los conocimientos, la organización de datos obtenidos de la observación a través de la percepción durante los procesos de interacción con el entorno y demás seres humanos.

2.8.3.5. Teoría de aprendizaje histórico- cultural

(Educación Infantil, 2015) menciona que la teoría del aprendizaje histórico – cultural: “para esta corriente, aprendizaje, significa la apropiación de la experiencia histórico social y su mundo holístico en la interacción y desenvolvimiento del ser en su entorno inmediato”

En función del criterio anterior se puede mencionar que a lo largo de la historia la humanidad logró grandes fuerzas y capacidades espirituales y materiales que facilitaron alcanzar grandes logros superior a los años de evolución biológica.

2.8.3.6. Aplicaciones y ejemplos de la teoría.

Aprendizaje por reforzamiento: Es el aprendizaje en el cuál la conducta es nueva para el organismo que aumenta su frecuencia de aparición luego de recibir algún estímulo reforzante.

Aprendizaje por evitación: Es el aprendizaje donde el organismo adquiere una conducta nueva que termina o impide la aplicación de algún estímulo aversivo (desagradable), y aumenta la frecuencia de aparición de esa conducta para que no regrese.

Aprendizaje supersticioso: Es el aprendizaje donde alguna consecuencia casualmente reforzante o aversiva aumenta la frecuencia de aparición de alguna conducta.

Aprendizaje por castigo: Es el aprendizaje donde un organismo aumenta la frecuencia de aparición de las conductas que no fueron seguidas o que no recibieron ningún estímulo aversivo o desagradable.

Olvido: Todas las conductas que no reciben o que dejan de recibir reforzamiento tienden a disminuir su frecuencia de aparición y a desaparecer (Skinner, 2015).

De acuerdo a Skinner existen varios tipos de aprendizajes en donde se explica diferentes ejemplos tipos de la teoría en donde indica que sucede cuando se aplica las diferentes técnicas y estrategias, para revisar las conductas que dejan de recibir reforzamiento para el aprendizaje en el cuál la conducta aumente su frecuencia de aparición luego de recibir algún estímulo, que impide la aplicación de algún estímulo aversivo y aumenta la aparición de esa conducta para que no regrese.

2.8.3.7. Conceptos Fundamentales.

Estímulo Discriminativo: Es aquel en cuya presencia de una determinada porción de conducta es altamente probable, debido a que antes fue reforzador por un estímulo.

Conducta Operante: Es la que tiene un organismo, es decir, como se comporta el medio ambiente.

Estímulo Reforzador: Es un estímulo que incrementa la probabilidad de una respuesta contingente.

Generalización: Es cuando al reforzar una respuesta se produce un incremento en otra respuesta parecida.

Discriminación: Es cuando un organismo se comporta de manera diferente en presencia de dos estímulos.

Extinción: Es un procedimiento en el cual una conducta operante que ha sido reforzada deja de serlo y que produce el fin de la respuesta (Skinner, 2015).

De acuerdo al párrafo anterior se indica los diferentes tipos estímulos entre los cuales se detalla a continuación: Estímulo discriminativo, conducta operante, estímulo reforzador, generalización, discriminación, extinción. En donde los estímulos incrementan la probabilidad de una respuesta contingente, para reforzar una respuesta que produce un incremento para otra respuesta parecida, cuando se comporta de manera diferente en presencia de dos estímulos, provocando un procedimiento en el cual la conducta sea reforzada para determinar una respuesta

2.8.3.8. Tipos de reforzadores.

1. Positivo: Todo estímulo que aumenta la probabilidad de que se produzca una conducta.
2. Negativo: Todo estímulo aversivo que al ser retirado aumenta la probabilidad de que se produzca la conducta.
3. Extinción: Se presenta cuando un estímulo que previamente reforzaba la conducta deja de actuar.
4. Castigo: Al igual que la extinción, funciona para reducir la conducta.
5. Múltiple: Aplicación de dos o más programas diferentes.
6. Compuesto: Refuerzo de dos o más respuestas con uno o más programas.
7. Concurrente: Refuerzo de dos o más respuestas con uno o más programas.
8. Castigo: Es cuando se utiliza un estímulo aversivo para obtener la reducción en la tasa de una respuesta (Skinner, 2015).

Skinner indica los diferentes tipos de reforzadores, como son: Positivo, negativo, extinción, castigo, múltiple, compuesto, concurrente, castigo. Estos permiten un aprendizaje para mejorar las funciones mentales más importantes, en donde se trata de un concepto fundamental en Didáctica y Psicología, para la adquisición de conocimiento a partir de nueva información percibida, predominando los criterios en el aprendizaje que implica un cambio en la conducta.

2.8.3.9. Condicionamiento clásico.

Un estímulo neurológico se convierte en un reflejo asociado. Ejemplo: El sonido de la campana se asocia con la salivación.
El reflejo. Una simple conducta innata, es la que produce una respuesta inevitable ante la modificación de la situación ambiental.
Es una combinación de los factores estímulo-respuesta. La conducta es interna e innata (Skinner, 2015).

En referencia al criterio anterior Skinner manifiesta que la gente aprende cuando adquiere la capacidad para hacer algo de manera diferente, más aun cuando se

trata de un estímulo neurológico para que se convierta en un reflejo asociado, al mismo tiempo, debemos recordar que el aprendizaje es inferencial.

2.8.3.10. Condicionamiento operante.

La conducta humana es producto del reforzamiento operante. Ejemplo: El individuo acciona una palanca y recibe comida.

No es un reflejo, el sujeto debe realizar una actividad para obtener algo a cambio.

La conducta es externa ya que tiene un efecto sobre el mundo exterior al individuo. La relación de la conducta tiene un efecto que aumenta la probabilidad de que en condiciones similares vuelva a aparecer la misma (Skinner, 2015).

De acuerdo el aprendizaje se evalúa con base en lo que la gente dice, escribe y realiza, la conducta humana es producto del reforzamiento operante, por otro lado, se indica que el aprendizaje implica un cambio en la capacidad para comportarse de cierta manera, porque a menudo las personas aprenden conocimientos, creencias o conductas sin demostrarlo en el momento en que ocurre el aprendizaje

2.9. Conceptualización de la variable dependiente

2.9.1. Procesos de Aprendizaje en la Escritura

2.9.1.1. Introducción

En el presente trabajo, se observa el aprendizaje de manera directa, sino a través de sus productos o resultados, pretendemos sentar las bases para la construcción de un modelo teórico del aprendizaje, y de la elaboración del conocimiento, a partir de entornos conectados de aprendizaje. Para ello se parte de una visión crítica del conectivismo, y de una premisa básica: el reconocimiento y estudio de las aportaciones de las teorías existentes, cuyo alcance está todavía por desarrollar en función de las potencias de los entornos sociales.

Ademas las teorías y modelos sobre el aprendizaje, conviene pues una reflexión, en la que se puedan analizar con cierto nivel de detalle y diferenciar los rasgos que caracterizan teorías y modelos del aprendizaje.

2.9.1.2. Las fases en el proceso escritor

Al comienzo, dependiendo de lo que se les solicite a los alumnos tendrán unas grafías, similares a líneas curvas o puntiagudas para su propia escritura. Después de ello se les solicita a los alumnos que digan lo que han escrito y si las líneas son significantes y escribieron lo que querían (Alcántra, 2008).

De acuerdo al autor, las grafías, similares a líneas curvas o puntiagudas será parte inicial de un proceso de escritura, ya que verificará la motricidad de la mano para formar las primeras letras.

Posterior a ello los alumnos y alumnas escriben letras, juntas aunque no estén relacionadas con la grafía convencional. En este punto se pueden escribir normalmente las letras que mejor se conocen o cambiar cada sílaba por otra distinta. Similar al proceso anterior se les pide a los alumnos que traduzcan lo que escribieron, en este punto los niños le dan más sentido a lo que escribieron (Alcántra, 2008).

Así mismo el autor manifiesta que después de realizar las grafías para conseguir la elaboración de las primeras letras para la formación de sílabas, parte básica de la escritura en los niños, que avanzan en la evolución de escritura.

En esta etapa los niños y niñas escriben las palabras que se asemejan a la total o parcialmente a la grafía convencional. En muchos casos, suelen presentar omisiones o confusiones en las palabras con mucha dificultad, como es no poner la h en las palabras que llevan la palabra (Alcántra, 2008).

Finalmente el autor criteriza la unión de esta fase con las dos anteriores para concretar la capacitación del niño de una forma holística el proceso de la escritura dentro de la grafía convencional.

2.9.1.3. Otros tipos de procesos son:

1. Fase de preparación: Las oraciones son más cortas en la escritura, y hay más errores gramaticales, especialmente omisiones. El niño gasta más tiempo en la puntuación, el deletreo y la caligrafía.

2. Fase de consolidación: La escritura se asemeja más al habla.

3. Fase de diferenciación: Se observa una gramática de la escritura más particular. Se observa, por ejemplo, (a) ausencia de estructuras orales distintas como "bueno", "como tú sabes", (2) menor uso de cláusulas coordinadas con "y" mayor uso de cláusulas subordinadas. A veces, en esta etapa hay una gramática mixta (oral + escrita).

4. Fase de integración: Los niños alternan el uso de formas orales y particulares en la escritura; adaptan su estilo según las necesidades. En otras palabras, se puede hablar con un registro escrito o escribir con un registro oral si es necesario (Alcántra, 2008).

El autor manifiesta que existe 4 fases, la primera de preparación en donde el niño gasta más tiempo en gramática y caligrafía, luego la de consolidación en donde la escritura se asemeja más al habla, para pasar a la de diferenciación donde también se observa una gramática de la escritura más particular y finalmente la de integración, en donde los niños alternan el uso de formas orales y particulares en la escritura como proceso que ha sido explicado por los modelos cognitivos contemporáneos de la escritura, estos modelos describen las operaciones mentales que ocurren cuando se escribe. Estudiándose tres grandes temas en detalle como son

2.9.1.4. Los sub-procesos de la escritura:

Escribir es un proceso que necesita de la participación e interés del escritor, quien necesariamente debe desarrollar operaciones como planificar, redactar y revisar. Las operaciones detalladas con anterioridad necesitan de la atención e involucramiento del que escribe tomando en cuenta, los siguientes aspectos: propósito, posible lector, plan de acción, contenido, características del texto, léxico apropiado, morfosintaxis normativa, cohesión y ortografía (Caldera, 2005).

El autor manifiesta que el proceso de escritura necesita de la colaboración participativa del escritor, quien necesariamente debe desarrollar operaciones fundamentales como planificar, redactar y revisar, las mismas deben ser detalladas con anterioridad, tomando en cuenta, los siguientes aspectos: propósito, posible lector, plan de acción, contenido, características del texto, léxico apropiado, morfosintaxis normativa, cohesión y ortografía. Al seguir estos procesos se asegura una optimización en el aprendizaje de la escritura.

2.9.1.4.1. Planificación:

De acuerdo al autor se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

Analizar los elementos de la situación de comunicación.
Formular con palabras el objetivo de una comunicación escrita
Consultar fuentes de información diversas: enciclopedias, diccionarios, etc.
Aplicar técnicas diversas de organización de ideas (esquemas jerárquicos, ideogramas, palabras clave, etc.)

Determinar cómo será el texto (extensión, tono, presentación, etc.)
Elaborar borradores (Caldera, 2005, pág. 3).

De acuerdo a lo manifestado en el párrafo anterior también se menciona que planificación: “consiste en la búsqueda de información en diversas fuentes (para esto, la lectura es gran auxiliar) en la organización de ideas en busca de términos, frases y formas adecuadas al lector y a tu intención comunicativa.”

2.9.1.4.2. Redacción:

Según (Caldera, 2005), menciona que las estrategias de redacción son:

- “Proceder a plasmar sobre el papel las ideas.
- Concentrarse selectivamente en diversos aspectos del texto.
- Manejar el lenguaje para lograr el efecto deseado
- Utilizar la sintaxis correcta y seleccionar vocabulario”.

De acuerdo a lo manifestado anteriormente se menciona que la redacción se empieza a escribir, coloco los signos de puntuación que se designen necesarios, se lee cada fragmento para darse cuenta si dice lo que quiero expresar y después se termina el escrito.

2.9.1.4.3. Revisión:

Asi mismo (Caldera, 2005, pág. 5) menciona que las estrategias de planificación son:

- “Comparar el texto producido con los planes previos.
- Leer de forma selectiva, concentrándose en distintos aspectos: contenido o forma (gramática, puntuación, ortografía, etc.)
- Dominar diversas formas de rehacer o retocar un texto
- Estudiar modelos”

De acuerdo a lo anterior se debe a tomar cuenta que realiza la lectura de todo el texto y verifico lo que se desea hacer saber, tomando en cuenta si hay coherencia (conexión entre expresiones y párrafos) agrego signos de puntuación, comas, etc. O lo suprimo si lo conveniente para expresar, luego leo nuevamente con mucho más cuidado para pasar al siguiente paso.

2.9.1.5. ¿Cómo producir un texto?

“Este punto se refiere a la coherencia de todos los elementos que conforman un mensaje. Ser congruentes significa ser uno solo, ser de una sola pieza; que nuestro lenguaje corporal, nuestro tono de voz y nuestras palabras transmitan el mismo mensaje” (Castillero , 2005).

Castillero aconseja según el párrafo anterior que producir un texto es comunicar a través de un código algo a otra persona, de esta manera se crea un diálogo a través de una serie de interrogantes antes de producir un texto. Además crear un texto es una acción netamente comunicativa, porque para ello es necesario responder a las siguientes preguntas ¿Qué se desea transmitir y con qué propósito?, ¿a quién está dirigido el mensaje?, ¿qué relación se tiene con el destinatario?, ¿qué tipo de mensaje le escribiré?, ¿a través de qué medio le enviaré el mensaje?

2.9.1.6. Características que debe tener un texto escrito.

Claridad, el lenguaje a utilizar debe ser simple y claro es decir con facilidad de comprensión para el destinatario.

Concisión, es necesario usar palabras concisas y evitar las sobreescritas para que el texto no sea de gran extensión.

Sencillez y naturalidad, el texto debe ser simple y que contenga el objetivo para el cual fue escrito, por eso debe ser simple y fluido.

Precisión, es necesario usar terminología apropiada a cada situación y evitar en lo posible utilizar términos fáciles cuando necesitas de palabras técnicas.

Corrección, las leyes ortográficas son indispensables para desarrollar oraciones adecuadas.

Elegancia, utilizar los términos necesarios, adecuados en el escrito (Castillero , 2005).

Según Castillero las características que debe tener un texto escrito, son los siguientes que se detallan a continuación: Claridad, concisión, sencillez y naturalidad, precisión, corrección, Elegancia.

2.9.1.7. Estrategias para poder escribir

Escribir puede ser un proceso intimidante para muchos estudiantes. Cuando los estudiantes se enfrentan a una hoja de papel en blanco, los procesos de pensamiento de muchos van al bloqueo. Puedes ayudar a los estudiantes a aprender a disfrutar el proceso de escritura y ganar confianza en su habilidad para escribir, ofreciéndoles una variedad de actividades que están fuera de lo que ellos asocian con la escritura. Guía a los estudiantes a través del

proceso, y te sorprenderás de los resultados que obtendrán incluso los escritores más renuentes (Aprendizaje en el aula, 2014).

De acuerdo a lo anterior se puede manifestar que los niños que se sienten intimidados por escribir de más de un par de frases pueden beneficiarse por ejemplo del uso de un mapa conceptual, además son estrategias que les ayudan a los niños a resolver sus ideas sobre un tema determinado para que no se encuentren mirando hacia una hoja de papel en blanco, sin saber cómo continuar, o incluso comenzar.

2.9.1.8. Estrategias para la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura.

Las estrategias son caminos que permiten organizar los recursos como tiempo, sentimientos, habilidades y acciones para lograr resultados al desarrollar un trabajo. Es importante que las estrategias estén siempre enfocadas a una meta clara y las instrucciones sean demostrativas, integradas y transferibles. El niño debe considerar qué estrategia utilizar y cómo hacerlo con un plan consciente.

Uno de los aspectos más importantes para el aprendizaje de la lengua escrita es estar en contacto con textos, por ello, los docentes debemos de presentarle a nuestro alumnado diferentes tipos de textos, para que de ese modo no tenga dificultad a la hora de enfrentarse a cualquier tipo de ellos (Alcántra, 2008, pág. 45)

Tomando en cuenta el criterio anterior, se puede decir que el aprendizaje de la lengua escrita es estar en contacto con textos, por ello, por lo tanto la importancia de tener acceso a una buena biblioteca, para que así en el momento de leer mirar cómo se escribe correctamente las palabras para que el niño no tenga dificultad a la hora de realizar la escritura de las frases.

El término estrategia para Coll (1987), “es un procedimiento para el aprendizaje. Es un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, dirigidas a la consecución de una meta”, “son las para Nisbet y Shucksmith (1987) secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento”. Kenneth (1992) la define de la siguiente manera:

“Una estrategia es una disposición ordenada de tácticas de enseñanza orientadas a alcanzar un determinado objetivo de instrucción, dichas tácticas no se combinan al azar, por el contrario cada una desempeña su función en el desarrollo de la clase” (Lara Sánchez, 2008).

Al referirse al párrafo anterior se puede manifestar que las estrategias son formas específicas de organizar nuestros recursos de cualquier índole y en cualquier rama como puede ser de tiempo, pensamientos, habilidades, sentimientos, acciones, para obtener resultados consistentes al realizar alguna actividad. Las estrategias están orientadas hacia una meta positiva. En la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura se utilizan diferentes estrategias, algunas de las cuales pueden darse de manera inconsciente, otras sin embargo, resultan del estudio y experiencia por parte de los docentes especialistas en el trabajo con los niños, niñas y adolescentes.

Las estrategias de aprendizaje de la lectoescritura son técnicas que hacen el contenido de la instrucción que se proponga como significativa, integrada y transferible. A las estrategias se les refiere como una planificación consciente bajo control del individuo, quien tiende a organizar estos recursos para tomar la decisión en forma eficaz, para conocer de cuál estrategia usar y cuando usarla.

Es necesario que los profesores conozcan y apliquen estrategias de enseñanza que respondan a la heterogeneidad del aula, favorezcan la participación de los alumnos, estimulen el uso de la lengua oral y escrita de manera funcional, la consulta de diversas fuentes de información, la discusión y argumentación de ideas, entre otros procesos. Todo ello tiene la finalidad de que las prácticas docentes favorezcan la creatividad, reflexión y autonomía de los niños (Lara Sánchez, 2008).

La instrucción estratégica hace énfasis en el razonamiento analítico y el proceso del pensamiento crítico que el lector experimenta a medida que se mantenga interactiva con el texto y lo analice.

2.9.2. Didáctica de la escritura

2.9.2.1. Introducción.

La Didáctica de la escritura, hace hincapié en una estrategia metodológica más reflexiva con el fin de que niños lleguen a reconocer y utilizar mejor sus capacidades cognitivas y perfeccionar sus posibilidades de comunicación, nos

presenta a educadores ayudando al alumnado. En esta propuesta los niños desarrollan un gran interés por la escritura, a la vez ésta se vuelve gratificante. En la presente investigación se presenta numerosas soluciones prácticas, con capacidad para hacer de la escritura una tarea realmente educativa, y a la vez lúdica que por medio de un software informático ayudara al niño en un aprendizaje cognitivo que fije el saber del aprendizaje de la escritura.

2.9.2.2. Objetivos de la Didáctica de la escritura

La vertiente gráfica del idioma hace necesaria la enseñanza de la escritura, la ortografía y la composición escrita. La primera de estas materias pretende dotar al alumno de la habilidad para trazar signos con fluidez y claridad. El objetivo principal de esta enseñanza no es, por tanto, lograr una grafía bella, sino legible y rápida –caligrafía o grafía de calidad–. De ahí que sea preciso adoptar un método adecuado y efectuar una serie de ejercicios que estimulen al alumno para que el aprendizaje se desarrolle con éxito. Al igual que ocurre con la enseñanza de la lectura, hay que determinar previamente la aptitud del alumno antes de iniciarle en las técnicas de escritura (Perea Ortega , 2015).

En el párrafo anterior, indica que el objetivo de las diferentes etapas de la Didáctica de la escritura, como en la etapa previa a la enseñanza es despertar el interés del niño, así como prepararle para que pueda adquirir las técnicas de escritura, por tanto, facilita el desarrollo intelectual del niño, que tan activamente interviene en el proceso de escritura. No se debe tener prisa por adelantar su enseñanza sin antes desarrollar los ejercicios manuales, así se garantiza los esfuerzos y resultados satisfactorios. Las actividades que ponen de relieve la utilidad de la escritura son muy motivadoras: confección de carteles, murales, tarjetas con los nombres de los niños, así como también los ejercicios que preparan al alumno para la adquisición de las técnicas de la escritura, es preciso que el niño esté habituado a percibir pequeñas diferencias, tanto de carácter visual como auditivo, a fin de que pueda más tarde reproducir con exactitud las letras, sin duda, el dibujo y la pintura son las actividades preparatorias más importantes de la enseñanza de la escritura. Mediante su ejercitación, el alumno puede aprender a manejar con soltura cualquier instrumento, así el niño encontrará un elemento inapreciable para hacer más fácil su aprendizaje de la escritura de las letras y para interesarse más aún por el trabajo escolar. En este sentido, la realización de ejercicios de escritura rítmica ofrece también las mayores ventajas.

2.9.2.3. Factores

Intervienen en el proceso de la escritura El proceso de la escritura se realiza en virtud de un complejo movimiento. En él intervienen el brazo, las manos y los dedos. Los movimientos del brazo y la muñeca permiten que la mano se deslice sobre el papel y facilitan el trazado de algunas líneas; el de los dedos hace posible, principalmente, la formación de las letras. El mayor o menor grado de coordinación entre los diversos movimientos determina la calidad, mayor o menor, de la escritura (Perea Ortega , 2015).

De acuerdo al párrafo anterior el proceso de la escritura se realiza en virtud de un complejo movimiento, en él interviene principalmente las manos y los dedos, los cuales se deslizan sobre el papel y faciliten el trazado de algunas líneas, para luego la formación de las letras.

Para que este proceso se realice sin dificultad es preciso dotar al cuerpo y a la mano de una posición adecuada. Los niños deben sentarse con el tronco recto, aunque ligeramente inclinado hacia adelante. La cabeza debe estar en la misma línea del tronco, los pies apoyados en el suelo, y los codos sobre la mesa. Es conveniente que la altura de las sillas y mesas sea proporcionada o que puedan graduarse de acuerdo con las necesidades de cada alumno. La mano con la que se escribe debe apoyarse sobre el dedo meñique, con la palma dirigida hacia el papel. Sin embargo, debe permitirse cualquier cambio en esta posición cuando resulte muy incómodo al niño escribir de este modo. Hay que evitar posturas que puedan provocar deformaciones de los huesos. El lápiz se sostiene entre el dedo pulgar y corazón, colocándose el índice sobre él. La parte media del cilindro se apoya en la zona comprendida entre la falange del índice y el metacarpo (Perea Ortega , 2015).

De acuerdo al párrafo anterior se manifiesta que este método se realice sin problema es preciso dotar al cuerpo y a la mano de una correcta postura. Los niños deben sentarse correctamente con el tronco recto, aunque levemente inclinado hacia a delante. La cabeza debe estar en la misma forma del tronco, los pies apoyados en el piso, y los codos sobre la mesa. Es importante que la altura del mobiliario escolar sea proporcional al niño, además el uso correcto de los dedos definirán una escritura excelente.

Finalmente, el papel puede colocarse en disposición paralela al borde de la mesa, si la escritura es del tipo vertical, o ligeramente hacia la izquierda si se trata de otro tipo de escritura. Lógicamente, si el alumno es zurdo, el papel debe inclinarse hacia la derecha en este segundo caso (Perea Ortega , 2015).

En referencia al párrafo anterior el autor manifiesta que, el papel debe colocarse al filo del tablero si se trata de escritura vertical en el lado contrario tomando en cuenta de que el niño es surdo o utilice la mano derecha.

2.9.2.4. Etapas en la enseñanza de la escritura

En la primera etapa, o “etapa de iniciación”, los principales objetivos se cifran en aumentar el interés hacia la escritura y en dotarles de las técnicas básicas. De este modo podrán estar en condiciones de utilizarla para satisfacer sus necesidades. Durante la etapa de preparación, los niños se han familiarizado con la expresión gráfica del lenguaje aun cuando todavía no hayan intentado escribir. Ahora es el momento de sustituir los dibujos, las manualidades, etc. por la escritura propiamente dicha, aunque siempre será aconsejable no suprimir aquellos ejercicios (Perea Ortega , 2015).

El autor recomienda que la primera escritura sea de gran tamaño, ya que muchos autores afirman que el niño debe alcanzar de realizar la flexibilidad necesaria por medio de ejercicios preliminares antes de poner al niño frente al papel, lo que permitirá trazar líneas, formas, letras o palabras.

De modo semejante a cuando dibuja, el primer trazado se va perfeccionando con sucesivos retoques hasta que el movimiento adecuado que se debe realizar con el brazo se fija y automatiza. Cuando el niño ha adquirido cierta destreza con el brazo, un segundo tiempo consiste en escribir sobre el papel, también con letras de gran tamaño. La escritura continúa siendo, por tanto, dibujo; pero el movimiento del brazo, adquirido en el primer tiempo, se completa ahora con un creciente dominio de los músculos del antebrazo (Perea Ortega , 2015).

De acuerdo al párrafo anterior se manifiesta que un tercer paso, se ejercitan dedos y muñeca, enseñando a los niños a escribir en tamaño más reducido y ejercitándoles en frecuentes movimientos con los dedos y el lápiz, es muy oportuno efectuar ejercicios tales como deslizar hacia arriba o hacia abajo el lápiz o cambiarlo de posición, hasta que los niños sean capaces de sostenerlo sin necesidad de ejercer una presión excesiva sobre él.

Pero los ejercicios de copia y dictado habrá que enfocarlos desde un ángulo distinto. La utilidad de la escritura es el mejor incentivo para el alumno, y, por ello, todo ejercicio debe apoyarse en esta base (competencias). Entre otras muchas modalidades, los ejercicios pueden consistir en hacer murales, en copiar un cuento narrado por el maestro o leído por los mismos alumnos o en dictar las noticias que puedan ser de interés para la clase. Todavía habrá que insistir en esta etapa en la explicación del modo de trazar cada rasgo (Perea Ortega , 2015).

Dando continuidad al criterio del autor, se manifiesta que los alumnos escriben para exponer sus trabajos, la calidad será una exigencia continua, estas actividades interesan a los niños y les hacen ver cómo la escritura es una técnica útil. Así mismo, les obligan a tomar conciencia de la necesidad de que sus escritos sean

legibles, ya que escriben para los demás, se dice también que el procedimiento para motivar los ejercicios de copia consiste en organizar una pequeña biblioteca escrita por los mismos niños. De este modo, la copia tendrá dos objetivos muy concretos: obligar a los niños a que mejoren su escritura en el sentido de adiestrar a todos en el manejo y la interpretación de la letra de sus compañeros

Debe desterrarse de la escuela la copia repetida de un mismo modelo y sin ningún objetivo claro, que acaba por aburrir y cansar a los niños, así como el dictado de páginas literarias en las que el tema tratado, por su dificultad, supere el nivel de comprensión de los escolares. Al igual que se dijo en lectura, el vocabulario ha de ser muy conocido por los alumnos. Los ejercicios correctivos tienen en este momento una importancia decisiva. Normalmente, el número de errores diferentes es muy reducido (Perea Ortega , 2015).

En la etapa de perfeccionamiento no se trata de impartir una enseñanza directa, sino de aprovechar todas aquellas actividades lúdicas y infopedagógicas que se realicen por escrito para controlar, mejorar o corregir el trazado de los alumnos, evitando la atención dispersa.

2.9.2.5. Métodos de enseñanza

Los diversos métodos que han sido utilizados en la enseñanza de la escritura se pueden reducir a dos grupos principales. El primero de ellos es el de los métodos sintéticos, que, partiendo de la enseñanza de los elementos que componen las letras, llega a la escritura de estas; y, de ella, a la de sílabas, palabras y oraciones. Los métodos que pertenecen al segundo grupo siguen una dirección opuesta: los métodos analíticos parten de unidades completas para descender posteriormente a las letras y sus rasgos peculiares (Perea Ortega , 2015).

En referencia al párrafo anterior el autor manifiesta que los principales métodos en la enseñanza de la escritura son dos, el primero que es el método sintético que va desde la conformación de las letras hasta llegar a las oraciones y el segundo que va en dirección opuesta.

Una vez dominado el alfabeto, con la escritura de palabras y frases se llega al tercer tiempo. El trabajo ahora es más arduo. El niño debe repetir continuamente ciertos modelos de la manera más fiel posible. Estas reproducciones deben ejecutarse sobre pautas que especifican el tamaño de la letra, grosor del trazo, alineación, etc. Los métodos sintéticos presentan los siguientes inconvenientes: – Pérdida del interés inicial de los escolares por el aprendizaje de la escritura al encontrarse con ejercicios faltos de motivación. – Exigencia de una perfección inicial que solo podrá corresponder al último estadio de aprendizaje. – Escasa posibilidad de adaptación a las diferencias individuales. – Poco estímulo de la personalidad y de la capacidad creadora (Perea Ortega , 2015).

El autor recalca la necesidad de dominar el alfabeto, con la escritura de palabras y frases se llega al tercer tiempo con la iteración de modelos de la manera más fiel posible. Se debe tomar en cuenta al momento de ejecutar las letras las pautas que especifican el tamaño de la letra, grosor del trazo, alineación, entre los principales. Los métodos sintéticos presentan inconvenientes como el no interés de los escolares por el aprendizaje de la escritura monótona y desmotivadora.

Como reacción a estas dificultades de los métodos sintéticos, surgieron más tarde los procedimientos analíticos, con los que se intentaba adecuar el aprendizaje de la escritura a las características anatómicas e intelectuales del alumno y a su ritmo de desarrollo. A partir de este momento, se intenta hacer agradable y con sentido la enseñanza de la escritura. Se apela a los intereses personales del alumno y se promueve su actividad (Perea Ortega , 2015).

En referencia al párrafo anterior también se indica la reacción a estas dificultades de los métodos sintéticos, fue realizar procedimientos analíticos, con los que se intentaba adecuar el aprendizaje de la escritura a las características anatómicas e intelectuales del alumno y a su ritmo de desarrollo, intentando realizar un proceso de aprendizaje lúdico.

2.9.3. Lengua y Literatura.

2.9.3.1. Introducción

Juan Montalvo como icono de Ambato, Tungurahua y Ecuador con reconocimiento internacional mundial, Cervantes otro escritor de la lengua castellana con su libro “Don Quijote de la Mancha” y según la Enciclopedia Británica, Shakespeare es reconocido como el más grande escritor de todos los tiempos, figura en la historia de la literatura. La fama de estos poetas por tomar una referencia también a Homero y Dante Alighieri, o de novelistas como León Tolstoy o Charles Dickens, ha trascendido las barreras internacionales, hasta hoy se leen presentándose todos y cada uno de estos poetas como ejemplo a seguir, los niños de la edad escolar con una buena guía podrán seguir los pasos de estos grandes poetas, por medio de un buen aprendizaje de la escritura, de ahí buscar las mejores estrategias para el aprendizaje para la fijación de saberes.

Los repertorios de lecturas literarias y el fortalecimiento de su formación como lectores críticos y autónomos pueden generar itinerarios personales de lectura. La lectura de obras literarias permite conocer y confrontar opiniones sobre temas polémicos del campo de la cultura y construir su propia opinión con fundamentos.

La participación asidua en espacios de escritura de textos en los que se profundice la exploración de las potencialidades del lenguaje para la producción de sentidos. La escritura de notas, resúmenes, reseñas, diarios e informes de lectura -géneros que articulan interpretación y producción-, para registrar, organizar y reelaborar información, reflexionando sobre los procesos de conocimiento que se ponen en juego.

La escritura de textos que habilite para expresar sus opiniones, conocimientos y experiencias en distintos ámbitos del mundo de la cultura y el estudio, experiencias personales y de estudio, tanto en el aula, como en ámbitos sociales más amplios: jornadas, foros y seminarios institucionales, entre otros.

Se debe tomar en cuenta que Literatura con la lírica o poesía es el género que le permite al autor y en este caso del niño exteriorizar sus sentimientos y emociones, expresarse con libertad por medio de palabras podemos jugar, crear belleza, emocionar y un sin número de actividades, todo aquello se puede conseguir empleando los versos con una disposición especial, ingeniosa o emotiva.

Por otro lado los caligramas son poemas que juegan con la disposición gráfica original, pintando con las palabras el objeto a que se hace referencia. Esta parte de la literatura, pasa por ser el padre de esta curiosa forma poética.

2.9.3.2. Definición

De acuerdo a (Agudelo, 2012) se llama "lengua" al: "conjunto o sistema de formas o signos orales y escritos que sirven para la comunicación entre las

personas. La lengua es un inventario que los hablantes emplean a través del habla pero que no pueden modificar”.

Siguiendo con el criterio del autor, lengua se denomina al conjunto de signos que le permiten al ser humano comunicarse y además está claro que no puede modificarse, que sirven para la comunicación entre las personas.

Aquel arte en el que el instrumento utilizado son las palabras, por ende, se trata de obras artísticas que comunican y se expresan a través de las palabras. Se le llama literatura también al conjunto de autores y sus obras que, a través de la historia, han ido aportando obras en las que se expresan vivencias, emociones, conocimientos, ideas. (Day, 2006, pág. 56).

La literatura es una herramienta que se utiliza para comunicar obras artísticas a través de la palabra. Además también es denominada literatura el conjunto de autores que expresan sus obras plasmadas en vivencias, sentimientos, emociones.

2.9.3.3. Didáctica de la escritura en la programación de lengua y literatura

A la hora de considerar el papel del individuo en el proceso de comunicación lingüística (emisor o receptor) y la configuración del mensaje (oral o escrito), hay cuatro maneras de utilizar la lengua con finalidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir; cuatro habilidades presentes en los núcleos de destrezas básicas reflejados en la ORDEN 10 de agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía: 1. ¿Qué y cómo escuchar?; 2. ¿Qué y cómo hablar?; 3. ¿Qué y cómo leer?; 4. ¿Qué y cómo escribir?; destrezas que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles (Ocaña Santiago, 2010).

Tomando el criterio del autor se debe centrar en la última de ellas para ver cómo desarrollarla en la clase de Lengua Castellana y Literatura, se debe partir de que la adquisición de la competencia escrita presenta una serie de particularidades ya que su aprendizaje depende de un sistema institucionalizado y se inicia cuando ya hemos adquirido la competencia oral.

El proceso comienza con el aprendizaje del código gráfico de representación lingüística y finaliza con la composición de textos coherentes y cohesionados. Este desarrollo de la capacidad expresiva en toda su dimensión abarca varios aspectos según Cassany, Luna y Sanz (1992): - Enfoque gramatical: se aprende a escribir con el conocimiento y el dominio de la gramática del sistema de la lengua. - Enfoque funcional: se aprende a escribir a través de la comprensión y la producción de los distintos tipos de texto escrito. - Enfoque basado en el proceso de composición: el aprendizaje tiene que desarrollar procesos cognitivos de

composición para poder escribir buenos textos. - Enfoque basado en el contenido: la lengua escrita es un instrumento muy potente que puede aprovecharse para aprender en otras materias, al tiempo que se desarrolla la expresión (Ocaña Santiago, 2010).

De acuerdo al párrafo anterior la didáctica de la escritura es uno de los pilares fundamentales de Lengua Castellana y Literatura, se debe partir de que la adquisición de la competencia escrita presenta una serie de particularidades ya que su aprendizaje depende de un sistema institucionalizado y se inicia cuando ya hemos adquirido la competencia oral. El proceso comienza con el aprendizaje del código gráfico de representación lingüística y finaliza con la composición de textos coherentes y cohesionados.

Además siguiendo el criterio del autor se puede hacer una pregunta ¿Para qué aprendemos lengua y literatura? Para saber si el niño se desenvuelve de una Manera adecuada en los diferentes contextos comunicativos de su vida estudiantil. En última instancia, se analiza, cómo conviene organizar el trabajo pedagógico en las aulas de forma que redunde en la mejora del aprendizaje.

Se debe tomar en cuenta el escenario en el que mejor se refleja el modo en que el docente se organiza a lo largo de un curso escolar, tomando en cuenta los contenidos del área de literatura, ya que es una tarea un tanto compleja en la que se expresa los objetivos de la educación lingüística lo que en consecuencia va a hacerse en las aulas.

Teresa Ribas en su artículo presenta algunos elementos que han de tenerse en cuenta en la evaluación formativa de la escritura. Desde una perspectiva teórica y desde la experimentación en centros educativos, la autora llama la atención sobre diversos aspectos: la necesidad de planificar las actividades de escritura en torno a secuencias didácticas que creen situaciones de escritura real y contextualizada, la determinación de diversos niveles de análisis del texto escrito, el establecimiento de criterios de evaluación tanto referidos a los resultados como al proceso de realización y la diversificación de los instrumentos de evaluación.

La monografía se cierra con una guía de recursos, en torno a tres apartados: criterios y orientaciones para la programación; ejemplos de proyectos curriculares y programaciones editados por instituciones públicas, y otros materiales y recursos didácticos.

También centrado en los problemas relacionados con la progresión y la secuencia de los aprendizajes del área en la sección «Documentos», Joaquín Dolz y Bernard Schneuwly exponen un trabajo, realizado para el contexto educativo de la Suiza francófona, en relación con la progresión de la enseñanza de la expresión oral y escrita. Basándose en la noción de género textual, los autores realizan una propuesta para los diversos ciclos de la enseñanza obligatoria (Lomas, 2015).

De acuerdo al párrafo anterior y su artículo presenta la evaluación formativa de la escritura, desde una perspectiva teórica y desde la experimentación en centros educativos, la autora llama la atención sobre diversos aspectos: la necesidad de planificar las actividades de escritura en torno a secuencias didácticas que creen situaciones de escritura real y contextualizada.

La determinación de los niveles de análisis del texto escrito de evaluación tanto referidos a los resultados como al proceso de realización y la diversificación de los instrumentos de evaluación, estos criterios centrados en los problemas relacionados con la progresión y la secuencia de los aprendizajes del área en la delata escritura en relación con la progresión de la enseñanza de la expresión oral y escrita. Ayudará a la formación cognitiva del niño.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

El presente estudio tiene enfoque cuali-cuantitativo. Según (Hernández, 2014, pág. 15) “es cuantitativo porque ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes”

Y cualitativo porque manifiesta (Hernández, 2014, pág. 16) que: “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas”

3.2. Modalidad de la Investigación

El diseño de la investigación responde a dos modalidades: La Bibliográfica primero por la necesidad de buscar conceptos, teorías, modelos relacionales al tema y problema de la investigación con autores, expertos y técnicos en una manera ordenada, con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento, la raíz de los conceptos, información y datos divulgados por medios impresos, libros, planes de clase, artículos.

Y segundo de observación campo porque el proceso de investigación se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, en otras palabras permite a los involucrados tener un acercamiento al problema en el lugar de los hechos.

3.3. Niveles o Tipos de Investigación

Antiguamente se conocía como tipos de investigación, en la actualidad según (Hernández, 2014, pág. 90) “ya que, más que ser una clasificación, constituyen un continuo de “causalidad” que puede tener un estudio, según el alcance, depende la estrategia de investigación”.

En el presente estudio es de alcance exploratorio

Se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura revelo que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, se deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas (Hernández, 2014, pág. 91).

Dado que no hay mucha información acerca del software Educaplay a no ser más que manuales del programa mismo.

También este estudio tiene un alcance descriptivo dado que se busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, es decir, pretende recoger información sobre las variables de manera individual o conjunta.

3.4. Población y Muestra

Tabla N° 1: Población

Personal	Frecuencia	Porcentaje
Grupo de control	30	100%
Grupo Experimental	30	100%
Total	60	100%

Fuente: Unidad Educativa Nueva Era

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

3.5. Operacionalización de Variables

Tabla N° 2: Operacionalización de la Variable Independiente.

Variable Independiente: Software Educativo Educaplay

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Herramientas informáticas que permite la comunicación entre el computador y el niño mediante actividades interactivas con la finalidad de desarrollar estrategias lúdicas por medio de herramientas Infopedagógicas, para el aprendizaje del proceso en la escritura.	Actividades interactivas. Estrategias Lúdicas Herramienta Infopedagógica	Desarrollo del pensamiento. Software de juego. Tareas tecnológicas	¿El docente aplica el software educativo Educaplay en el aula? ¿El software educativo Educaplay le motiva para el aprendizaje de la escritura desarrollando su memoria e imaginación? ¿Realiza prácticas en Educaplay con facilidad?	Observación Entrevistas Evaluación Escrita

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles.

Tabla N° 3: Operacionalización de la Variable Dependiente.

Variable dependiente: Proceso de Aprendizaje en la Escritura.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>El aprendizaje humano está relacionado con la educación, la escritura como forma de expresión debe estar orientada adecuadamente y estar motivada, muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados, puesto que permite adaptarse motora e intelectualmente al medio educativo.</p>	<p>Relacionado con la educación.</p> <p>Escritura como forma de expresión.</p> <p>Relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.</p> <p>Adaptarse motora e intelectualmente.</p>	<p>Capacidad propia del ser humano.</p> <p>Manifestación de comunicación.</p> <p>Transición exitosa de información.</p> <p>Libertad en la escritura.</p>	<p>¿Aprende a escribir con facilidad las letras por medio de lo explicado en clases?</p> <p>¿El profesor enseña la escritura por medio de procesos motivadores en la hora clase?</p> <p>¿Escribe las letras dentro de los cuadros, según el sonido fonológico?</p>	<p>Observación</p> <p>Entrevistas</p> <p>Evaluación escrita</p>

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles.

3.6. Plan de Recolección de la Información.

Para proceder con la recolección de información acerca del poco desarrollo en el proceso de aprendizaje en la escritura, se aplicó una evaluación escrita que consta de siete preguntas (Anexo 3):

- La primera acerca de reconocimiento de palabras según el sonido
- La segunda permite observar la imagen y escribir el nombre de la imagen
- El tercero ordena las palabras según la imagen
- La cuarta estructura oraciones con palabras sencillas
- La quinta completa las oraciones con palabras adecuadas
- La sexta ordena las palabras y escribe la oración
- Y finalmente la séptima escucha atentamente las oraciones que dicta su maestra y escríbelas.

Estas preguntas permitirán evaluar a los alumnos según el análisis la comprensión y su correcta aplicación, dentro del pensamiento crítico la evaluación es un instrumento significativo que ayuda tanto a la maestra como al niño para constatar la fijación de saberes para el desarrollo integral del niño, forjando competencias positivas dentro del ámbito educativo, y de esta manera guiar de una manera condicionada al niño para mejorar el proceso de aprendizaje en la escritura por medios infopedagógicos.

3.7. Procesamiento de la Información.

Luego de calificar las respuestas de la evaluación escrita se procesó el aprendizaje a través del desarrollo cognitivo y procedimental verificando el dominio o no dominio del desarrollo motriz, enfatizando el bloqueo de los procesos de aprendizaje en la escritura con una buena comunicación efectiva. Esto se lo verificara mediante la utilización de la planificación tradicional y su respectiva evaluación del seguimiento de logros y metas, dependiendo las notas que tengan los grupos, se determinará el rango determinado a los resultados.

Los cuales se determinan en cinco categorías

1. Supera los aprendizajes requeridos
2. Dominan los aprendizajes requeridos
3. Alcanza los aprendizajes requeridos
4. Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
5. No alcanza los aprendizajes requeridos

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de datos

Manejo y utilización de forma óptima del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje de la escritura en los niños del grupo experimental del paralelo “B”. Como constan en el anexo (Lista de niños).

Tabla N° 4: Software Educativo Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Supera los aprendizajes requeridos	9	30
Domina los aprendizajes requeridos	19	63
Alcanza los aprendizajes requeridos	2	7
Esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	0	0
No alcanza los aprendizajes requeridos	0	0
TOTAL	30	100

Fuente: Evaluación a los niños/ grupos experimental

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

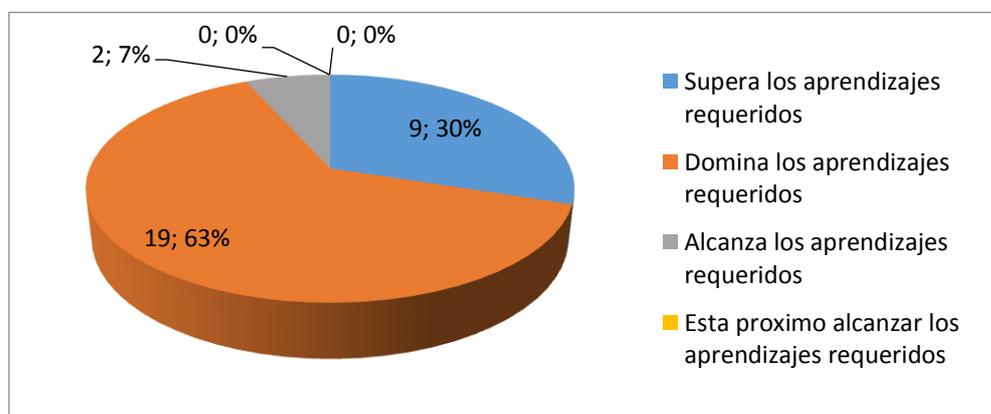


Gráfico N° 7: Software educativo Educaplay

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Análisis e Interpretación

De los niños/grupo experimental evaluados, 9 superan los aprendizajes requeridos que responden 30%, 19 dominan los aprendizajes requeridos que corresponde al 63% y los 2 alcanzan los aprendizajes requeridos que representanta al 7% dando un total del 100% de los niños evaluados del grupo experimental.

Es decir se evidencia que los niños antes mencionados utilizan el Software Educativo Educaplay con una frecuencia de dos veces por semana en los procesos de aprendizaje, permite claramente diferenciar las capacidades intelectuales y desarrollo psicomotriz, los mismos se desenvuelven dentro y fuera del contexto sin ningún problema, resolviendo más rápido sus aprendizajes significativos, en otras palabras, los niños tienen desarrollado su capacidad cognitiva, procedimental y aptitudinal.

- Luego de haber aplicado la planificación tradicional con los niños de Segundo Año paralelo “A”/grupo de control se constató que los mencionados educandos no tienen un aprendizaje significativos. Como constan en el anexo (Lista de niños).

Tabla N° 5: Metodología de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Supera los aprendizajes requeridos	0	0
Domina los aprendizajes requeridos	0	0
Alcanza los aprendizajes requeridos	12	40
Esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	15	50
No alcanza los aprendizajes requeridos	3	10
TOTAL	30	100

Fuente: Evaluación a los niños/ grupos de control sin manejo y utilización del software educativo Educaplay

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

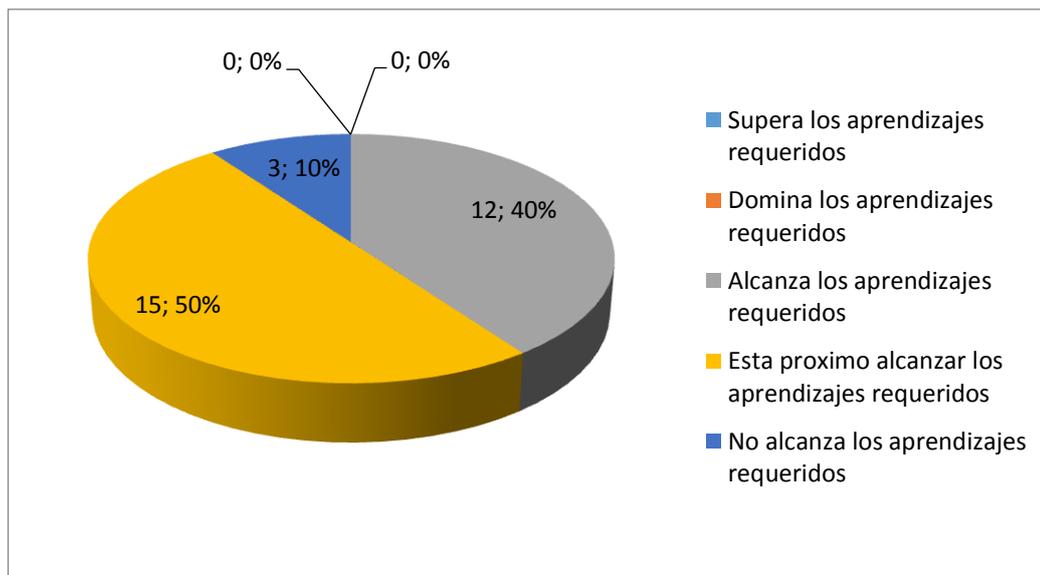


Gráfico N° 8: Metodología de Aprendizaje
Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Análisis e Interpretación

De las evaluaciones realizadas, 12 alcanzan los aprendizajes requeridos que corresponde al 40%, 15 están próximos alcanzar los aprendizajes requeridos que corresponde al 50%, y 3 no alcanzan los aprendizajes requeridos que corresponde al 10% dando un total del 100%.

Los niños/ grupo de control en su totalidad consideran que sí es importante manejar y utilizar el software educativo Educaplay porque permite mejorar el desarrollo del pensamiento mediante la utilización de esta herramienta tecnológica interactiva para que se desenvuelvan dentro y fuera del contexto.

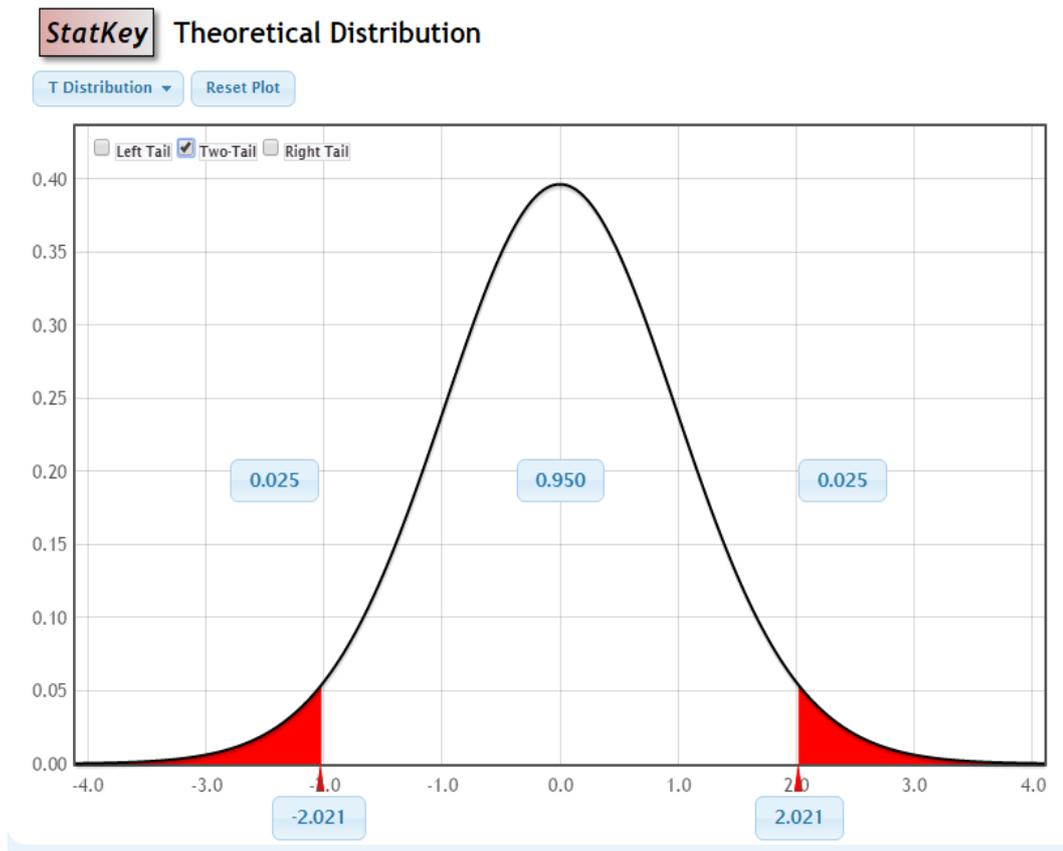


Gráfico N° 9: Distribución t student

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Grado de libertad 40 de acuerdo a la tabla de t student

4.2. Comprobación de hipótesis

“El software educativo Educaplay como recurso didáctico optimiza el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”

Planteamiento de hipótesis nula y alternativa

La hipótesis se plantea de la siguiente lógica:

Variable Independiente: El software educativo Educaplay

Variable Dependiente: Proceso de aprendizaje

La hipótesis es lo que se pretende comprobar y a continuación se diseña la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1).

H_0 = El software educativo Educaplay como recurso didáctico **NO** optimiza el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato

H_1 =El software educativo Educaplay como recurso didáctico **SI** optimiza el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato

Nivel de significancia

Para el análisis de comportamientos de dos grupos de niños, el primero que utiliza el software y el segundo que no utiliza ningún software a una evaluación se determina establecer un **alfa α de 0.05** que es el que se utiliza regularmente y no tiende a tener mayor grado de error.

Selección del estadígrafo

Se considera el estadígrafo de excel "T" de student suponiendo varianzas desiguales, con la prueba de normalidad de Kolmogorov Smimov ya que se trata de más de 30 niños, con el análisis del (anexo 5).

La evaluación realizada a los dos grupos (Experimental y de control) a través de una evaluación escrita aplicada a los niños de segundo año de educación el primer grupo llamado experimental estuvo anteriormente utilizando el software educativo

(véase las notas en el anexo N° 1) y el segundo grupo llamado grupo de control estuvo (véase las notas en el anexo N° 2) normalmente sin ningún tipo de software:

Tabla N° 6: Resultados de la Evaluación Escrita

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN ESCRITA		
Indicadores	Grupo Experimental	Grupo de Control
Supera los aprendizajes requeridos	9	0
Dominan los aprendizajes requeridos	19	0
Alcanza los aprendizajes requeridos	2	12
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	0	15
No alcanza los aprendizajes requeridos	0	3

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles



Gráfico N° 10: Correlación de muestras

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Con estos datos se procede a calcular la T de Student de dos grupos.

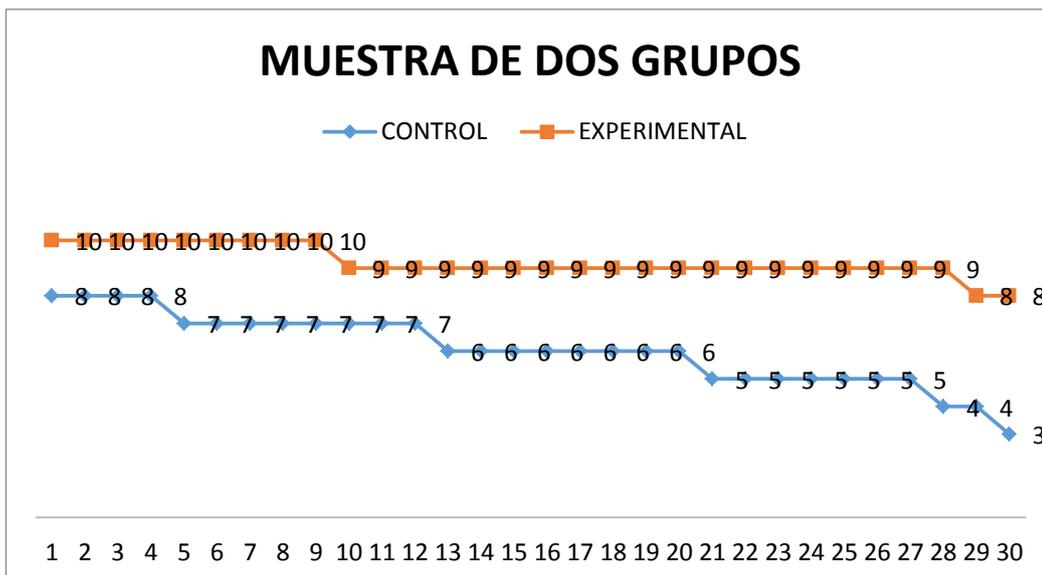


Gráfico N° 11: Muestras de grupos
Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Tabla N° 7: Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	6,07	9,23
Varianza	1,65	0,32
Observaciones	30	30
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	40	
Estadístico t	-12,3463	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,6839	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0211	

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Formular la regla de decisión

Para un nivel de significación $\alpha = 0.005$ y de acuerdo a la regla de decisión, dado que el valor de student calculado (12,3463) es mayor que el valor crítico de t (dos colas) (2.021), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que expresa que: “El software educativo Educaplay como recurso didáctico SI optimiza el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

Se determinó la influencia del Software Educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del cantón Ambato, verificado a través de la *t* de student de Excel en la media que indica una diferencia significativa de 6.07 a 9,23 en el avance del proceso de escritura, lo que indica que el niño fue motivado positivamente.

Se comprobó que el Software Educaplay es una herramienta óptima de aprendizaje para los niños del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era, de acuerdo a la formulación de la regla de decisión para un nivel de significación $\alpha= 0.005$, dado que el valor de student calculado (12,3463) es mayor que el valor crítico de *t* (dos colas) (2.021), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que expresa que: “El software educativo Educaplay como recurso didáctico SI optimiza el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato”.

Se determinó la influencia de Educaplay en el Proceso de Aprendizaje en la Escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato, porque permite aprender de manera autónoma y logra desarrollar habilidades cognitivas en los niños para mejorar el proceso de enseñanza como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

- Es recomendable proponer una alternativa de solución al problema encontrado elaborando una Guía Metodológica sobre el uso y manejo del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica Nueva Era, debido a que el éxito alcanzado en el grupo experimental es fantástico.
- Se recomienda que las maestras de la institución aprendan el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje en la escritura, para de esta manera los niños y maestras desarrollen los procesos de escritura con competencias Infopedagógicas.
- Igualmente se recomienda que las maestras ayuden a los niños a desenvolverse de forma eficaz a través de las actividades lúdicas utilizando herramientas informáticas y específicamente Educaplay en el desarrollo de los procesos de aprendizaje en la escritura, rompiendo la espacialidad y temporalidad dentro y fuera del aula y en el quehacer educativo de una manera holística y sinérgica.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Tema:

Guía Metodológica sobre la utilización del Software Educativo Educaplay para la optimización en los Procesos de Aprendizaje en la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.

6.2. Datos informativos

Responsable de ejecución:	Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles
Institución ejecutora:	Unidad Educativa “Nueva Era”
Beneficiarios:	Niños y Docentes de la Unidad Educativa
Localización geográfica:	Provincia de Tungurahua Cantón Ambato Parroquia La Merced
Duración del proyecto:	Un año
Aplicación:	Inicio: Abril – Fin: Junio 2016
Naturaleza o tipo de proyecto:	Implementación Educativa
Financiamiento:	Investigadora
Año:	2015

6.3. Antecedentes de la propuesta.

En el presente trabajo de investigación se plantea dar solución al problema de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva

Era”, que entre otros es el manejo y utilización por parte de los docentes del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje en la Escritura, por ende se encontró la necesidad de elaborar la Guía Metodológica sobre el manejo para la utilización correcta del Software Educativo Educaplay.

Se buscó información en los diferentes medios disponibles como en libros, revista, memorias de seminarios textos especializados, Internet y observación de campo.

Durante el desarrollo de la propuesta se pudo observar que los docentes de la Unidad Educativa “Nueva Era” carecen al momento de una herramienta pedagógica, tecnológica, interactiva y eficaz, siendo esto un gran inconveniente para solucionar el problema de aprendizaje pero recalando que tienen mucho interés los profesores por conocer y aplicar la Guía Metodológica sobre el manejo para la utilización correcta del Software Educativo Educaplay.

6.4. Justificación

La propuesta es importante porque permitirá ayudar a resolver el problema de aprendizaje como por ejemplo, que no potencian una buena reflexión, análisis en la escritura. Además presentan bloqueo en el desarrollo de la motricidad fina, niños memoristas pasivos y no creativos con procesos de aprendizaje obsoletos, la utilización del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje en la Escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica, permitirá escribir en forma óptima y así al alcanzar el Buen Vivir en el presente milenio

Es así como la información obtenida puede servir para apoyar una teoría que se espera se refleje en los resultados que no se conocían antes; esta propuesta puede ayudar a crear un nuevo instrumento para recolectar datos y muestras.

Existe una **novedad** específica con la aplicación de la propuesta, porque nunca antes se había planteado algo similar para los docentes como una herramienta pedagógica e interactiva, puesto que la guía metodológica servirá como herramienta básica práctica y de soporte para que se apliquen metodologías activas que permitan un buen manejo y utilización del Software Educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje de la escritura de los niños, con la finalidad que en la institución la aplicación de las técnicas lúdicas sirvan para eliminar los métodos de aprendizaje de la escritura tradicionales y monótonos.

Los **beneficiarios** en primer lugar serán los niños de la Unidad Educativa “Nueva Era”, porque tendrán una forma diferente de aprender o elaborar sus propios conocimientos a través de sus experiencias previas de compartir y desarrollar aprendizajes mediante actividades interactivas y un verdadero trabajo en conjunto.

6.5. Objetivo general

Implementar una guía Metodológica sobre la utilización del Software Educativo Educaplay para la optimización en los Procesos de Aprendizaje en la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.

6.5.1. Objetivos específicos.

- Fundamentar teóricamente la utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje en la escritura.
- Ejecutar una planificación sobre los procesos de escritura con el grupo de control (sin Educaplay) y con el grupo experimental (con Educaplay).
- Socializar la Guía Metodológica interactiva sobre el manejo y la utilización del Software Educativo Educaplay en los Procesos de

Aprendizaje en la Escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

6.6. Análisis de factibilidad

La presente propuesta si es factible de ser ejecutadas gracias a la predisposición de las autoridades, docentes, para cumplir con éxito las actividades planificadas, ya que irán en beneficio de los niños y la comunidad en general.

6.6.1. Factibilidad técnica

La Unidad Educativa “Nueva Era”, cuenta con una infraestructura física en un buen estado, aulas cómodas y confortables, canchas deportivas, laboratorios equipados para todas las áreas, servicio de internet, biblioteca, oficinas para la administración y otros, lo que se constituirá un pilar importante para realizar el ejecútese de esta propuesta que permitirá el desarrollo adecuado de todas las actividades planificadas para su desarrollo y la efectividad en lo aprendido.

6.6.2. Factibilidad económica

El presente proyecto es factible, toda vez que no demanda mayores gastos, más bien el apoyo voluntario y desinteresado de las autoridades de la institución, de la comunidad educativa y su contingente profesional ya que se encuentra presta para colaborar en la ejecución de esta propuesta, a la que se agrega la mejor predisposición de la investigación y la práctica.

6.7. Fundamentación científico-técnica

Los software educativo Educaplay ayuda a la enseñanza aprendizaje de los niños, debido a que motiva la utilización de medios informáticos Infopedagógicos y lúdicos para logra optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura. “El uso del

computador les permite a los niños desarrollarse plenamente y tanto sus habilidades como juegos deben ser los adecuados” (Squires, 2011).

6.8. Aplicación del Método/Metodología. Modelo Operativo

El docente o el mediador pedagógico se sitúa delante del niño o al lado del mismo con la finalidad de explicar el manejo y uso correcto de esta herramienta metodológica interactiva. A la vez, enuncia el término que se representa los gráficos relacionados al software educativo Educaplay, en un principio parece sencillo, pero para que el método sea efectivo debe aplicarse con unas determinadas premisas.

El desarrollo de programas aplicados a la educación es producto del trabajo realizado por equipos interdisciplinarios, integrados por profesionales de muy distintos campos. No obstante, existen diferentes niveles de complejidad en el desarrollo de material informático aplicado a la educación.

El software tiene que ser eficiente y eficaz, para que el niño desarrolle y ejecute sus trabajos en tiempos y en forma coordinada y efectiva.

6.9 El software Educativo Educaplay.

Educaplay nace desde la idea de proponer nuevas maneras de enseñanza sobre el rol docente/niño, es una herramienta guía para las próximas generaciones. Las técnicas con las que se trabajan el software educativo permite el avance en el proceso de aprendizaje en la escritura, por lo tanto surge la necesidad de lograr una metodología disciplinada para su desarrollo, tomando en consideración los requerimientos en relación a los aspectos pedagógicos.

Esta práctica pedagógica es útil para mejorar la atención de los niños, como para ayudarlos a concentrarse, a desarrollar la memoria y, consecuentemente, a mejorar el aprendizaje. Varias personas son las que acuden al software educativo

Educaplay porque permite fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y el trabajo autónomo y práctico dentro y fuera del contexto educativo, social y familiar.

A la hora de usar Educaplay lo más importante que necesita desarrollar el docente es despertar su imaginación, de esta manera de acuerdo a los contenidos que desee trabajar pueda crear varias actividades que desarrollen el interés en los niños a la hora de aprender.

Tabla N° 8: Matriz del Plan de Acción

FASE O ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
¿Cómo?	¿Para qué?	¿Qué?	¿Cuánto?	¿Quiénes?	¿Cuándo?
SOCIALIZACIÓN	Sensibilizar a la comunidad educativa en la aplicación y a la vez Fundamentar teóricamente la Guía Metodológica sobre el manejo y la utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje en la escritura.	Socialización y motivación a los docentes para la ejecución de la propuesta en la Unidad Educativa “Nueva Era” y compromiso para el manejo y utilización del software Educaplay en cada uno de los procesos de aprendizaje en la escritura de una manera asertiva.	Proyector Laboratorio de Computación Videos Juegos	La docente.	Una hora clase.
PLANIFICACIÓN	Ejecutar una planificación sobre los procesos de escritura con el grupo de control (no utilizando Educaplay) y con el grupo experimental (utilizando Educaplay). Organizar las actividades, recursos, responsables y tiempo para la ejecución de las actividades y ejercicios.	Planificación de cada una de las actividades, recursos, responsables y tiempos para el desarrollo de la propuesta.	Computador	La docente.	Horario complementario de 13h00 a 15h00
EJECUCIÓN	Desarrollar las actividades lúdicas, ejercicios prácticos, videos, juegos y consejos para el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje en la escritura de los niños.	Actividades de Educaplay	Materiales definidos en cada actividad	La docente.	Una hora clase según la planificación de la institución.
EVALUACIÓN	Realizar seguimiento a la aplicación de la propuesta y verificar sus resultados.	-Verificación del cumplimiento de las actividades. -Seguimiento a la aplicación de los ejercicios a través de la planificación del docente y evaluación (Anexos 3).	Evaluación escrita.	La docente.	Final de actividades.

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Tabla N° 9: Plan de monitoreo y Evaluación de la propuesta

OBJETIVO	INDICADOR VERIFICABLE	FUENTE DE VERIFICACIÓN	RESPONSABLE
<p>Fin: Elaborar una Guía Metodológica sobre la utilización del Software Educativo Educaplay para la optimización en los Procesos de Aprendizaje en la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.</p>	<p>Elaboración de la Guía Metodológica interactiva que permita el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los niños.</p>	<p>Guía terminada y presentada en la unidad educativa.</p>	<p>La docente</p>
<p>Propósitos - Utilizar la Guía Metodológica interactiva como un medio didáctico de enseñanza y aprendizaje para el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje de los niños de la Unidad Educativa Nueva Era.</p>	<p>Creación de actividades para el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los niños.</p>	<p>Aplicación de las estrategias en los niños de la institución.</p>	<p>La docente</p>
<p>-Mejorar el aprendizaje en la escritura de los niños de la Unidad Educativa Nueva Era con la Guía metodológica interactiva.</p>	<p>Aplicación integral de la Guía Metodológica interactiva.</p>	<p>Niños con mejores niveles en los procesos de aprendizaje de la escritura.</p>	<p>La docente</p>
<p>-Proporcionar a los niños y maestras una herramienta metodológica eficaz para incentivarlos en el manejo y utilización del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje de la escritura.</p>	<p>Maestras preparados para utilizar la Guía Metodológica interactiva.</p>	<p>Registro de asistencia de los docentes a la socialización de capacitación.</p>	<p>La docente</p>

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles.

6.9. Administración.

El Marco administrativo se basa en los siguientes parámetros:

6.9.1. Recursos:

- Institucionales: Unidad Educativa “Nueva Era”
- Humanos: Maestras, niños de Segundo Año de Educación Básica.
- Materiales: Computadora, internet, hojas de papel bond, infocus, Impresora, taxi, carpeta, memory, impresiones.

6.9.2. Económicos. Presupuesto y Financiamiento

Tabla N° 10: Económicos. Presupuesto y Financiamiento

Rubros de Gastos	Valor
1.- Personal de Apoyo	\$200,00
2.- Adquisición de Equipos	\$50.00
3.-Material de Escritorio	\$30.00
4.- Material Bibliográfico	\$40.00
5.- Transporte	\$30.00
6.-Transcripción del Informe e impresiones.	\$250.00
TOTAL	\$600.00

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

6.10. Guía Metodológica sobre el Manejo del Software Educativo

Guía Metodológica sobre la utilización del Software Educativo Educaplay para la optimización en los Procesos de Aprendizaje en la escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Nueva Era"

Autora: Valverde Villacís Aracelly de los Angeles



Fuente: <https://www.nuevaera.comm>



Fuente: <https://www.educaplay.com/>

2016

Índice

Introducción.....	81
Pre – requisitos.....	82
Registro gratuito del equipo de Educaplay.....	83
Práctica 1.....	87
Práctica 2.....	91
Práctica 3.....	95
Práctica 4.....	99
Práctica5.....	103
Práctica 6.....	107

INTRODUCCIÓN

Los nuevos procesos formativos educacionales basados en competencias informáticas no solo transmiten saberes y destrezas manuales, interactivas sino que toman otras dimensiones y contemplan los aspectos culturales, sociales y actitudinales que tienen relación con las capacidades de las personas.

Educaplay está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que los docentes y profesionales de la enseñanza sepan y puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde se pueda llevar a otro nivel la participación en las clases.

Pero no sólo los profesores son los receptores de esta herramienta, ya que los niños son los principales beneficiados ya que pueden realizar las actividades lúdicas educativas como les gusta es decir divirtiéndose, ya que Educaplay es considerado de acceso universal. El uso sencillo e intuitivo, y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez.

PRE - REQUISITOS

Para participar en Educaplay, el usuario no necesita instalar ningún programa en especial en su computador, lo que debe tener en cuenta es lo siguiente:

Navegadores de Internet (opcionales):

- a) Google Chrome
- b) Internet Explorer
- c) Mozilla Firefox

REGISTRO GRATUITO DEL EQUIPO DE EDUCAPLAY

Para ingresar a Educaplay solo se tiene que digitar en el navegador de su preferencia <https://en.educaplay.com/> y luego dar un clic en registrarse y aparece la siguiente ventana y se llena con los datos correspondientes.

educaplay^{FREE}
adrfORMACION.com

Actividades Recursos educativos Directorio Grupos Usuarios Blog *Pre

Registro de Usuarios

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

Iniciar sesión con Facebook Iniciar sesión con Google Iniciar sesión con Windows Live

O regístrate con tu correo electrónico

Nombre

Apellidos

Email

Repetir Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Vivo en

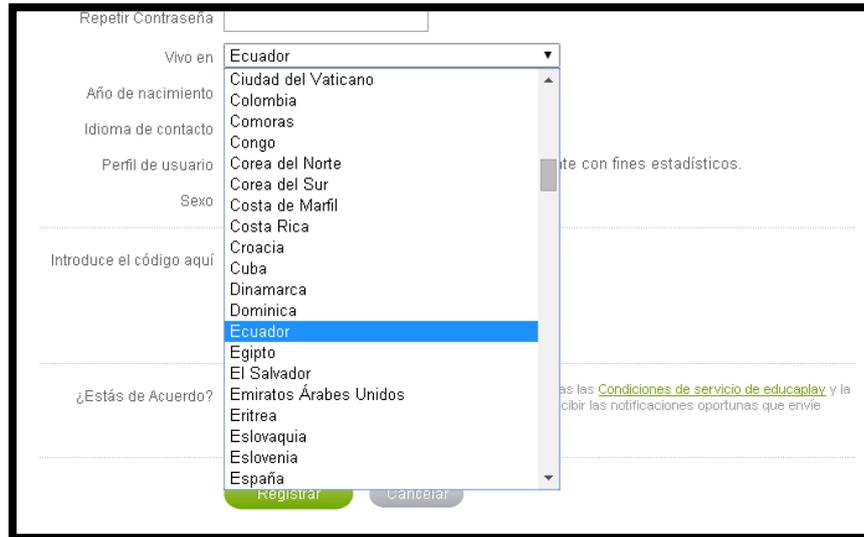
Año de nacimiento

Gráfico N° 12: Registro de Educaplay

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

FORMULARIO DE REGISTRO

Educaplay es una plataforma a nivel mundial que ofrece su contenido en español, inglés y francés.



The image shows a registration form with a dropdown menu open for the 'Vivo en' (Country) field. The dropdown lists various countries, with 'Ecuador' highlighted in blue. Other countries listed include Ciudad del Vaticano, Colombia, Comoras, Congo, Corea del Norte, Corea del Sur, Costa de Marfil, Costa Rica, Croacia, Cuba, Dinamarca, Dominica, Egipto, El Salvador, Emiratos Árabes Unidos, Eritrea, Eslovaquia, Eslovenia, and España. The form also includes fields for 'Repetición de Contraseña', 'Año de nacimiento', 'Idioma de contacto', 'Perfil de usuario', 'Sexo', and 'Introduce el código aquí'. There are 'Registrar' and 'Cancelar' buttons at the bottom.

Gráfico N° 13: Opciones de Registro

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

Con los idiomas antes mencionados el usuario puede desarrollar las actividades que se les asignen en cualquiera de los idiomas, creando la posibilidad de mejoras con la ayuda de los usuarios propios y demostrando que el propósito de Educaplay está siendo desarrollado en cada uno de sus funcionalidades.



The image shows a completed registration form. The fields are filled with the following information: Nombre: ARACELY, Apellidos: VALVERDE, Email: aracelyvalverde2011@hotmail.com, Repetir Email: aracelyvalverde2011@hotmail.com, Contraseña: [oculto], Repetir Contraseña: [oculto], Vivo en: Ecuador, Año de nacimiento: 1983, Idioma de contacto: Español, Perfil de usuario: Educador, Sexo: Mujer. There is a CAPTCHA field with the code 'AEOZO' and a link to 'Intenta con otro código'. At the bottom, there is a checkbox for '¿Estás de Acuerdo?' which is checked, and a note indicating that the user has accepted the terms and conditions.

Gráfico N° 14: Formulario de Registro

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>.

MI EDUCAPLAY

Aracelly de los Angeles Valverde Villacis
18 de abril de 2015

Educad a los niños y no será preciso castigar a los hombres. Pitágoras de Samos

3 Actividades

Samos

- Mis actividades
- Mis favoritos
- Mis colecciones
- Mis grupos
- Resultados
- Bandeja de entrada
- Notificaciones
- Configuración de cuenta

Mis datos personales | Datos de Acceso | Configuración | Sígueme | Notificaciones | Eliminar

Nombre: Aracelly de los Angeles
Apellidos: Valverde Villacis
País: Ecuador
Año de nacimiento: 1985
Sexo: Mujer
Imagen: Seleccionar archivo. No se eligió archivo. Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif. Tamaño Máximo: 300Kb.
Presentación: Educad a los niños y no será preciso castigar a los hombres. Pitágoras de Samos

Gráfico N°15: Configuración de Cuenta

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/miEducaplay.php?action=editarDatos>

Aracelly de los Angeles Valverde Villacis
18 de abril de 2015

Educad a los niños y no será preciso castigar a los hombres. Pitágoras de Samos

6 Actividades

- Mis actividades
- Mis favoritos
- Mis colecciones
- Mis grupos
- Resultados
- Bandeja de entrada
- Notificaciones
- Configuración de cuenta

¡GRATIS!
Curso de Educaplay
Resuelve tus dudas

Tipos de actividades | Etiquetas | Estado

- ORDENAR LETRAS**
0 Me gusta
Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase.
Editar | Opciones
- ORDENAR LETRAS**
0 Me gusta
Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase.
Editar | Opciones
- COMPLETAR LOS MESES DEL AÑO**
0 Me gusta
Consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente se eliminó. Este ejemplo es de todos los meses del año.
Editar | Opciones
- DICTADO CON FONEMAS APRENDIDOS**
0 Me gusta
Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan.
Editar | Opciones
- ORDENA LAS PALABRAS**
0 Me gusta
Lee lentamente las palabras y ordenalas.
Editar | Opciones
- RECONOCE LAS PALABRAS SINÓNIMA**
0 Me gusta
Recuerda que los SINÓNIMOS son las palabras que tienen significados parecidos o iguales, pero con escritura.

Gráfico N° 16: Pantalla principal de la Cuenta

Fuente: http://www.educaplay.com/es/mieducaplay/659809/aracelly_de_los_angeles.htm

TIPOS DE ACTIVIDADES.



Gráfico N° 17: Tipos de Actividades.

Fuente: <http://www.educaplay.com/>

Práctica N° 1

Tema: Sopa de letras

Objetivo:

- Descubrir las palabras para mejorar la capacidad de la observación analítica y reflexiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la escritura.

Desarrollo:

- Ingresar el título y las palabras que se quieren buscar, así como los espacios donde se puedan colocar las palabras.
- Fijar parámetros como: tiempo máximo, tipo de pista que para solucionar una actividad.

Instrucciones

- Ingresar a la actividad deseada, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa las letras desordenadas y a lado derecho las palabras que se debe encontrar.
- En caso de no poder encontrar las palabras se da un clic en el botón mostrar palabra.
- Después de encontrar las palabras se abre otra ventana en donde está las palabras, el puntaje correspondiente y el tiempo que se demora al realizar esta actividad.

Estas pistas se pueden configurar de 3 formas:

- a) Sin pautas sobre las palabras que hay que indagar.
- b) Comunicando la cantidad de caracteres que hay que indagar
- c) Comunicando la palabras que deben ser encontradas en la sopa de letras

Configurar Sopa de Letras

Privacidad Premium

Privacidad: Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Botón de ayuda Editar

Botón de ayuda: Visible
El botón de ayuda Si estará disponible

Datos Generales Editar

Pistas:

Direcciones en las que poner las palabras:

↖	↑	↗
←		→
↙	↓	↘

Límite de Tiempo: El usuario **no** tiene límite de tiempo para realizar la actividad

Gráfico N° 18: Configuración de Sopa de Letras

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2008689>

ENCUENTRA LAS PALABRAS

Recuerda que los SINÓNIMOS son las palabras que tienen significados parecidos o iguales, pero con escritura diferente.
Ejemplo: Casa - Vivienda

Comenzar

Autor: Aracelly de los Angeles Valverde Villacis

Gráfico N° 19: Sopa de Letras Sinónimos.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2008689/encuentra_las_palabras.htm

ENCUENTRA LAS PALABRAS

0 PUNTOS

00:06 TIEMPO

M	H	P	K	G	F	G	I	L	B	Y
Q	V	A	K	D	U	V	S	T	E	O
C	V	E	P	Y	K	M	E	O	T	M
W	I	K	H	T	H	X	R	Y	N	I
C	W	O	T	O	D	Q	P	D	A	Y
L	A	S	T	W	N	W	I	B	F	S
I	P	O	E	F	S	W	E	D	E	R
M	D	K	D	V	Y	R	N	G	L	M
E	X	M	M	O	N	O	T	O	E	O
K	G	A	R	I	X	D	E	E	I	J
U	U	R	K	G	D	R	C	R	H	U

- SERPIENTE
- ELEFANTE
- MONO
- OSO

Mostrar palabra

educaplay
by ADR Formación

Gráfico N° 20: Palabras en la sopa de letras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2008689/encuentra_las_palabras.htm

ENCUENTRA LAS PALABRAS

75 PUNTOS

01:25 TIEMPO

M	H	P	K	G	F	G	I	L	B	Y
Q	V	A	K	D	U	V	S	T	E	O
C	V	E	P	Y	K	M	E	O	T	M
W	I	K	H	T	H	X	R	Y	N	I
C	W	O	T	O	D	Q	P	D	A	Y
L	A	S	T	W	N	W	I	B	F	S
I	P	O	E	F	S	W	E	D	E	R
M	D	K	D	V	Y	R	N	G	L	M
E	X	M	M	O	N	O	T	O	E	O
K	G	A	R	I	X	D	E	E	I	J
U	U	R	K	G	D	R	C	R	H	U

- SERPIENTE
- ELEFANTE
- MONO
- OSO

Mostrar palabra

Gráfico N° 21: Auto llenado utilizando mostrar palabra.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2008689/encuentra_las_palabras.htm



Gráfico N° 22: Resolución de la Sopa de Letras.

Fuente:http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2008689/encuentra_las_palabras.htm

Observación:

Hay que solucionar esta actividad, sin pistas sobre las palabras que hay que buscar, mostrando la cantidad de caracteres de cada palabra que indagamos y mostrando las palabras que deben ser encontradas en la sopa de letras.

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad de sopa de letras, se da paso a que el niño escriba las palabras en una hoja de 4 líneas y observamos la correcta escritura.

Práctica N° 2

Tema: Ordenar palabras

Objetivo:

- Formar una frase u oración con las palabras que se encuentran desordenadas, para desarrollar en el niño la observación reflexiva que permita mejorar el proceso de aprendizaje de la escritura.

Desarrollo:

- Ingresar el título y la oración.
- Fijar parámetros como: tiempo máximo, número de intentos y la forma de completar escribir, arrastrar o clickear cada palabra a su lugar de destino.

Instrucciones:

- Ingresar a la actividad ordenar palabras, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa las palabras desordenadas.
- Observar detenidamente cada palabra para poder formar la oración. Dar un click en cada palabra hasta encontrar la oración.
- Después de encontrar la oración se abre otra ventana donde está la oración correcta, el puntaje, el tiempo y el número de intentos que obtuvo en la actividad.

Configurar Ordenar Palabras

Privacidad Premium

Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>
------------	--

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>
---------------------------	---

Datos Generales Editar

Forma de Completar	<input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Arrastrar <input type="checkbox"/> Clickar
Nº de Intentos	3 <i>Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad</i>
Límite de Tiempo	El usuario dispone de 120 segundos para realizar la actividad <i>Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad</i>
Pregunta	Ordena las palabras y forma oraciones <i>Esta es la pregunta/enunciado que aparecerá en la parte superior de la actividad</i>
Respuesta	Yuli juega a la rayuela <i>Esta es la frase a completar</i>

Gráfico N° 23: Configuración de ordenar palabras.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2010930#>

ORDENA LAS PALABRAS

Lee atentamente las palabras y ordenalas



02:00 TIEMPO MÁXIMO	3 NUM. INTENTOS
-------------------------------	---------------------------

Comenzar

Autor: Aracelly de los Angeles Valverde Villacis 🔒 ?

Gráfico N° 24: 1 Ordena las Palabras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010930/html5/ordena_las_palabras.htm



Gráfico N° 25: Palabras desordenadas.

Fuente:http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010930/html5/ordena_las_palabras.htm

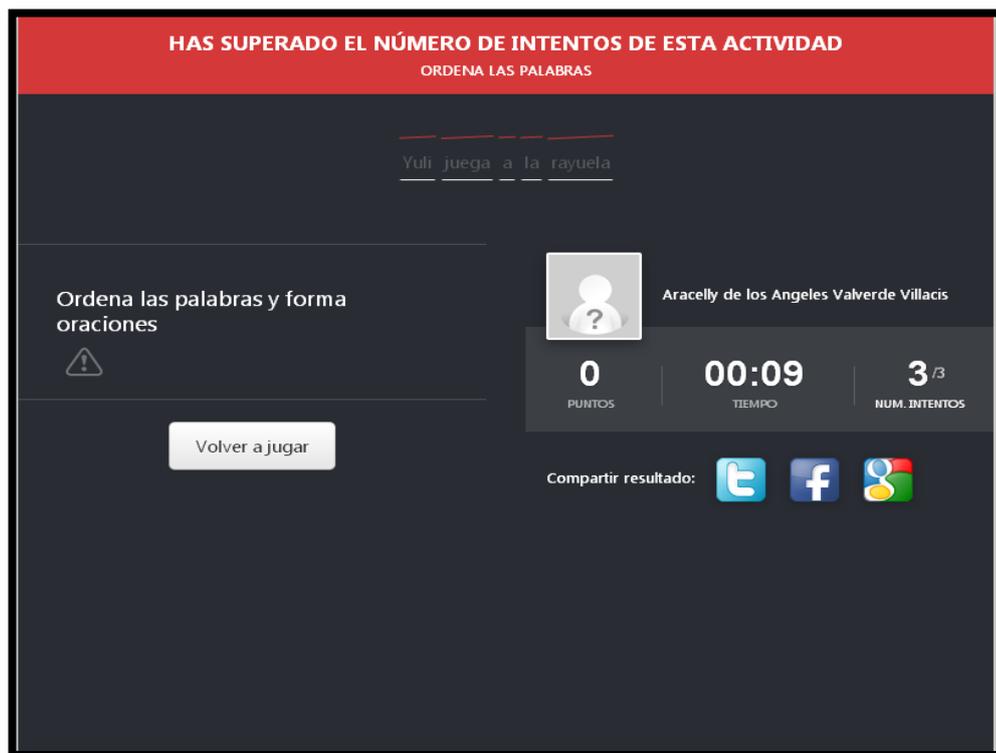


Gráfico N° 26: Intentos de la Actividad.

Fuente:http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010930/html5/ordena_las_palabras.htm



Gráfico N° 27: Resolución de Ordenamiento de Palabras.

Fuente:http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010930/html5/ordena_las_palabras.htm

Observación:

Para solucionar esta actividad es importante la observación y el análisis de cada palabra para que al formar la oración tenga coherencia.

El procedimiento para verificar la actividad de ordenar palabras, da paso a que el niño escriba la oración encontrada en una hoja de 4 líneas y observe detenidamente como empieza una oración y como finaliza de forma holística..

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad de ordenar palabras, da paso a que el niño escriba las palabras en una hoja de 4 líneas y observamos la correcta escritura, de cada palabra para la formación de oraciones y hasta frases.

Práctica N° 3

Tema: Dictado

Objetivo:

- Escribir exactamente el texto que nos dictan escuchando con atención para luego escribir correctamente las palabras.

Desarrollo:

El dictado necesita de la introducción del título y las medidas para su respectiva corrección:

- a) Sensible a las palabras capitales.
- b) Sensible a acentuaciones
- c) Sensible a saltos de línea
- d) Número de intentos.
- e) Número permitido de fallos.
- f) Tiempo entre audios
- g) Límite de tiempo

Instrucciones:

- Ingresar a la actividad deseada, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa una hoja en blanco para la escritura.
- Al lado derecho de la actividad se observa las interrogantes donde se encuentra las oraciones dictadas por su maestra.
- Dar un clic en las interrogantes y escuchar detenidamente cada palabra para poder digitar las oraciones.

- Después de digitar las oraciones se da un clic en comprobar, se abre otra ventana donde está el original del dictado, la respuesta del niño, la corrección, el puntaje correspondiente y el tiempo que se demoró en la actividad.

Configurar Dictado

Privacidad Premium

Privacidad: Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Datos Generales Editar

Pregunta: Dictado de oraciones con los fonemas aprendidos
Esta es la pregunta/enunciado que aparecerá en la parte superior de la actividad

Sensible a Mayúsculas: Sí

Sensible a Acentos: Sí

Sensible a saltos de línea: Sí

Límite de Tiempo: El usuario dispone de **120** segundos para realizar la actividad

Forma corrección: Proporcional Penalizar

Puntos de penalización por fallo: 1

Tiempo entre audios: 0
Tiempo en segundos, que se dejará entre una secuencia y la siguiente.

Gráfico N° 28: Configuración de Dictado.

Fuente:<http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2010946#>

Dictado de oraciones con los fonemas aprendidos

Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan.

02:00
TIEMPO MÁXIMO

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Comenzar

Autor: Aracelly de los Angeles Valverde Villacis

Gráfico N° 29: Dictado de fonemas

Fuente:http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010946/html5/dictado_con_fonemas_aprendidos.htm

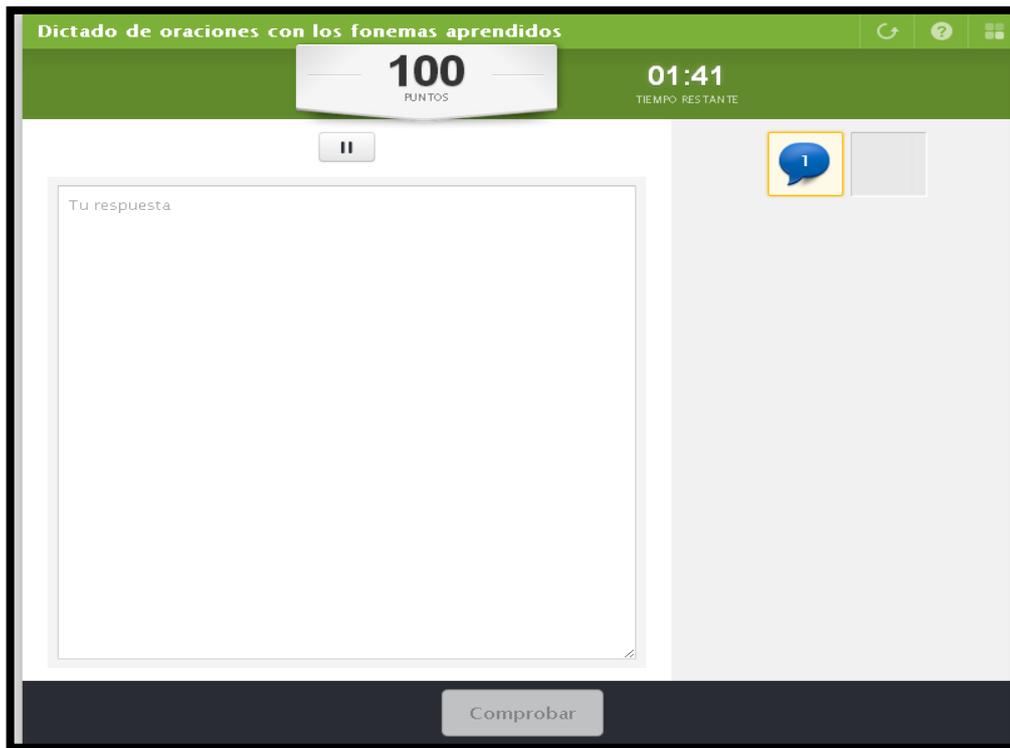


Gráfico N° 30: Inicio de Dictado.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010946/html5/dictado_con_fonemas_aprendidos.htm



Gráfico N° 31: Dictado en comprobación

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010946/html5/dictado_con_fonemas_aprendidos.htm

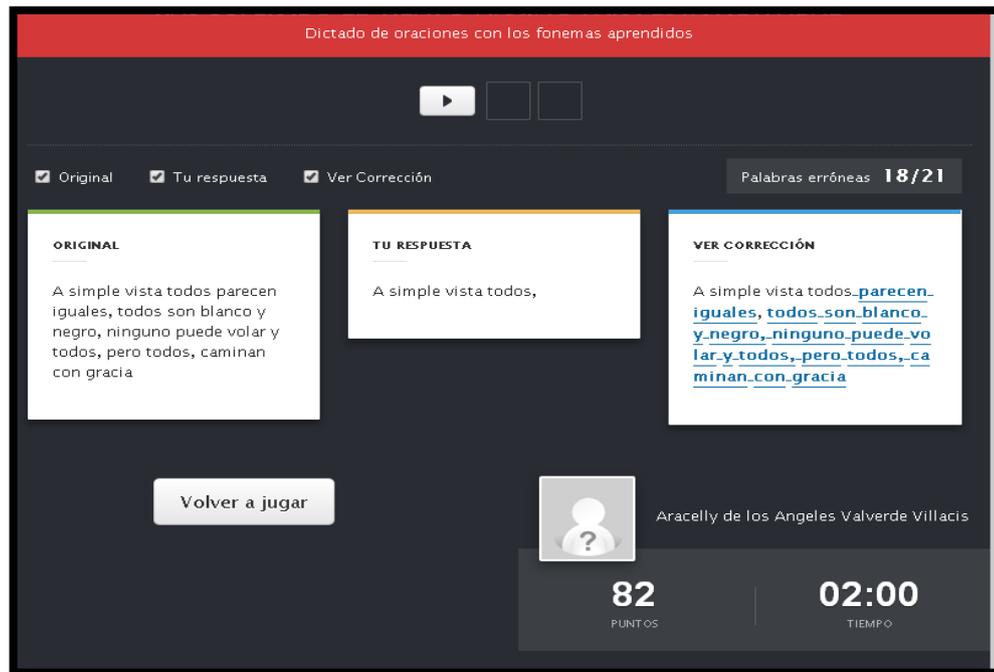


Gráfico N° 32: Corrección del dictado.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010946/html5/dictado_con_fonemas_aprendidos.htm

Observación:

Para solucionar esta actividad se requiere lo siguiente:

- Es necesario establecer al menos un audio. La cantidad ideal de audios esta entre 6 y 10, y nuestra recomendación es 2 como mínimo y 6 como máximo.
- Límite de tiempo: Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 4 segundos para cada palabra.

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad del dictado, da paso a que el niño escriba las oraciones en una hoja de 4 líneas y observe detenidamente su escritura, el comienzo de una oración y como finaliza.

Práctica N° 4

Tema: Relacionar parejas.

Objetivo:

Desarrollar capacidad de análisis a través de las actividades lúdicas.

Desarrollo:

- Ingresar los datos generales.
- Tiempo límite, número de intentos, elementos visibles o elementos no visibles, tamaño de las cartas.
- Añadir parejas, pueden ser de tipo texto, imágenes o incluso audios.

Instrucciones:

- Ingresar a la actividad deseada, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa imágenes y palabras en la misma actividad.
- Observar detenidamente las imágenes y las palabras al momento de encontrar la pareja se da un clic en la imagen y la palabra correspondiente.
- Si son las parejas correctas el color de cada cuadro será verde y si existe equivocaciones el color de los cuadros será rojo.
- Después de encontrar todas las parejas, automáticamente se abre otra pantalla donde se encuentra los resultados obtenidos en la actividad las palabras, el puntaje correspondiente, el tiempo y los intentos en la actividad.

Datos Generales

Editar

Límite de Tiempo	El usuario no tiene limite de tiempo para realizar la actividad
Nº de Intentos	3 <i>Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad</i>
Cartas visibles	Visibles <i>Las cartas estarán visibles u ocultas y el usuario tendrá que ir descubriéndolas</i>
Tamaño de las cartas	Medianas <i>Definiremos el tamaño de las cartas</i>

Parejas

1	computadora	→		Editar	
2	pollito	→		Editar	
3	perro	→		Editar	
4	patineta	→		Editar	
5	sol	→		Editar	
6	sombrilla	→		Editar	

Añadir

Gráfico N° 33: Configuración de mosaicos

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2391479>



RELACIONAR IMAGENES CON LAS PALABRAS

Actividad para niños de segundo año, relaciona la imagen con la palabra correcta.

3
NUM. INTENTOS

Comenzar

Autor: Aracelly de los Angeles Valverde Villacis

Gráfico N° 34: Relacionar

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391479/relacionar_imagenes_con_la_s_palabras_.htm



Gráfico N° 35: Inicio de relacionar.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391479/relacionar_imagenes_con_las_palabras_.htm



Gráfico N° 36: Resolución.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010957/html5/completar_los_meses_del_ano.htm

Observación:

Se debe fijar la observación del gráfico y relacionarlo con la palabra correspondiente

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad de relacionar imágenes, da paso a que el niño dibuje las imágenes y escriba las palabras en una hoja de 4 líneas y observe analíticamente y reflexivamente su escritura.

Práctica N° 5

Tema: Ordenar letras.

Objetivo:

- Formar una sola frase o palabra a partir de las letras que se presentan desordenadas para fijar el pensamiento cognitivo en el aprendizaje de la escritura

Desarrollo:

- Digitar la palabra completa con la ayuda del teclado.
- Presionar el orden correcto de la palabra.
- Seleccionar la letra correcta y llevarla al lugar adecuado.

Instrucciones:

- Ingresar a la actividad deseada, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa al lado izquierdo la imagen, al lado derecho la consigna de la actividad y al inferior la palabra desordenada.
- Observar detenidamente la imagen y las letras para escribir o digitar la palabra.
- Si es la letra correcta el color del cuadro será verde y si existe equivocación el color del cuadro será rojo.
- Después de encontrar la palabra correcta, se da un clic en comprobar y se abre otra pantalla donde se encuentra los resultados obtenidos en la actividad la palabra encontrada, el puntaje correspondiente, el tiempo y los intentos en la actividad.

TUTORIAL

Configurar Ordenar Letras

Privacidad

Premium

Privacidad	Publica <small>Visible y disponible para todos los usuarios</small>
------------	--

Modo de ejecución

Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <small>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</small>
---------------------------	---

Logo

Premium Commercial

Logo personalizado	No
--------------------	----

Colores

Premium Commercial

Colores personalizados	Fondo: Botones:
------------------------	---

Datos Generales

Editar

Forma de Completar	<input type="button" value="Escribir"/> <input type="button" value="Arrastrar"/> <input type="button" value="Clickar"/>
--------------------	---

Sensible a Mayúsculas	No
-----------------------	----

Gráfico N° 37: Configuración de Ordenar Palabras.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2010970>

ORDENAR LETRAS

Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase.

3
NUM. INTENTOS

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Comenzar

Autor: Aracely de los Angeles Valverde Villacis

Gráfico N° 38: Ordenar letras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010970/ordenar_letras_.htm

ORDENAR LETRAS

0/3 INTENTOS

100 PUNTOS

00:11 TIEMPO



Ordena las letras para formar la palabra correcta

Forma la palabra con estas letras

J F A R A I

Comprobar

educaplay by ADR Formación

Gráfico N° 39: Inicio de Ordena Palabras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010970/ordenar_letras_.htm

ORDENAR LETRAS

0/3 INTENTOS

100 PUNTOS

01:04 TIEMPO



Ordena las letras para formar la palabra correcta

Forma la palabra con estas letras

J F A R A I

J I R

Comprobar

educaplay by ADR Formación

Gráfico N° 40: Comprobación de palabras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010970/ordenar_letras_.htm

ENHORABUENA HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD
ORDENAR LETRAS

J I R A F A



Ordena las letras para formar la palabra correcta

Aracelly de los Angeles Valverde Villacis

100 PUNTOS	01:45 TIEMPO	1 ³ NUM. INTENTOS
----------------------	------------------------	--

Compartir resultado:   

Gráfico N° 41: Resolución de Ordenar Palabras.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2010970/ordenar_letras_.htm

Observación:

Para determinar la pista y el enunciado para descubrir la respuesta diríjase a la parte superior.

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad ordenar letras, da paso a que el niño escriba la palabra encontrada según la imagen en una hoja de 4 líneas y observe detenidamente la escritura de cada letra para conformar una palabra.

Práctica N° 6

Tema: Crucigrama

Objetivo:

Usar el pensamiento analítico, creativo y práctico en una misma actividad para mejorar el proceso de aprendizaje de la escritura.

Desarrollo:

- Ingresar las palabras que se quieren escribir, junto con la imagen.
- Fijar parámetros como: tiempo máximo, tipo de pista para solucionar una actividad.

Instrucciones:

- Ingresar a la actividad deseada, dar un clic en comenzar.
- Luego aparece la siguiente pantalla donde se observa al lado izquierdo los cuadros en forma horizontal o vertical y al lado derecho la imagen o pista de la palabra que se va digitar.
- Dar un clic en cada número para observar detenidamente la imagen y digitar la palabra correctamente.
- Luego de digitar todas las palabras se da un clic en comprobar si existe palabras mal escritas la letra incorrecta se señala de color rojo para que sea rectificadas.
- Después de digitar las palabras correctamente, se da un clic en comprobar y se abre otra pantalla donde se encuentra las palabras, los resultados obtenidos en la actividad, el puntaje correspondiente y el tiempo.

TUTORIAL **Configurar Crucigrama**

Privacidad Premium

Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>
-------------------	---

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>
----------------------------------	--

Logo Premium Commercial

Logo personalizado	No
---------------------------	-----------

Colores Premium Commercial

Colores personalizados	Fondo: Botones:
-------------------------------	---

Límite de Tiempo Editar

Límite de Tiempo	El usuario dispone de 60s segundos para realizar la actividad
-------------------------	--

Gráfico N° 42: Configuración del crucigrama

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2391870>



Gráfico N° 43: Fonema S.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391870/fonema_s.htm

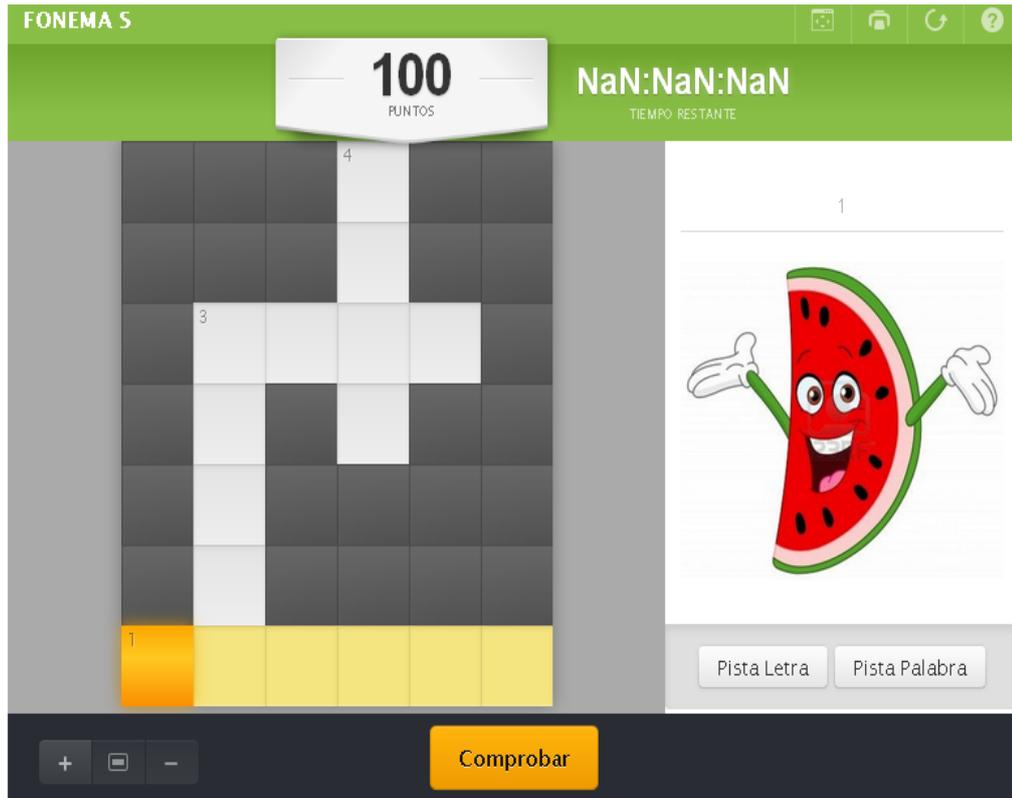


Gráfico N° 44: Observar la imagen

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391870/fonema_s.htm



Gráfico N° 45: Escribir correctamente la palabra según la imagen.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391870/fonema_s.htm



Gráfico N° 46: Resolución del crucigrama.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2391870/fonema_s.htm

Observación:

Después de observar detenidamente el gráfico se da paso a escribir en cada cuadro la letra correspondiente, para descubrir la palabra correcta.

Evaluación

El procedimiento para verificar la actividad del crucigrama, da paso a que el niño escriba las palabras en una hoja de 4 líneas y observe detenidamente su escritura, analizando cada letra de cada cuadro para fijar los saberes de una forma cognitiva.

REGISTRO DE USUARIO COMO ALUMNO

educa**play**
ad-formacion.com

Crear actividad Acceder Registrarse

Actividades Recursos educativos Directorio Grupos Usuarios Blog Premium

Registro de Usuarios

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

Iniciar sesión con Facebook Iniciar sesión con Google Iniciar sesión con Windows Live

O regístrate con tu correo electrónico

Nombre Carlos Andres
Apellidos Ibarra Eugenio
Email caibaeu@hotmail.com
Repetir Email caibaeu@hotmail.com
Contraseña *****
Repetir Contraseña *****
Vivo en Ecuador
Año de nacimiento 2008

Acceder

Acceso usuarios
Email
Contraseña
Recordarme [Recuperar Contraseña](#)
Acceder

Acceso con Ticket [¿Qué es esto?](#)
Acceder

Iniciar sesión con Facebook
Iniciar sesión con Google
Iniciar sesión con Windows Live

Gráfico N° 47: Registro de usuarios como alumnos.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

Repetir Email caibaeu@hotmail.com
Contraseña *****
Repetir Contraseña *****
Vivo en Ecuador
Año de nacimiento 2008

Para poder registrarte en Educaplay, debes indicar el email de tu Padre / Madre / Tutor. Así, podremos solicitarte permiso para que puedas crear tu cuenta.
aracelyvalverde2011@hotmail.com

Idioma de contacto Español
Perfil de usuario Alumno * Información utilizada únicamente con fines estadísticos.
Sexo Hombre

Introduce el código aquí N7541 [Intenta con otro código](#)

¿Estás de Acuerdo? Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de educaplay](#) y la [Política de Privacidad de educaplay](#) y también con recibir las notificaciones oportunas que envíe educaplay en formato electrónico.

Registrar Cancelar

Proyecto desarrollado por ad-formacion.com [Validadores](#) | [Contacto](#) | [Premios y menciones](#) | [Licencia](#) | [Política de Privacidad de educaplay](#)

Gráfico N° 48: Registro de usuarios como alumnos.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>.

Cuenta pendiente de validación por Padre/Madre/Tutor

Para completar el registro, el padre/madre/tutor deberá enviar un email a la dirección **alta@educaplay.com** poniendo el código **EDUCAPLAY** en el asunto del correo. El email debe ser enviado desde la cuenta **aracelyvalverde2011@hotmail.com** que has indicado.

[Enviar email](#)

En el momento que lo recibamos, enviaremos un email a la dirección **aracelyvalverde2011@hotmail.com** informando de que la cuenta ya ha sido validada, para que puedas empezar a disfrutar de Educaplay.

Gráfico N° 49: Validación de cuenta de alumno.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=noValidado>

Cuenta validada en Educaplay

Educaplay (info@educaplay.com) [Agregar a contactos](#) 12:40

Para: aracelyvalverde2011@hotmail.com

Bienvenido a EDUCAPLAY

Estimado Padre/Madre/Tutor,

La cuenta de Carlos Andres Ibarra Eugenio ha sido correctamente validada. Ya puede acceder a Educaplay y aprender divirtiéndose.

Los datos de acceso a nuestra plataforma son los siguientes:

Email: caibaeu@hotmail.com

Contraseña: La contraseña que Carlos Andres Ibarra Eugenio indico en el registro

Acceder [Regístrate](#)

Acceso usuarios

Email

Contraseña

Recordarme [Recordar contraseña](#)

Entrar

Gráfico N° 50: Cuenta validada en Educaplay.

Fuente: <https://blu180.mail.live.com/?tid=cm7ftdfatC5RGtbgAjfeM5UA2&fid=flinbox>

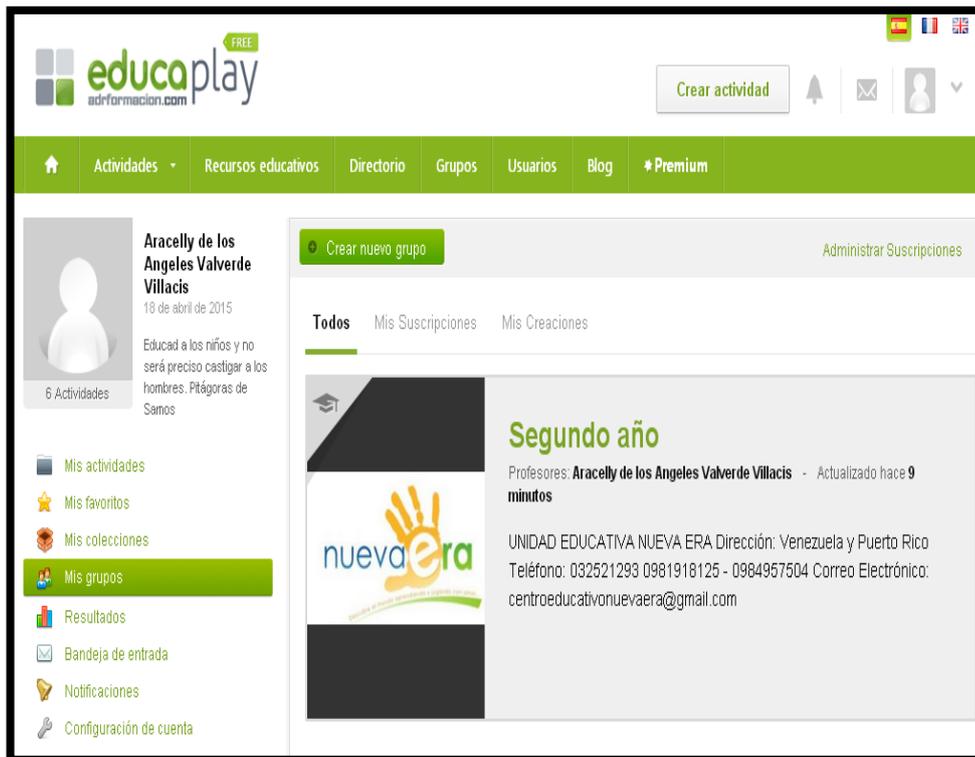


Gráfico N° 51: Grupo creado en Educaplay.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/mieducaplay/659809/action/viewGrupos/>

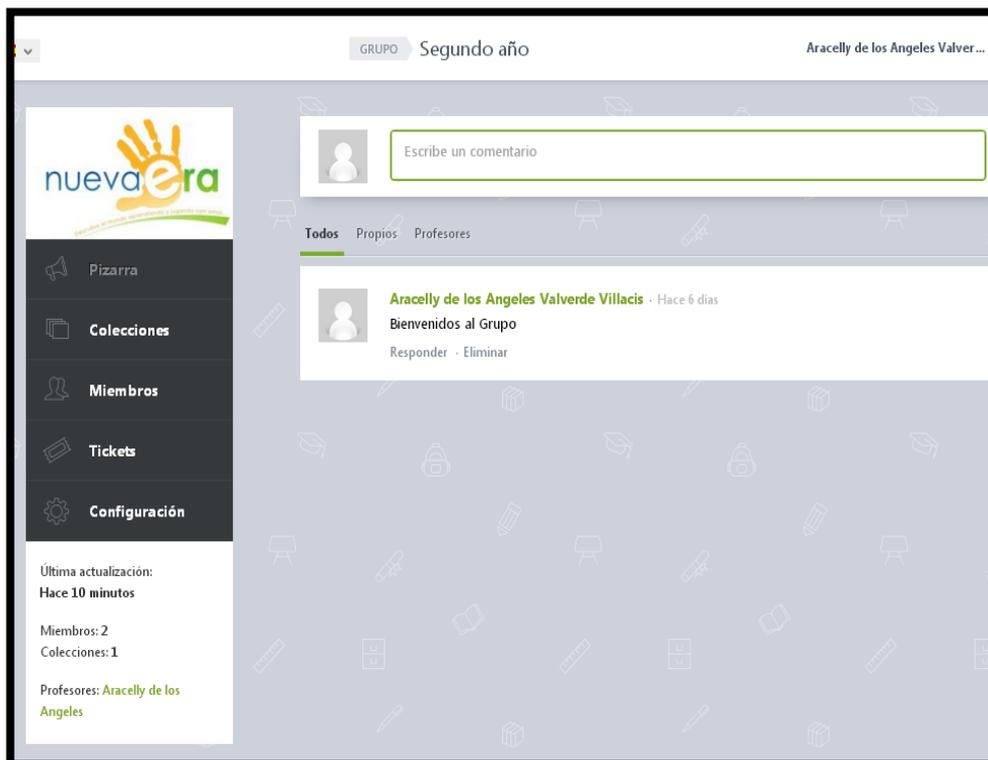


Gráfico N° 52: Pantalla de Grupo – Segundo Año.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/grupos/id/14969/segundo_ano.htm

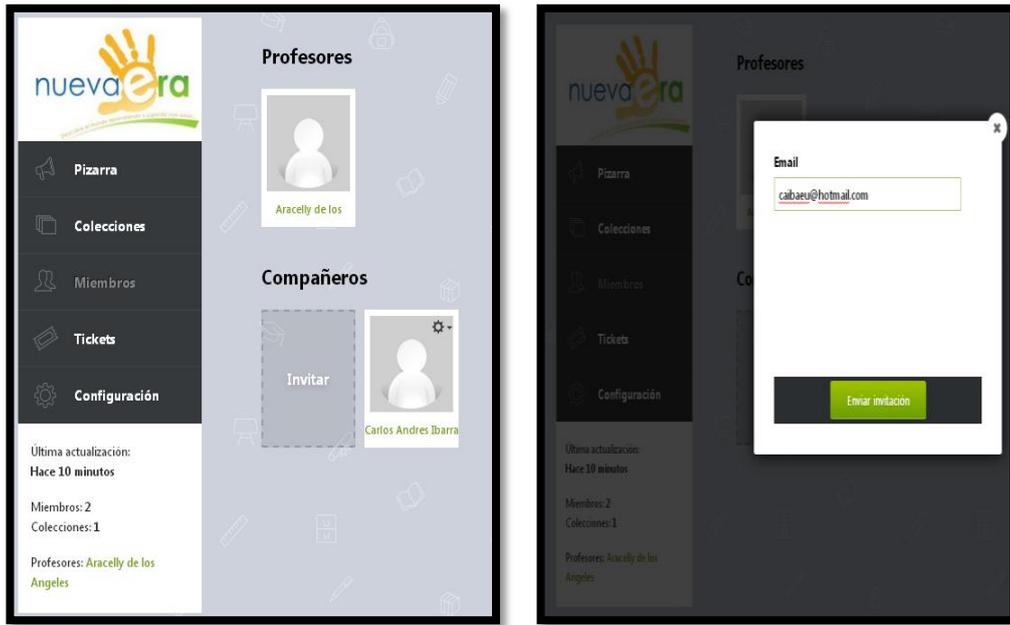


Gráfico N° 53: Miembros – Invitación.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/grupos/id/14969/segundo_ano.htm#members

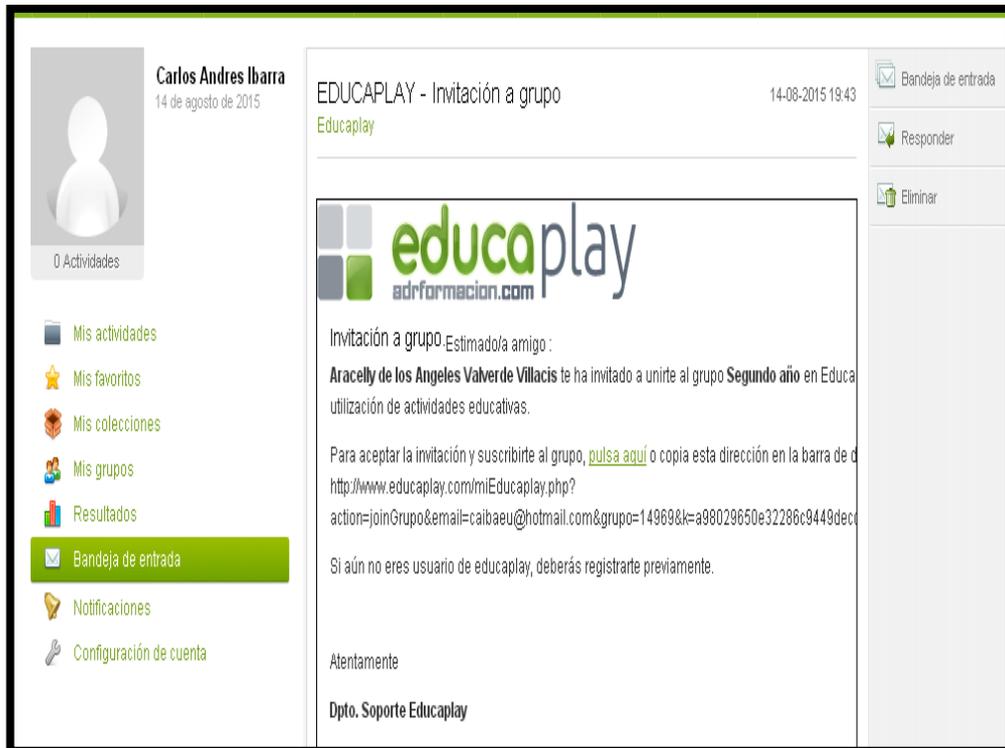


Gráfico N° 54: Invitación a grupo.

Fuente: <http://www.educaplay.com/es/mieducaplay/659809/action/notificaciones>.

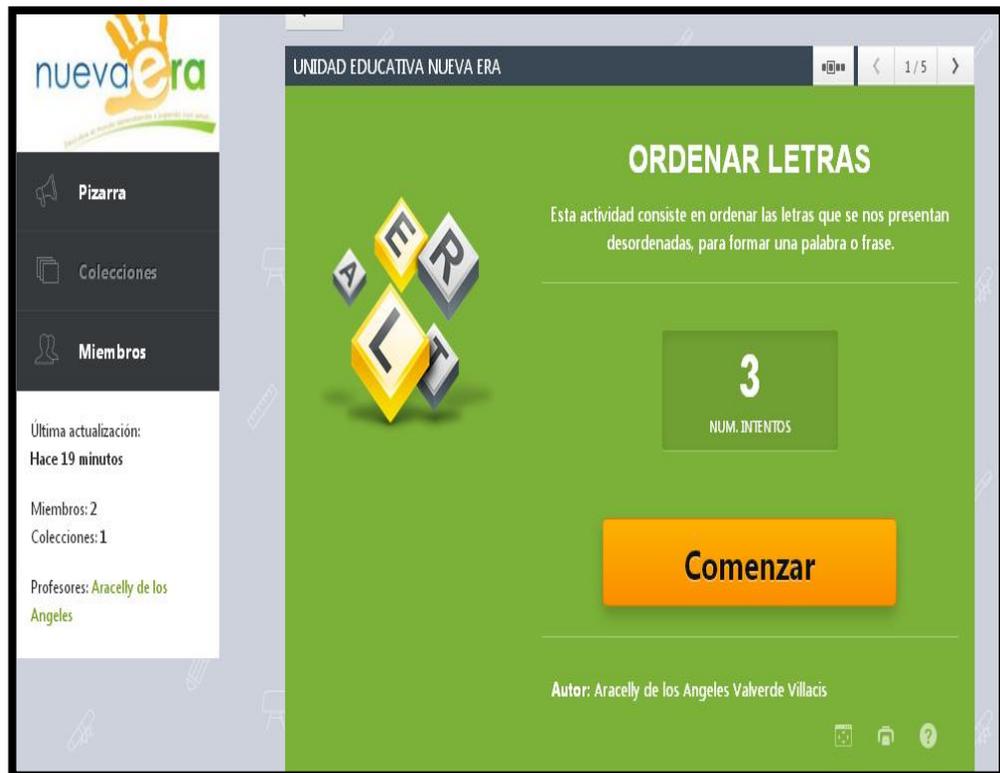


Gráfico N° 55: Ingreso a las Colecciones.

Fuente: http://www.educaplay.com/es/grupos/id/14969/segundo_ano.htm#collections

BIBLIOGRAFÍA

- Aguaded, J. (2015). *Recursos audiovisuales*. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0066audiovisuales.htm>
- Ministerio de Educación. (2015). *Revisión nacional 2015 de la Educación para Todos*. Obtenido de http://www.acaoeducativa.org.br/desenvolvimento/wp-content/uploads/2014/11/Informe_Ecuador.pdf
- Acuña, L. (2004). *Visual Basic como un segundo lenguaje*. San José (Costa Rica): Tecnológica de Costa Rica.
- Agudelo, L. N. (04 de 2012). *Revista de innovación educativa*. Obtenido de Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/21/30>
- Álaba, J. C. (24 de Noviembre de 2011). *Centro de Interpretación Pedagógica Educar*. Obtenido de Centro de Interpretación Pedagógica Educar: <http://www.educar.ec/index.html>
- Alcántra, M. (19 de Marzo de 2008). *El Aprendizaje de la Escritura*. Madrid, España.
- Alicio, A. (28 de 5 de 2015). *La responsabilidad y la sexualidad: Dinámicas en los estudiantes actuales*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/1015/Fundamentacion%20psicologica%20y%20pedagogica.htm>
- Aprendizaje en el aula. (11 de Junio de 2014). *Estrategias de Escritura*.
- Arellano, M. (2008). *Investigar con Mapas Conceptuales: Procesos metodológicos*. Madrid (España): ESIC.
- Asamblea Nacional. (25 de Marzo de 2008). *Ley de Educación*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Caldera, R. (5 de Marzo de 2005). *El Enfoque cognitivo de la escritura y sus consecuencias metodológicas en la escuela*. Caracas, Venezuela.

- Calvo, Miguel. (2006). *Formación Abierta y a Distancia. Formación Profesional Ocupacional*. Sevilla (España): MAD.
- Camino, M. (2016). *Actividades interactivas con Educaplay*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Castillero , A. (17 de 4 de 2005). *El proceso de comunicación. Cómo comunicarse efectivamente*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com/el-proceso-de-comunicacion-como-comunicarse-efectivamente/>
- Cerezo, M. (2005). *Teorías sobre el medio televisivo y educación: el discurso de la televisión*. Madrid (España): Granada.
- Corrales, M., & Sierras, M. (2002). *Diseño de medios y recursos didácticos*. (España): Innova.
- Criollo Tapia , A. (2012). *LA LECTOESCRITURA Y SU INCIDENCIA EN EL*. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2993/1/tebs_2012_492.pdf
- Day, R. (2006). *Como escribir y publicar trabajos científicos*. Madrid (España): Paper científico.
- Delavaut, M. (2008). *Educación y Tecnología: Un binomio excepcional*. Madrid (España): Grupo Editor K.
- Dgespe. (2008). *Fundamentación*. Recuperado el 25 de 11 de 2014, de http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/fundamentacion
- Dgespe. (2008). *Fundamentación*. Recuperado el 25 de 11 de 2014, de http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/fundamentacion
- Dominguez, M. (2005). *Psicología educativa*. Madrid (España): Granica.
- Educación Infantil. (29 de Mayo de 2015). *Teorías de aprendizaje, paradigmas y modelos pedagógicos*. Obtenido de <http://www.oposicionesinfantil.org/2014/09/teorias-de-aprendizaje-paradigmas-y.html>
- Fernandez, R. (2012). *Educación y tecnología*. DF: Grupo Editor.

- Fuentes, R. (03 de 03 de 2014). *Yo Profesor*. Obtenido de Educaplay: <http://yoprofesor.ecuadorsap.org/crea-tus-actividades-educativas-multimedia-con-educaplay/>
- Fuentes, R. (2015). *Educaplay*. Obtenido de <http://yoprofesor.ecuadorsap.org/crea-tus-actividades-educativas-multimedia-con-educaplay/>
- Galvis, A. (2011). *Ingeniería de software educativo*. Madrid: Ediciones Unidas.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico D.F.: McGraw Hill.
- Innovación, T. e. (2013). *Qué es Software*:. Recuperado el 29 de 11 de 2014, de <http://www.significados.com/software/>
- Lara Sánchez, N. (2008). *ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTURA ESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. Obtenido de http://www.academia.edu/1440891/ESTRATEGIAS_PARA_LA_ENSE%3%91ANZA_APRENDIZAJE_DE_LA_LECTURA_ESCRITURA_EN_PRIMER_GRADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA
- Lomas, C. (2015). *La programación en el aula de lengua y literatura*. Obtenido de <http://www.grao.com/mmd/ODEyODc2MjktMDcwOWMxNGE3YWVIMDI2ZTFiZDhiYjJINjYyOTQ>
- Martín, A. (2014). *Educaplay ¿Para qué sirve?* Obtenido de <http://unirelearningmaster.blogspot.com/2014/01/educaplay-para-que-sirve.html>
- Mediactive. (2010). *Manual de Office 2010*. Madrid (España): Díaz de Santos.
- Mejía Reyes, L. (11 de 2015). *Introducción a EducaPlay*. *Chamiluda 2015*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/chamiluda/introductin-a-educaplay-chamiluda-2015-55523587>
- Ministerio de Educación. (4 de Diciembre de 2014). Ecuador mejoró el sistema educativo en los últimos 7 años. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Miranda, A. (2006). *Epistemología de la Psicología*. Madrid (España): ESIC.

- Montoya Silva , P. (2015). *LA GIMNASIA CEREBRAL Y LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20829/1/Tesis%20Priscila%20Montoya.pdf>
- Morales Guevara , H. (2015). *LAS DESTREZAS DE LECTO ESCRITURA Y EL RENDIMIENTO*. Obtenido de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19924/1/TESIS_FINAL_2016.pdf
- Narváez, J. (03 de 03 de 2008). *En Educaciòn*. Obtenido de La teoria del aprendizaje en el desarrollo de Vigotsky: <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>
- Navarrete, M. (10 de Diciembre de 2013). El Software Educativo y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del colegio particular a distancia "Sultana del Oriente". Macas, Morona Santiago, Ecuador.
- Neisser. (2016). *COGNITIVISMO*. Obtenido de <http://uocitic-grupo6.wikispaces.com/Cognitivismo>
- Nimia, S. (2013). *¿Que es EducaPlay?* Obtenido de <https://nimiasanmartin.wordpress.com/2013/03/03/que-es-educaplay/>
- Ocaña Santiago, M. (2010). *DIDÁCTICA DE LA ESCRITURA EN LA*. Obtenido de <http://www.eduinnova.es/sep2010/18escritura.pdf>
- Pastor, J. (2002). *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en educación física*. Madrid (España): ENDE.
- Pedraza, G. (2 de Enero de 2014). La Herramienta Tecnológica Educativa y su influencia en el aprendizaje del área de matemáticas en los niños y niñas de quinto grado de la escuela de Educación Básica "Patria". Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Perea Ortega , A. (2015). *DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ESCRITURA*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce36-37/cauce_36-37_012.pdf

- Rodriguez, G. C. (2015). *Fundamentos filosóficos de la educación*. Recuperado el 26 de 11 de 2014, de http://guayama.inter.edu/imol/Profa_Gerarda_Carrasquillo_Rodriguez/Fund_Fil_Ed_Carraquillo.pdf
- Sardi, V. (2008). *Historia de la enseñanza de la lengua y la literatura: continuidades y rupturas*. Madrid (España): Díaz de Santos.
- Seisdedos, N. (2010). *Batería para la actividad comercial*. Madrid (España): TEA.
- Sierra, J. L. (2010). *Estudio de la Influencia de un entorno de simulación por el ordenador*. Madrid (España): Pearson Educación.
- Skinner, B. (2015). *TEORIAS DEL APRENDIZAJE*. Obtenido de <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>
- Squires, D. (2011). *Como elegir y utilizar software educativo*. Madrid: Ediciones Morata. Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBwQFjAAahUKEwjgOm_gr3HAhVDWx4KHQjMD-A&url=http%3A%2F%2Fwww.monografias.com%2Ftrabajos77%2Fsoftware-educativo-nivel-inicial%2Fsoftware-educativo-nivel-inicial2.shtml&e
- Villegas, A. (16 de Mayo de 2011). *Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación*. México D.F, México.
- Wallerstein, I. (2004). *Analisis de sistemas-mundo*. Cerro del agua: Siglo XXI.
- Zarta, D. (10 de Octubre de 2013). *Programación*. Obtenido de Programación: <https://danielazartarojas.wordpress.com/2013/10/24/programacion/>

ANEXOS

Anexo N° 1: Cuadro de calificaciones del grupo experimental

Cuadro de calificaciones del grupo Experimental de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

Maneja y utilización de forma óptima del software educativo Educaplay en los procesos de aprendizaje de la escritura en los niños del grupo experimental del paralelo “B”. Como constan en el anexo (Lista de estudiantes).

No	Niño	Evaluación	Resultado de Aprendizaje
1	Ibarra Eugenio	10	Supera los aprendizajes requeridos
2	Labre García	10	Supera los aprendizajes requeridos
3	Mayte Andagana	10	Supera los aprendizajes requeridos
4	Matías Aldaz	10	Supera los aprendizajes requeridos
5	Diego Núñez	10	Supera los aprendizajes requeridos
6	Lisseth Castro	10	Supera los aprendizajes requeridos
7	Melani Núñez	10	Supera los aprendizajes requeridos
8	Michell Toapanta	10	Supera los aprendizajes requeridos
9	KatherineLópez	10	Supera los aprendizajes requeridos
10	Cesar Taco	9	Dominan los aprendizajes requeridos
11	Carlos Montalvo	9	Dominan los aprendizajes requeridos
12	Ariel Pena	9	Dominan los aprendizajes requeridos
13	Paul López	9	Dominan los aprendizajes requeridos
14	Cristian Sánchez	9	Dominan los aprendizajes requeridos
15	Omar Labre	9	Dominan los aprendizajes requeridos
16	Cristian García	9	Dominan los aprendizajes requeridos
17	Andrea Labre	9	Dominan los aprendizajes requeridos
18	Anita Sánchez	9	Dominan los aprendizajes

			requeridos
19	Joselyn Masabanda	9	Dominan los aprendizajes requeridos
20	Melissa López	9	Dominan los aprendizajes requeridos
21	Stalin Masabanda	9	Dominan los aprendizajes requeridos
22	Evelyn Yundo	9	Dominan los aprendizajes requeridos
23	Carol Castillo	9	Dominan los aprendizajes requeridos
24	Josselyn Urbina	9	Dominan los aprendizajes requeridos
25	Kerli Cordova	9	Dominan los aprendizajes requeridos
26	Alexander Masanche	9	Dominan los aprendizajes requeridos
27	Jossely Llundo	9	Dominan los aprendizajes requeridos
28	Saúl Ortega	9	Dominan los aprendizajes requeridos
29	David Masabanda	8	Alcanza los aprendizajes requeridos
30	María Villacís	8	Alcanza los aprendizajes requeridos

Anexo N° 2: Cuadro de calificaciones del grupo de control

Cuadro de calificaciones del grupo de Control de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

Luego de haber aplicado la planificación tradicional con los estudiantes de Segundo Año paralelo “A”/grupo de control se constató que los mencionados educandos no tienen un aprendizaje significativos. Como constan en el anexo (Lista de niños).

No	Niño	Evaluación	Resultado de aprendizaje
1	Tatiana Torres	8	Alcanza los aprendizajes requeridos
2	Lorena Paredes	8	Alcanza los aprendizajes requeridos
3	Nicol Llerena	8	Alcanza los aprendizajes requeridos
4	Anita Marino	8	Alcanza los aprendizajes requeridos
5	Alexandra Oña	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
6	Katherine Sánchez	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
7	Saúl Sandoval	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
8	Marco Díaz	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
9	Karen López	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
10	Julián Méndez	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
11	Camila Roldan	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
12	Diego Morales	7	Alcanza los aprendizajes requeridos
13	Rosa Saltos	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
14	Eduardo Mafertan	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
15	Carla Chacha	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
16	Michael Cortez	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
17	José Santana	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos

18	Marcia García	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
19	Luis Bustos	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
20	Carmen Bastidas	6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
21	Carolina Sarmiento	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
22	Verónica Paredes	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
23	Miguel Silva	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
24	David Paltan	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
25	Dennise Abril	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
26	Marcela Hidalgo	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
27	Mateo Chato	5	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
28	Carlos Sarmiento	4	No alcanza los aprendizajes requeridos
29	Roberto Moposita	4	No alcanza los aprendizajes requeridos
30	Miguel Pérez	3	No alcanza los aprendizajes requeridos

UNIDAD EDUCATIVA “NUEVA ERA”
Ambato – Ingahurco Telf. 2521293 -2521436

Tema: Ordena letras y palabras.

EVALUACIÓN

Calificación

NIÑO:.....FECHA:

1. Escriba las palabras correspondientes en los cuadros, según el sonido fonológico.

2 puntos.

--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--

ocho, chanco, vaso

2. Observa las imágenes y ubica la palabra correcta. 2 puntos.









3. Ordena las palabras según las imágenes observadas. 1 punto.

1.- TO PA ZA 2.- ÑO NI 3.- SA MI CA 4.- SA CA

.....
.....

4. Estructurar oraciones con palabras sencillas. 2 puntos.

1.- **ARMARIO**

.....

2.- **ELEFANTE**

.....

3.- **PAYASO**

.....

4.- **MAESTRA**

.....

5.- Completa las oraciones con las palabras adecuadas. 1 punto.

a) En el _____ está la luna
cocina-cielo

b) El _____ endulza la comida
azul- azúcar

c) A mi burro le duele la _____
cabeza-manzana

d) Toma una _____ de café.
razón-taza

6. Ordena las palabras y descubre la oración. 1 punto.

1.- vergüenza No hablar tengo para

.....

2.- calma La coco sed agüita la de

.....

7.- Escucha atentamente las oraciones que dicta su maestra y escríbelas.

.....

.....

PROFESORA

DIRECTORA

PEDAGÓGICO

EVALUACIÓN

INDICADOR ESENCIAL:	SI	NO
-Sigue instrucciones desde los para textos que se le presentan.		
- Ordena palabras siguiendo la guía instruccional.		
- Comprender y ordenar las letras mediante los gráficos expuestos para articular la escritura con la lectura.		
-Reconoce y representa la grafía de todos los sonidos de las letras.		
-Crea y escribe oraciones de manera autónoma.		
-Trabaja en forma eficaz a través de gráficos explícitos.		
-Mejora la escritura mediante imágenes interactivas.		

Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Anexo N° 4: Planificaciones

TEMA: Ordenar letras

ÁREA: LENGUA Y LITERATURA

CONOCIMIENTO: Encontrar las palabras

FECHA DE INCIO: 18 DE MAYO DEL 2015

OBJETIVO: Comprender y relacionar cada letra mediante la observación de gráficos expuestos para articular la escritura con la lectura.

DOCENTE: Lic. Ana Zapata.

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Segundo Paralelo “A”.

FECHA DE FINALIZACIÓN: 18 DE MAYO DEL 2015.

EJES DEL APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR DE LOGRO	TECNICAS / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBIR	Escribir oraciones que expresen opiniones sobre textos que escucha o lee.	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE.</p> <p>EXPERIENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Socializar ideas de un bosque y una selva. - Preguntar que animal salvaje vive en la selva. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Graficar diferentes animales mencionados por el niño en la pizarra. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentar letras desordenadas debajo de cada animal salvaje. -Reconocer el primer sonido de las palabras mediante la gesticulación. -Solicitar a los niños que ordenen las letras observando los gráficos. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Solicitar a los niños que pasen a la pizarra a escribir las palabras encontradas y leerlas. - Estructurar oraciones sencillas con las palabras encontradas. 	Pizarra Texto Hojas Marcadores Lápiz	Reconoce y representa la grafía de todos los sonidos de las letras. Crea y escribe oraciones de manera autónoma.	<p>TÉCNICA</p> <p>Lluvias de ideas</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Evaluación escrita</p>

PROFESORA

DIRECTORA

PEDAGÓGICO

PLAN DE CLASE

TEMA: Ordenar Letras

ÁREA: LENGUA Y LITERATURA

DOCENTE: Lic. Aracelly Valverde.

CONOCIMIENTO: Ordenar correctamente las letras desordenadas. **AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:** Segundo Paralelo “B”

FECHA DE INCIO: 18 DE MAYO DEL 2015

FECHA DE FINALIZACIÓN: 18 DE MAYO DEL 2015

OBJETIVO: Comprender y relacionar cada letra mediante la observación de gráficos expuestos para articular la escritura con la lectura.

EJES DEL APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR DE LOGRO EVALUACIÓN	TECNICAS / INSTRUMENTO DE
ESCRIBIR	Escribir oraciones que expresen opiniones sobre textos que escucha o lee.	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE.</p> <p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentar un video YouTube sobre un bosque y una selva. -Preguntar sobre las diferencias existentes y los animales que viven en la selva. <p>REFLEXIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguir instrucciones por su maestra guía para el manejo y uso adecuado del software Educaplay. - Ingresar a la actividad indicada por su maestra. -Observación de la imagen y las letras desordenas. <p>CONCEPTUALIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Participar activamente con la actividad en la ordenación de palabras. - Escribir cada letra en el cuadrado para descubrir la palabra. -Reconocer las sílabas iniciales, intermedias y finales de la palabra encontrada <p>APLICACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transcribir en una hoja cada palabra encontrada en las diferentes actividades. - Estructurar oraciones sencillas con las palabras encontradas (en hojas de cuatro líneas). 	Talento humano Laboratorio de computación Hojas Lápiz	Reconoce y representa la grafía de todos los sonidos de las letras. Crea y escribe oraciones de manera autónoma.	TÉCNICA Prueba Objetiva INSTRUMENTO Evaluación

PROFESORA

DIRECTORA

PEDAGÓGICO

Anexo N° 5: Prueba estadística

(Elección de la prueba estadística)

Variable Aleatoria Variable Fija		PRUEBAS NO PARAMÉTRICAS			PRUEBAS PARAMÉTRICAS
		NOMINAL DICOTÓMICA	NOMINAL POLITÓMICA	ORDINAL	NUMÉRICA
Estudio Transversal Muestras Independientes	Un grupo	X ² Bondad de Ajuste Binomial	X ² Bondad de Ajuste	X ² Bondad de Ajuste	T de Student (una muestra)
	Dos grupos	X ² Bondad de Ajuste Corrección de Yates Test exacto de Fisher	X ² de Homogeneidad	U Mann-Whitney	T de Student (muestras independientes)
	Más de dos grupos	X ² Bondad de Ajuste	X ² Bondad de Ajuste	H Kruskal-Wallis	ANOVA con un factor INTERSujetos
Estudio Longitudinal Muestras Relacionadas	Dos medidas	Mc Nemar	Q de Cochran	Wilcoxon	T de Student (muestras Relacionadas)
	Más de dos Medidas	Q de Cochran	Q de Cochran	Friedman	ANOVA para medidas repetidas (INTRAsujetos)

(Lectura de P-Valor)

- Normalidad** Se debe corroborar que la **variable aleatoria** en **ambos grupos** se distribuye normalmente. Para ello se utiliza la prueba de **Kolmogorov-Smirnov K-S** una muestra cuando las muestras son grandes (>30 individuos) o la prueba de **Chapiro Wilk** cuando el tamaño de la muestra es <30. El criterio para determinar si la (VA) se distribuye normalmente es:
 - P-valor => α Aceptar H₀ = Los datos provienen de una distribución **normal**.
 - P-valor < α Aceptar H₁ = Los datos **NO** provienen de una distribución **normal**.
- Igualdad de varianza** (Prueba de **Levene**). Se debe corroborar la igualdad de varianza entre los grupos.
 - P-valor => α Aceptar H₀ = Las **varianzas** son **iguales**.
 - P-valor < α Aceptar H₁ = Existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**.
- Calcular P-Valor de la Prueba:** T de **Student** muestras Independientes

IGUALDAD DE VARIANZA

Prueba de **Levene**

P-valor => α Aceptar H₀ = Las **varianzas** son **iguales**.

P-valor < α Aceptar H₁ = Existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**.

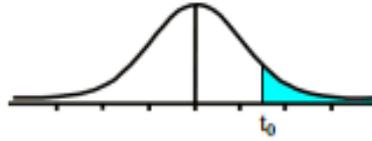
IGUALDAD DE VARIANZA		
P-Valor =		$\alpha=0.05$
CONCLUSION:		
I		

CALCULAR P-VALOR (Valor de la prueba o Significancia)

P-Valor =

Anexo N° 6: Tabla de t- student

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116
39	0.6808	1.3036	1.6849	2.0227	2.4258	2.7079
40	0.6807	1.3031	1.6839	2.0211	2.4233	2.7045
41	0.6805	1.3025	1.6829	2.0195	2.4208	2.7012
42	0.6804	1.3020	1.6820	2.0181	2.4185	2.6981
43	0.6802	1.3016	1.6811	2.0167	2.4163	2.6951
44	0.6801	1.3011	1.6802	2.0154	2.4141	2.6923
45	0.6800	1.3007	1.6794	2.0141	2.4121	2.6896
46	0.6799	1.3002	1.6787	2.0129	2.4102	2.6870
47	0.6797	1.2998	1.6779	2.0117	2.4083	2.6846
48	0.6796	1.2994	1.6772	2.0106	2.4066	2.6822
49	0.6795	1.2991	1.6766	2.0096	2.4049	2.6800

50	0.6794	1.2987	1.6759	2.0086	2.4033	2.6778
51	0.6793	1.2984	1.6753	2.0076	2.4017	2.6757
52	0.6792	1.2980	1.6747	2.0066	2.4002	2.6737
53	0.6791	1.2977	1.6741	2.0057	2.3988	2.6718
54	0.6791	1.2974	1.6736	2.0049	2.3974	2.6700
55	0.6790	1.2971	1.6730	2.0040	2.3961	2.6682
56	0.6789	1.2969	1.6725	2.0032	2.3948	2.6665
57	0.6788	1.2966	1.6720	2.0025	2.3936	2.6649
58	0.6787	1.2963	1.6716	2.0017	2.3924	2.6633
59	0.6787	1.2961	1.6711	2.0010	2.3912	2.6618
60	0.6786	1.2958	1.6706	2.0003	2.3901	2.6603
61	0.6785	1.2956	1.6702	1.9996	2.3890	2.6589
62	0.6785	1.2954	1.6698	1.9990	2.3880	2.6575
63	0.6784	1.2951	1.6694	1.9983	2.3870	2.6561
64	0.6783	1.2949	1.6690	1.9977	2.3860	2.6549
65	0.6783	1.2947	1.6686	1.9971	2.3851	2.6536
66	0.6782	1.2945	1.6683	1.9966	2.3842	2.6524
67	0.6782	1.2943	1.6679	1.9960	2.3833	2.6512
68	0.6781	1.2941	1.6676	1.9955	2.3824	2.6501
69	0.6781	1.2939	1.6672	1.9949	2.3816	2.6490
70	0.6780	1.2938	1.6669	1.9944	2.3808	2.6479
71	0.6780	1.2936	1.6666	1.9939	2.3800	2.6469
72	0.6779	1.2934	1.6663	1.9935	2.3793	2.6458
73	0.6779	1.2933	1.6660	1.9930	2.3785	2.6449
74	0.6778	1.2931	1.6657	1.9925	2.3778	2.6439
75	0.6778	1.2929	1.6654	1.9921	2.3771	2.6430
76	0.6777	1.2928	1.6652	1.9917	2.3764	2.6421
77	0.6777	1.2926	1.6649	1.9913	2.3758	2.6412
78	0.6776	1.2925	1.6646	1.9908	2.3751	2.6403
79	0.6776	1.2924	1.6644	1.9905	2.3745	2.6395
80	0.6776	1.2922	1.6641	1.9901	2.3739	2.6387
81	0.6775	1.2921	1.6639	1.9897	2.3733	2.6379
82	0.6775	1.2920	1.6636	1.9893	2.3727	2.6371
83	0.6775	1.2918	1.6634	1.9890	2.3721	2.6364
84	0.6774	1.2917	1.6632	1.9886	2.3716	2.6356
85	0.6774	1.2916	1.6630	1.9883	2.3710	2.6349
86	0.6774	1.2915	1.6628	1.9879	2.3705	2.6342
87	0.6773	1.2914	1.6626	1.9876	2.3700	2.6335
88	0.6773	1.2912	1.6624	1.9873	2.3695	2.6329
89	0.6773	1.2911	1.6622	1.9870	2.3690	2.6322
90	0.6772	1.2910	1.6620	1.9867	2.3685	2.6316
91	0.6772	1.2909	1.6618	1.9864	2.3680	2.6309
92	0.6772	1.2908	1.6616	1.9861	2.3676	2.6303
93	0.6771	1.2907	1.6614	1.9858	2.3671	2.6297
94	0.6771	1.2906	1.6612	1.9855	2.3667	2.6291
95	0.6771	1.2905	1.6611	1.9852	2.3662	2.6286
96	0.6771	1.2904	1.6609	1.9850	2.3658	2.6280
97	0.6770	1.2903	1.6607	1.9847	2.3654	2.6275
98	0.6770	1.2903	1.6606	1.9845	2.3650	2.6269
99	0.6770	1.2902	1.6604	1.9842	2.3646	2.6264
100	0.6770	1.2901	1.6602	1.9840	2.3642	2.6259
∞	0.6745	1.2816	1.6449	1.9600	2.3263	2.5758

Anexo N° 7: Evidencia Fotográfica.

Unidad Educativa Nueva Era.



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Maestras de la Unidad Educativa Nueva Era



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Era



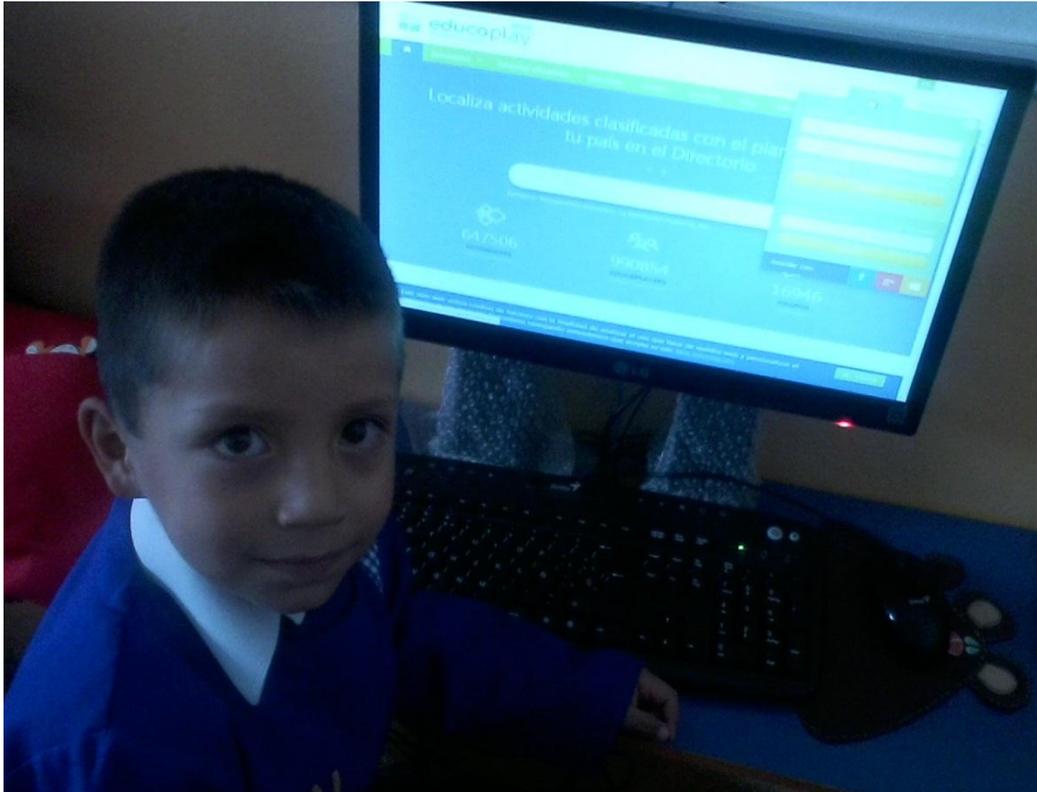
Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Sala de audio y video de la Unidad Educativa Nueva Era



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Sala de cómputo de la Unidad Educativa Nueva Era



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Sala de computación de la Unidad Educativa Nueva Era.



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Sala de computación de la Unidad Educativa Nueva Era.



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles

Estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Era



Elaborado por: Valverde Villacís Aracelly de los Ángeles