



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

**CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

Implementación de Objetos de Aprendizaje para la Iniciación en la Lectoescritura de Estudiantes que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional De Chimborazo.

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en
Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Informática**

Autores:

Guachamboza Cunalata Claudia Nataly
Martínez Chilla María Dolores

Tutor:

Mgs. Jorge Noé Silva Castillo

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotras, **Claudia Nataly Guachamboza Cunalata**, con cédula de ciudadanía **1805428461** y **María Dolores Martínez Chilla**, con cédula de ciudadanía **0550621064**, respectivamente autores del trabajo de investigación titulado: **IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 29 de febrero del 2024

Claudia Nataly Guachamboza Cunalata

C.I: 1805428461

María Dolores Martínez Chilla

C.I: 0550621064



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 04 días del mes de diciembre de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por las estudiantes **GUACHAMBOZA CUNALATA CLAUDIA NATALY** con CC: 1805428461, **MARTÍNEZ CHILLA MARÍA DOLORES** con CC: 0550621064 de la carrera **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Jorge Silva Castillo
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**Implementación de Objetos de Aprendizaje para la Iniciación en la Lectoescritura de Estudiantes que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo**”, presentado por Claudia Nataly Guachamboza Cunalata, con cédula de identidad número 1805428461 y María Dolores Martínez Chilla, con cedula de identidad 0550621064 bajo la tutoría de Mg. Jorge Noé Silva Castillo; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 29 de febrero del 2024

Mgs. Johana Montoya
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Geonatan Peñafiel
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. José García
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **CLAUDIA NATALY GUACHAMBOZA CUNALATA** con CC: **1805428461**, y **MARÍA DOLORES MARTINEZ CHILLA** con CC: **0550621064** estudiantes de la carrera **Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Informática**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; han desarrollado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNVIERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO"**, cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de enero de 2024



Mgs. Jorge Silva Castillo
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres y hermanos, quienes han sido mi ejemplo de perseverancia y sacrificio, los cuales me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía para lograr mis objetivos.

(Nataly Guachamboza)

Este trabajo va dedicado a mis padres y a mi hermano quienes con su esfuerzo me han permitido llegar a cumplir un sueño más, inculcándome valores de responsabilidad y valentía, para seguir en adelante y cumplir mis metas.

(María Martínez).

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios y la Virgen fuente de vida y salud, por concederme la perseverancia, la sabiduría y la paciencia necesaria para superar cada obstáculo en el camino hacia la culminación de este proyecto académico, sus presencias ha sido mi fuente, mi fuerza y mi esperanza durante los momentos de dificultad y desafíos.

En este momento de logro y gratitud expreso mi más sincero agradecimiento a mis queridos padres Gloria y Alfonso, que gracias a su sacrificio, cariño y apoyo he llegado a realizar uno de mis anhelos más grandes de mi vida, fruto de su amor y confianza que en mi se depositó y con los cuales he logrado terminar mis estudios profesionales. Gracias también a mis queridos hermanos: Luis, Anita, Ligia y mi sobrino Diego, este logro no es solo mío, sino también de ustedes, quienes con sus palabras de aliento me han apoyado a lo largo de este viaje. Quiero expresar también mi más sincero agradecimiento a mi tutor de proyecto de titulación el Mgs. Jorge Silva por su constante apoyo, orientación, dedicación y compromiso, que han sido esenciales para mi formación académica y para el logro de este importante proyecto en mi carrera. Gracias por compartir su experiencia, conocimiento y perspicacia lo cual ha enriquecido significativamente mi formación profesional. Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo que ha sido mi hogar académico durante estos años y ha desempeñado un papel fundamental en mi formación académica y desarrollo personal, por brindarme la oportunidad de adquirir conocimientos, habilidades y competencias que me han preparado para enfrentar los desafíos del mundo profesional. Agradezco a mi directora de carrera Dra. Cristhy Jiménez y a cada uno de mis docentes por compartir sus conocimientos, experiencias y sabiduría en cada materia que he cursado, su enseñanza ha ido más allá de transmitir información; han sido guías y mentores en mi crecimiento académico y personal donde quiera que vaya, los llevaré conmigo en mí transitar profesional, gracias por su paciencia, dedicación y su capacidad para despertar la curiosidad y la motivación para fomentar un ambiente de aprendizaje.

A mi querida amiga y compañera de tesis María, quien ha sido más que una amiga ha sido como mi hermana, la cual me ha acompañado durante todo el trayecto académico y que más allá de los estudios hemos compartido risas, victorias, consejos y abrazos reconfortantes. Gracias por ser mi confidente, mi apoyo inquebrantable y mi compañera leal.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por haberme guiado a lo largo de mi vida, por ser mi apoyo, mi luz y mi camino. Por haberme dado la fortaleza para seguir adelante en aquellos momentos de debilidad.

Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme aceptado y abierto las puertas para poder estudiar mi tan anhelada carrera, así como a la directora de carrera de Pedagogía de la Informática la Dra. Cristhy Jiménez quien con su apoyo y comprensión ha sabido motivarme para seguir en adelante y no desfallecer. Le agradezco muy profundamente a mi tutor de trabajo de titulación el Mgs. Jorge Silva por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada.

También quiero agradecer a muchos de mis docentes Patricio Humánate, Angelica Urquizo, Hernán Pailiacho y Christiam Núñez por transmitirme los conocimientos necesarios para hoy poder estar aquí. y entender que un docente no solo educa la mente de los estudiantes si no también el corazón.

Agradezco a mis padres Amada y Jorge y a mi hermano Fernando quienes siempre estuvieron ahí para animarme, para impulsarme a seguir adelante y para creer en mí, incluso cuando yo mismo no lo hacía, sin su ayuda, no habría podido superar los obstáculos que se me presentaron a lo largo de mi camino. Es gracias a su amor y a su apoyo que he podido llegar hasta aquí y cumplir mi meta soñada.

Quiero agradecer también a mi amiga y compañera de realización de Tesis Nataly quien ha sido la persona que me apoyado no solo en el ámbito educativo si no también emocional, quien me ha demostrado que la amistad sin envidia existe y me ha motivado muchas veces para seguir en adelante y cumplir nuestro sueño.

Quiero agradece a mis amigos puesto que al final de este apasionante viaje académico, no puedo evitar mirar hacia atrás y reflexionar sobre los desafíos y triunfos que hemos compartido. Hoy, agradezco este logro a ti mi persona especial que está en el cielo cada página de esta tesis y cada palabra escrita es un tributo a la inspiración que me proporcionaste. Aunque no pueda compartir esencialmente este momento contigo, sé que estás mirando desde arriba con orgullo y alegría.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	16
1. INTRODUCCIÓN.....	16
1.1 Antecedentes.....	17
1.2 Formulación del problema	18
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos	19
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO	21
2.1 Estado del Arte.....	21
2.2 Fundamentación teórica.....	22
2.2.1 Objetos de Aprendizaje	22
2.2.1.1 Definición.....	22
2.2.1.2 Características.....	22

2.2.1.3	Metodología DICREVOA	23
2.3	Inicialización de la Lectoescritura	24
2.3.1	Conceptualización	24
2.3.2	Etapas	25
2.3.3	Problemas en el aprendizaje	25
2.3.4	Estrategias de aprendizaje	26
2.4	Sitios Web	27
2.4.1	Conceptualización.....	27
2.5	Tipos de Sitios web	28
2.6	Aplicaciones para crear sitios web.....	28
2.7	Tips para crear Sitios Web	33
CAPÍTULO III		34
3.	METODOLOGÍA.....	34
3.1	Enfoque de investigación.....	34
3.2	Tipo de investigación	34
3.3	Diseño de investigación	34
3.4	Alcance de investigación	34
3.5	Beneficiarios.....	35
3.6	Técnicas de recolección de datos.....	35
3.7	Métodos de análisis y procedimientos de datos	35
3.7.1	Métodos de análisis.....	35
3.7.2	Procesamiento de datos	35
CAPÍTULO IV		36
4.	PROPUESTA.....	36
4.1	Procedimiento para la creación del Objeto de Aprendizaje – Dicrevoa	36
4.2	Fase de Análisis	37

4.3	Fase de Diseño	38
4.4	Fase de Implementación	41
4.5	Fase de Evaluación.....	44
4.6	Fase de Publicación	45
CAPÍTULO V		46
5.	CONCLUSIONES.....	46
6.	RECOMENDACIONES	46
BIBLIOGRAFÍA		47
7.	ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Etapas de la Lectoescritura	25
Tabla 2 Tipos de Sitios web	28
Tabla 3 Matriz de necesidades	37
Tabla 4 Plantilla para el diseño de objeto de aprendizaje.....	38
Tabla 5 Herramientas utilizadas	42
Tabla 6 Evaluación de la calidad del OA	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figure 1 Área de trabajo y elementos	31
Figure 2 Encabezado de la Google Sites	31
Figure 3 Cuadro de texto en Google Sites	32

RESUMEN

Los Objetos de Aprendizaje (OA) son una herramienta muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo, el papel que juegan estos objetos es innovar las estrategias educativas dejando atrás la educación tradicional, estos OA ayudan a los estudiantes con diferentes necesidades educativas especiales y específicas.

El objetivo de este trabajo de titulación es Implementar objetos de aprendizaje para la iniciación en la Lectoescritura de estudiantes que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo, con una metodología documental de tipo no experimental, con alcance propositivo y la recolección de datos mediante la revisión documental de los planes de intervención psicopedagógicos.

La metodología utilizada en el diseño de los OA es la DICREVOA que consta de 5 fases como: análisis, diseño, implementación, evaluación y publicación.

Teniendo como resultado el desarrollo del OA, referente a la asignatura de lengua y literatura, para reforzar contenidos educativos a los niños con iniciación a la lectoescritura que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la UNACH con contenidos considerados como funciones básicas, fonemas, órganos y sentidos, cantidad de elementos, emociones, frutas, vocales, profesiones, colores, números y figuras geométricas, en las cuales se utilizaron varias actividades como identificación de sonidos, galería de imágenes, galería de sonidos, juego de memoria, sopa de letras, puzle, identificación de imágenes entre otras.

Concluyendo que la implementación de los objetos de aprendizaje en el refuerzo académico de los estudiantes con iniciación a la lectoescritura será fructífera puesto que los niños y niñas podrán reforzar sus conocimientos educativos de una manera innovadora, dinámica y lúdica.

Palabras claves: objetos de aprendizaje, dicreova, tecnología, educación, innovación, enseñanza y aprendizaje, refuerzo académico, lectoescritura.

ABSTRACT

Learning Objects (LO) are a significant tool in the teaching-learning process in the education sector. The role that these objects play is to innovate educational strategies, leaving traditional education behind. These LOs help students with special educational needs, specific requirements, or both. The aim of this thesis is to implement Learning Objects for the initiation in literary skills (reading and writing) of students attending the Psycho-pedagogical Clinic of the National University of Chimborazo (UNACH); with a non-experimental documentary methodology, a propositional scope, and data collection through the documentary review of psycho-pedagogical intervention plans. In the design of the LO, the DICREVOA methodology is used. It consists of 5 phases, which are the following: analysis, design, implementation, evaluation, and publication. As a result, the LO, referring to the subject of language and literature, are developed to reinforce educational content to children in their initiation to reading and writing who attend the Psycho-pedagogical Clinic of the UNACH. They contain basic functions, phonemes, organs, and senses, which encompass numerous elements such as emotions, fruits, vowels, professions, colors, numbers, and geometric shapes. Various activities were used; identification, image gallery, sound gallery, memory game, word search, puzzle, and image identification could be mentioned. It is concluded that implementing Learning Objects (LO) in the academic reinforcement of students in their initiation to literary skills will be fruitful, since children will be able to reinforce their educational knowledge in an innovative, dynamic, and playful way.

Keywords: learning objects, dicreova, technology, education, innovation, teaching, learning, academic reinforcement, literacy, reading, writing.



Reviewed by:
Msc. Jhon Inca Guerrero.
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0604136572

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo presentado aborda la situación tecnológica en la educación que en la actualidad se vive, con el pasar de los años las TIC se han transformado en una herramienta fundamental dentro del aula de clases, brindando diferentes aplicaciones, recursos digitales y programas que mejoran las metodologías de enseñanza y aprendizaje.

Existen diferentes herramientas que gracias a la tecnología han innovado la educación de una manera positiva y activa, brindando apoyo a docentes y estudiantes, para fomentar la interacción bidimensional dentro del aula de clases.

Entre la gran variedad de plataformas existentes, las herramientas de autor han tomado gran importancia dentro de los procesos educativos, puesto que apoyan a los docentes a crear contenidos multimedia con actividades interactivas y lúdicas.

El interés de este trabajo viene dado por la experiencia de proceso de vinculación con la sociedad, dentro del consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo puesto que dentro de esta entidad se realiza refuerzos académicos a estudiantes con necesidades educativas especiales y específicas, por ende, la tecnología también ha llegado a formar parte de este apoyo educativo.

Los objetos de aprendizaje (OA) han tomado un rol importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje siendo recursos educativos digitales que brindan contenidos y actividades innovadoras e interactivas.

El presente OA pretende brindar apoyo a los estudiantes con iniciación en la lectoescritura con diferentes actividades acorde a temas expuesto en los planes de intervención, asimismo la edad de los niños y los estilos de aprendizaje.

1.1 Antecedentes

Para revisar los antecedentes de nuestra propuesta se indagó mediante criterios de búsqueda como: Objetos de aprendizaje para niños en la lectoescritura, contenido tecnológico para la lectoescritura, y Virtual learning objects for children with reading and writing deficiencies; la búsqueda se realizó en 2 idiomas en español e inglés; los buscadores que fueron utilizados en la indagación son: Google académico y Alicia, de acuerdo a estos criterios de búsqueda se ha escogido 5 antecedentes que se detallara a continuación:

El trabajo presentado por Tituaña, D. (2018), titulado “Diseño de material didáctico para el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años con lectoescritura” su objetivo fue “Desarrollar material didáctico que apoye a niños con lectoescritura” la metodología utilizada es la investigación de diseño y el método inductivo, arrojando resultados como: Los niños no se tuvieron ningún inconveniente, tomando la iniciativa para realizar nuevas actividades. La diferencia que existe es que en el presente trabajo los contenidos educativos se van a realizar de manera online para que esté disponible en cualquier sitio y el alumno pueda ingresar sin dificultad.

La investigación presentada por León, K. & Mendoza, M. (2022), titulado “ Estrategia didáctica para contrarrestar los problemas de lectoescritura en niños de educación inicial” con el objetivo de “Utilizar un juego, para contrarrestar la lectoescritura” con una metodología con enfoque mixto, arrojando resultados como: La estrategia didáctica lúdica soluciona los problemas del lenguaje puesto que el niño puede comunicar mejor lo que siente lo que piensa y lo que ve. La diferencia es que esta investigación se basa en el refuerzo académico de manera física mientras que el presente trabajo se sustenta en la realización de objetos de aprendizaje tecnológicos para apoyo a los estudiantes de manera virtual.

El trabajo presentado por Torres, R. & Guerrero, G. (2017), titulado “Estrategias y recursos didácticos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en niños con lectoescritura de la provincia del Azuay” con el objetivo de “Proporcionar estrategias y recursos para mejorar el lenguaje en niños con lectoescritura mediante una serie de actividades lúdicas y pedagógicas”, la metodología se basa en la investigación descriptiva. Este proyecto se diferencia en la realización de estrategias y recursos físicos para interactuar con los niños, en cambio nuestro proyecto se basa en la realización de contenidos tecnológicos en herramientas de Autor para reforzar contenidos educativos.

El trabajo presentado por Saeedi, S. et al. (2022), titulado “Aplicación de Juegos Digitales para lectoescritura en Niños” con el objetivo de “Investigar los juegos desarrollados para tratar la lectoescritura en los niños”, la metodología utilizada fue documental, dando como resultado que los juegos aportan positivamente la motivación de los niños y ser utilizados como ayuda de los SLP. Este estudio tiene como diferencia la recopilación de información sobre las características y desafíos que tiene el juego para los niños, mientras nuestro trabajo se basa en realizar actividades interactivas que toman como referencia los vacíos educativos de los estudiantes.

El trabajo presentado por Pineda, W. et al. (2020), titulado “Objeto virtual de aprendizaje para estudiantes de educación básica primaria”, con el objetivo de “Diseñar un objeto virtual de aprendizaje como tecnología de información y comunicación en el aprendizaje”, basándose en una metodología de filosofía positivista, de tipo descriptivo, diseño no experimental, transaccional de campo, obtenido como resultado que los docentes y estudiantes determinan que dentro del proceso educativo no incluye de forma total las Tics, este estudio se diferencia que no se incluyen de manera permanente las tecnologías provocando escasa utilización de OA, en cambio nuestro proyecto se centrara en la creación de OA en base a la revisión de los planes de intervención de los niños.

1.2 Formulación del problema

En la actualidad la tecnología va de la mano con la educación pero se ha evidenciado que en la mayoría de instituciones la utilización de las TIC ha sido escasa y poco relevante, a pesar de que en años anteriores se vivió un época de pandemia y las instituciones acoplaron sus métodos de enseñanza a la tecnología, pero con el tiempo cuando se retomó la modalidad presencial las instituciones utilizaron las metodologías tradicionales donde las TIC no forman parte importante de la educación.

Los objetos de aprendizaje hoy en día se han vuelto fundamentales en el proceso educativo tanto como en las metodologías de enseñanza y en muchos casos estos contenidos sirven de refuerzo educativo (Borja et al., 2017). Se ha evidenciado que en el consultorio Psicopedagógico de la UNACH existe refuerzo académico tradicional como actividades físicas, resolución de ejercicios en hojas de papel impresas o metodologías repetitivas de periodos académicos anteriores, en el cual los estudiantes no interactúan con la tecnología, limitándoles a tener un acercamiento a contenidos y actividades dinámicas, digitales y lúdicas.

1.3 Justificación

La presente investigación se enfoca en el diseño de objetos de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a los niños con iniciación en la lectoescritura, puesto que la tecnología va de la mano con la educación, por ello el diseño de estos objetos busca transformar el refuerzo académico tradicional en un ámbito innovador donde los contenidos educativos sean realizados por el propio docente especializado en cada área.

Estos contenidos y actividades facilitarán el refuerzo académico de manera creativa, didáctica y lúdica donde el estudiante no tendrá que reforzar sus clases de manera habitual como se lo venía realizando años atrás, más bien se lo pueda ver como un apoyo educativo didáctico donde los libros y cuadernos sean parte del proceso educativo más no un elemento fundamental del mismo.

La creación de estos objetos de aprendizaje no tiene limitaciones, puesto que se puede diseñar distintos tipos de contenidos interactivos para cada estudiante según sus necesidades educativas especiales y específicas puesto que los contenidos creados están tomados de los planes de intervención realizados por los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía que forman parte del Consultorio Psicopedagógico, los mismos que son evaluados por los docentes a cargo.

Estos objetos de aprendizaje contienen actividades como sopa de letras, puzzle, relación imagen y texto, galería de sonidos entre otras actividades didácticas donde facilite y consolide los aprendizajes significativos en los estudiantes.

1.4 Objetivos

General

- Implementar objetos de aprendizaje para la iniciación en la Lectoescritura de estudiantes que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Específicos

- Realizar una investigación bibliográfica sobre la iniciación en la Lectoescritura.
- Seleccionar los contenidos y actividades para estudiantes de 4 a 7 años con iniciación en la lectoescritura.
- Diseñar los Objetos de Aprendizaje mediante la metodología DICREVOA.

- Publicar en un sitio web los Objetos de Aprendizaje para estudiantes con iniciación en la lectoescritura, del Consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del Arte

Las dificultades de aprendizaje en la lectoescritura producen un bajo rendimiento académico provocando el abandono de la escuela a temprana edad. Para solventar esta situación es importante encontrar soluciones enfocadas a reducir y prevenir las dificultades de aprendizaje. Sin embargo, a través de la investigación se conoce que la enseñanza de la lengua escrita se aplica en niños de 3 y 4 años, afirmando que la intervención temprana es una estrategia educativa importante para que los niños aprendan de una manera positiva. (González et al., 2011)

Para iniciar el aprendizaje se ha considerado diferentes trabajos para la enseñanza de la lectoescritura, a partir de la psicomotricidad, la lateralidad y el esquema corporal. Por otra parte, algunos estudios optan por el desarrollo del lenguaje oral y del metalenguaje optimizando la enseñanza de la lengua escrita. Los resultados de estos estudios resaltan la importancia en los distintos niveles educativos de la fonología, lenguaje oral, composición lectora y composición escrita. (González et al., 2011)

Como se menciona anteriormente se conoce que un grupo de estudiantes se encuentra en la adquisición de conocimientos de la lectoescritura que presentan dificultades de aprendizaje como: silabeo, no memorización de los fonemas, confusión de determinados fonemas, trazos discontinuos, escritura fragmentada, entre otras. (Puñales et al., 2017)

Se ha comprobado que la instrucción sistemática en habilidades lingüísticas y metalingüísticas desde edades tempranas es una medida eficaz para mejorar el rendimiento de la lectoescritura, en los alumnos con riesgo de presentar dificultades de aprendizaje. (González et al., 2011)

El uso de las TIC en la educación ha innovado los esquemas tradicionales motivando a que los estudiantes aprendan a su propio ritmo de manera autónoma, flexible e individualizada. Su presencia en los ambientes de aprendizaje ha obligado entornos y aulas virtuales, para que los alumnos y profesores construyan conocimientos, se comuniquen y reflexionen actividades académicas importante. (Rodríguez, 2022)

Los objetos de aprendizaje son materiales educativos digitales que se orientan en el aprendizaje, presentando varios contenidos y actividades permitiendo al estudiante poner en práctica los conocimientos adquiridos, incorporando una autoevaluación para conocer el nivel de comprensión del alumno. (Garzón et al., 2019)

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 Objetos de Aprendizaje

2.2.1.1 Definición

Según Wiley (2000) citado por Madariaga & Schaffernich (2020) expresa que un “objeto de aprendizaje puede ser definido como cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para apoyar el aprendizaje”. (p.479), los objetos de aprendizaje también se conocen como una entidad digital, auto contenible y reutilizable, que ayuda al propósito educativo, está constituido por tres componentes los cuales son: los contenidos, las actividades de aprendizaje y los elementos de contextualización Chiappe (2012) citado por (Torres & Dominguez, 2021).

Los objetos de aprendizaje son contenidos que se basa en una instrucción desde el computador fundamentándose en el paradigma computacional y la orientación de objetos, valorando la creación de componentes que pueden ser reutilizados en múltiples contextos educativos fomentando una educación de calidad Segovia (2005) citado por (Lacasa et al., 2019).

2.2.1.2 Características

Según García (2020) manifiesta que las “características más destacadas de los objetos de aprendizaje son: la reutilización, educatividad, interoperabilidad, accesibilidad, durabilidad, independencia y autonomía, generatividad, flexibilidad, versatilidad y funcionalidad”. (p. 4), mientras que para Morales et al. (2021) expresa que las características fundamentales de un objeto de aprendizaje son: autocontenidos, reusabilidad, interoperabilidad y metadatos.

Para que un objeto de aprendizaje sea de calidad debe tener varias características las cuales son: la interoperabilidad, entendida como capacidad de intercambio, la durabilidad, definido como un valor verdadero, la manejabilidad definida por los valores a ser evaluados, la reusabilidad, definido como el uso en diferentes contextos y la accesibilidad, definida como el acceso a los contenidos para las personas con discapacidad (López, 2022).

Existen diferentes metodologías para diseñar los objetos de aprendizaje (OA), las cuales ayudan a que la creación del OA sea estructurada de manera correcta.

La metodología CROA propone un proceso para la creación de Objetos de Aprendizaje, a partir de preguntas instantáneas que se deben ir contestando y un conjunto de documentos para plasmar todo el diseño y planificación que se está realizando, en esta

metodología no es necesariamente que intervengan equipos de producción de materiales educativos, simplemente el docente debe tener algunos conocimientos elementales del uso de las herramientas de autor para la creación del OA (Fabián & Mendoza, 2021).

La metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación), se basa en el diseño instruccional, aplicado paso a paso, sirve para desarrollar o crear cursos online, materiales multimedia de aprendizaje por Internet y objetos de aprendizaje educativos (Juliana et al., 2018).

2.2.1.3 Metodología DICREVOA

La metodología DICREVOA es un conjunto de 5 fases que van a marcar el camino a seguir para crear los OA, siendo utilizadas ampliamente en el diseño y creación de material educativo digital proporcionando una serie de directrices que permiten que sea el quien tome las decisiones importantes en relación a la planificación del proceso de aprendizaje por medio del Objeto que se plantea desarrollar (Maldonado et al., 2017) citado por (Pilco, 2022). Esta metodología se divide en 5 fases con una secuencia de 16 tareas consecutivas con el objetivo de guiar al docente en el desarrollo de un OA, las tareas y competencias didácticas y digitales se incluyen en esta metodología mencionada, puesto que ayuda que se diseñe de mejor manera los OA para que su funcionalidad sea positiva (Maldonado et al., 2017) citado por (Martínez & Morales, 2020).

Las fases de la Metodología DICREVOA (Diseño, Creación y Evaluación de OA) destinada a docentes que no disponen en sus instituciones de un equipo de soporte al desarrollo de OA, por lo cual los contenidos se realizan en herramienta de autor, esta metodología se divide en 5 fases: Análisis, Diseño, Implementación, Evaluación y Publicación (Guitierrez, 2021).

Análisis

Según la investigación de Maldonado et al., (2017) en esta fase se hace un levantamiento de información acerca de la necesidad del Objeto de Aprendizaje y los destinatarios de este, motivo por el cual se ve involucrado directamente el autor.

Diseño

Según Maldonado et al., (2017) En esta fase se elabora el diseño del Objeto de Aprendizaje, tanto desde la perspectiva educativa como desde la perspectiva tecnológica. Se trabajan aspectos referentes al diseño instruccional, así como al diseño multimedial.

Implementación

De acuerdo con Maldonado el at., (2017) el uso de herramientas informáticas, se armará la estructura del esquema general del Objeto de Aprendizaje elaborado en la fase de diseño.

Evaluación

Como menciona Maldonado el at., (2017) la fase de evaluación debe promover buenos resultados académicos, que cumpla con las cualidades de ser interoperable, educativo, generativo, accesible y reutilizable.

Publicación

Como afirma Maldonado el at., (2017) la fase de publicación debe estar familiarizado con las licencias aplicables a los contenidos digitales, considerando que el Objeto de Aprendizaje no estará compuesto únicamente por textos, sino adicionalmente incorporará fotografías, vídeos, animaciones, músicas, software, etc.

2.3 Inicialización de la Lectoescritura

2.3.1 Conceptualización

Según García (2013) citado por Cáceres (2023) manifiesta que leer consiste en la codificación de signos a gráficos; por lo que el niño aprende a leer según su contexto social, donde se desarrollen sus procesos cognitivos y evolutivos, como puede ser su hogar, su escuela utilizando libros, revistas murales entre otros, además es importante que sus padres interactúen con los niños mediante la lectura de cuentos, fabulas, rimas, chistes, etc.

Como expresa Guarneros & Vega (2014) citado por Cáceres (2023) nos manifiesta las habilidades lingüísticas que se dan en la etapa preescolar como la habilidad del lenguaje oral que posibilita la adquisición de la lectura y escritura, habilidad del componente fonético del lenguaje y la habilidad del componente semántico del lenguaje, estos tipos de habilidades tanto en el componente fonético como semántico permite a las niños adquirir un dominio del lenguaje oral y el de la lectura y escritura el cual les permitirá socializar y comunicarse de manera adecuada con las personas.

Sánchez (2009) refiere que el lenguaje es el medio por el cual se transmite el pensamiento, permitiendo a las personas satisfacer la necesidad de comunicarse con los demás, siendo una actividad que influye en el comportamiento del ser humano.

Según Rosas (2021) define a la lectoescritura como la habilidad para leer y escribir. Asimismo, para los docentes es considerado un proceso de aprendizaje, en el cual pondrán mayor énfasis durante la etapa inicial de educación, aplicando métodos adecuados para su aprendizaje y asignándoles múltiples tareas que implican actividades de lectoescritura.

2.3.2 Etapas

Los niveles de lectoescritura son las diferentes etapas por las que pasa un niño, principalmente pasan por tres etapas cuando aprenden a descifrar un texto escrito: la etapa presilábica, etapa silábica y etapa alfabética (Rodríguez, 2021).

Según Ferreiro & Teberosky (1979) citado por Norbiel (2021), indican que son cinco niveles de la conceptualización de la escritura: escritura primitiva o indiferenciada, presilábica, silábica, silábico-alfabética y escritura alfabética, el cual comprende edades de 3 a 7 años aproximadamente.

Tabla 1
Etapas de la Lectoescritura

No.	Etapas de Lectoescritura	Concepto
1	Primitiva o indiferenciada	En esta fase el escribir es reproducir los rasgos típicos del tipo de escritura que el niño identifica como la forma básica de escritura.
2	Presilábica	Esta fase es que para poder leer cosas diferentes debe haber una diferencia objetiva en las escrituras.
3	Hipótesis silábica	Los estudiantes comienzan a intentar dar un valor sonoro a cada una de las letras, intentando escribir una letra por cada sílaba.
4	Silábica-alfabética	En esta fase descubren que las sílabas llevan vocales y consonantes, aunque siguen saltándose algunas letras.
5	Etapas alfabética	En esta fase comprenden que cada letra corresponde a valores sonoros menores que la sílaba.

Nota: la tabla muestra tres columnas, la columna de etapas de lectoescritura, en cada fila muestra las diferentes etapas. Basado en el trabajo de Ferreiro & Teberosky (2019) citado por Norbiel (2021).

2.3.3 Problemas en el aprendizaje

El problema de aprendizaje en la lectoescritura es considerado cuando un alumno no es capaz de alcanzar varios ítems de evaluación relacionados con este proceso durante un largo período, provocando retrasos de aprendizaje en diferentes áreas. También los alumnos pueden presentar otras dificultades o trastornos de tipo neurológicos, genéticos, presentando problemas al momento de comprender, leer o escribir un vocabulario (UNIR, 2021).

La dificultad de aprendizaje en lectoescritura se refiere a un grupo de criterios que se dan en un estudiante durante seis meses, en las cuales se pueden presentar diferentes

dificultades como: discapacidad intelectual, trastornos de la vista y auditivos, influyendo en su rendimiento escolar de manera notable (Neuropediatra, 2017).

2.3.4 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje y enseñanza de la lectoescritura refieren al conjunto de acciones ordenadas que utilizan los docentes para lograr ciertos aprendizajes, aunque la mayoría de ellos están basadas en el método tradicional de enseñar, por lo que muchos docentes sienten temor al enfrentarse a nuevos retos tecnológicos, es por ello que las estrategias de enseñanza depende de la eficiencia, eficacia que el docente emplee en la clase para que contribuyan al buen desarrollo de la lectoescritura (Alfaro et al. 2010). (Alfaro y otros, 2010)

La mayoría de docentes en la actualidad deben estar preparados con estrategias pedagógicas para los posibles problemas que presenten los estudiantes en el desarrollo de la lectoescritura, por ello es necesario conocer diferentes estrategias que pueden ayudar al docente a la hora de pensar sobre los procesos de aprendizaje del estudiante (Flaborea, 2017).

Dar tiempo al tiempo: Durante el transcurso de la vida las personas van aprendiendo nuevos vocabularios y estrategias comunicativas. Por lo tanto los docentes deben plantear cada cierto tiempo evaluaciones constantes para conocer si se esta logrando la meta (Flaborea, 2017).

Conocer las dificultades de los estudiantes: Es importante que los docentes conozcan las dificultades del proceso de construcción de lectoescritura, para que puedan prever problemas y puedan intervenir de manera acertada y puntual. Por otro lado, es importante que los docentes sepan entender a cada uno de sus estudiantes para identificar las fortalezas y debilidades en su proceso de aprendizaje, logrando intervenir individualmente con cada uno de ellos (Flaborea, 2017).

Fortalecer los procesos de lectoescritura: La lectura y escritura son procesos que van de la mano, por ello es indispensable fortalecerla con algunos hábitos lector como: leer 5 minutos al día, leer para los estudiantes, leer para los compañeros en el aula de clase, etc. Por otro lado, fomentar la escritura con distintas estrategias pedagógicas como puede ser: escribir finales distintos para historias, escribir historias colectivas, editar los textos entre pares, etc (Flaborea, 2017).

El aprendizaje es significativo si es contextual: En este contexto es clave fomentar el trabajo significativo y contextual. Se puede pensar, por ejemplo, en la elaboración de proyectos que tengan un objetivo concreto con la comunidad escolar (Flaborea, 2017).

Los estudiantes aprenden con los propios estudiantes: Los docentes deben plantear estrategias de aprendizaje, teniendo en cuenta los criterios para la elaboración de equipos de trabajo, de forma que se logren los procesos de aprendizaje y llegar a la profundización de los conceptos (Flaborea, 2017).

La interdisciplinariedad: Aprender la lectoescritura no está restringido a las clases de lenguaje, ya que en las diferentes asignaturas también se aprende a leer y escribir (Flaborea, 2017).

2.4 Sitios Web

2.4.1 Conceptualización

Un sitio web es una estructura de información y comunicación que genera un ámbito tecnológico en el cual existen dos elementos fundamentales que se dividen en acciones de los sujetos y contenidos que se refiere a las necesidades por las cuales el usuario visita el sitio web (Alonso, 2008).

La definición de sitios web es la organización de información que contiene diversas características que son propias del mismo sitio como: la hipertextualidad, la interfaz gráfica, el acceso, la usabilidad y la interactividad, resulta muy sencillo de crearlos y colocarle el dominio público puesto que cualquier usuario que tenga conocimientos básicos de informática podrá crearlos (León, 2002).

Según Mariño (2019) expresa que “un elemento fundamental del sitio web es el diseño el cual es una actividad que consta de un diseño gráfico, artes visuales programación, diseño de la interfaz, contenidos, publicidad y el marketing” (p. 2).

2.5 Tipos de Sitios web

Dependiendo de la funcionalidad de cada sitio web, se puede clasificar en función del objetivo que queremos lograr.

Tabla 2
Tipos de Sitios web

No.	Tipos de sitios web	Concepto
1	Blogs	El usuario tiene la posibilidad de expresar su opinión sobre el artículo mediante los comentarios.
2	Foro	Las personas pueden crear mensajes con el objetivo de intercambiar ideas con otras personas sobre varios temas de interés.
3	Educativos	Su objetivo es publicar contenidos de diversa índole con los que las personas puedan aprender.
4	Tiendas online o comercios electrónicos	Su objetivo es la venta de productos y servicios a través de Internet, para vender productos de manera rápida y eficaz
5	Institucionales o corporativas	Ofrecen información acerca de instituciones o empresas, con el fin de que los clientes estén informados.
6	Servicios	Son utilizadas por personas profesionales que dan a conocer sus experiencias para ser contratados mediante el internet.
7	Noticias o revistas	Mantienen a los usuarios actualizados e informados sobre temas muy recientes.

Nota: la tabla muestra tres columnas, la columna de tipos de sitios web, en cada fila muestra los diferentes tipos. Basado en el trabajo de Escriba (2020).

2.6 Aplicaciones para crear sitios web

Existen 17 aplicaciones o plataformas para crear los sitios web entre estas se menciona algunas de ellas:

HubSpot

Es una plataforma ideal para gestionar todos los contenidos, funcionalidades, información e integraciones en tu sitio web dándole un diseño único, tiene una interfaz fácil de interactuar y no se necesita conocimiento en diseño web o programación para crearlos (HubSpot, 2023).

WordPress

Esta plataforma ayuda a crear contenidos y sitios web ofreciendo una gran biblioteca de herramientas y plugins para que las páginas web contengan formularios y materiales audiovisuales, estos sitios web pueden ser creados por cualquier persona sin tener conocimientos especializados en el diseño de páginas web (HubSpot, 2023).

Wix

Es una plataforma ideal la cual nos sirve para crear sitios web profesionales, esta plataforma da la libertad de crear diseños creativos siendo intuitiva para personas con conocimiento del diseño de sitios web o personas con poco conocimiento (HubSpot, 2023).

Canva

Es una aplicación que sirve para el diseño digital más popular en todo el mundo puesto que esta herramienta permite crear infografías, reportes, entre otras plantillas que visualmente son impactantes, aunque esta plataforma no está a la venta online, sirve para empresas que deseen diseñar sitios web novedosos y atractivos visualmente (HubSpot, 2023).

Una vez abordado las aplicaciones más conocidas para realizar los sitios web ya sea profesionales o básicos, se conoce una plataforma online que es muy popular en el ámbito educativo o profesional como es Google Sites.

Google Sites

Esta plataforma es ideal para todo tipo entidades ya sea educativas o empresariales que desean crear sitios web de forma sencilla e interactiva, puesto que está ya está creada dentro de un ecosistema de páginas web fácil de entender para que los usuarios no tengan problemas en usar las herramientas incluidas dentro de este sitio, por ello la funcionalidad de esta plataforma está pensada para ayudar a crear diseños web a personas sin conocimiento, por ello los contenidos incorporados en la misma solo necesita ser arrastrados a la página web para incorporarlos en la plantilla (HubSpot, 2023)

Características de Google Sites

Existen diferentes características de Google Sites entre ellas se menciona:

- Personaliza la interfaz del sitio para que se adecue al proyecto realizado
- Tiene disponibilidad para crear nuevas subpáginas para agregar más información
- Tiene la facilidad de incrustar contenido multimedia en cualquier página (vídeos; documentos, hojas de cálculo y presentaciones de Google Docs.) y sube archivos adjuntos.
- Se puede administrar la configuración de permisos para que el sitio sea tan privado o se pueda modificar tanto como tú desees (UPAEP, 2018).

Estructura de Google Sites

En la siguiente ilustración se puede observar el área de trabajo de la plataforma Google Sites y las herramientas disponibles a utilizar

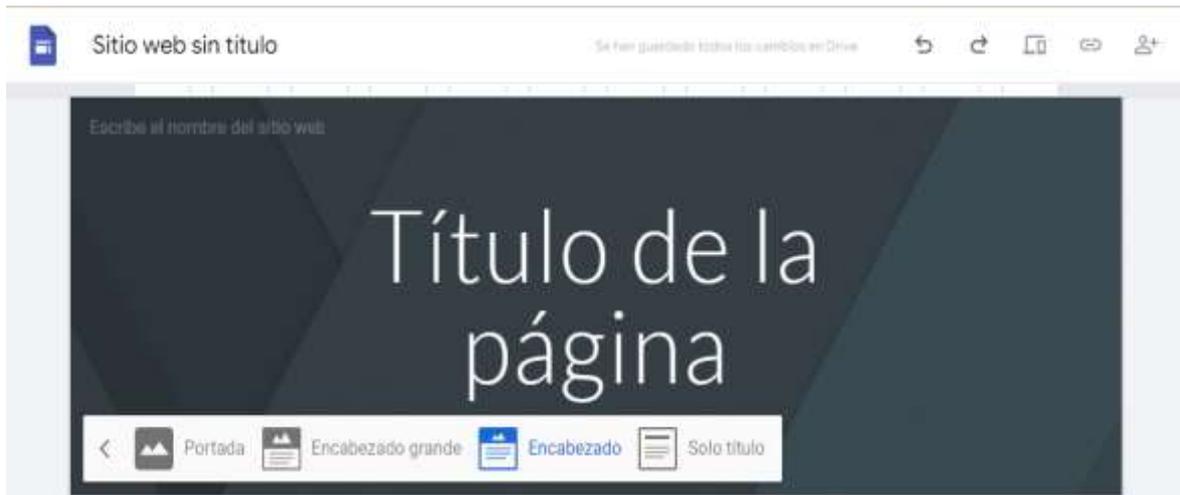
Figure 1
Área de trabajo y elementos



Nota: La imagen muestra el área de trabajo y los elementos de Google sites. Autoría propia.

Encabezado de la página en Google sites

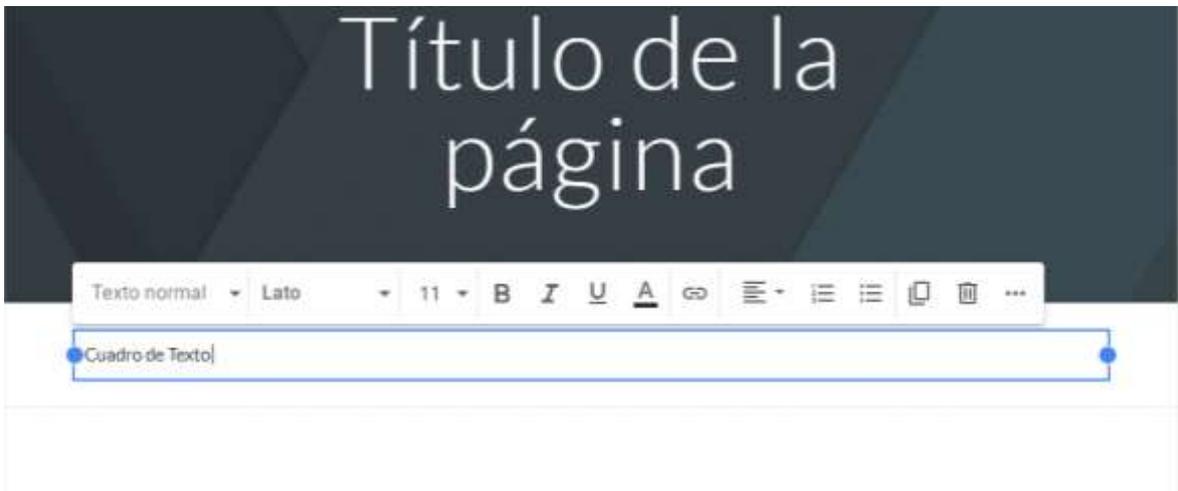
Figure 2
Encabezado de la Google Sites



Nota: La imagen muestra los apartados del encabezado en Google sites. Autoría propia.

Cuadro de Texto

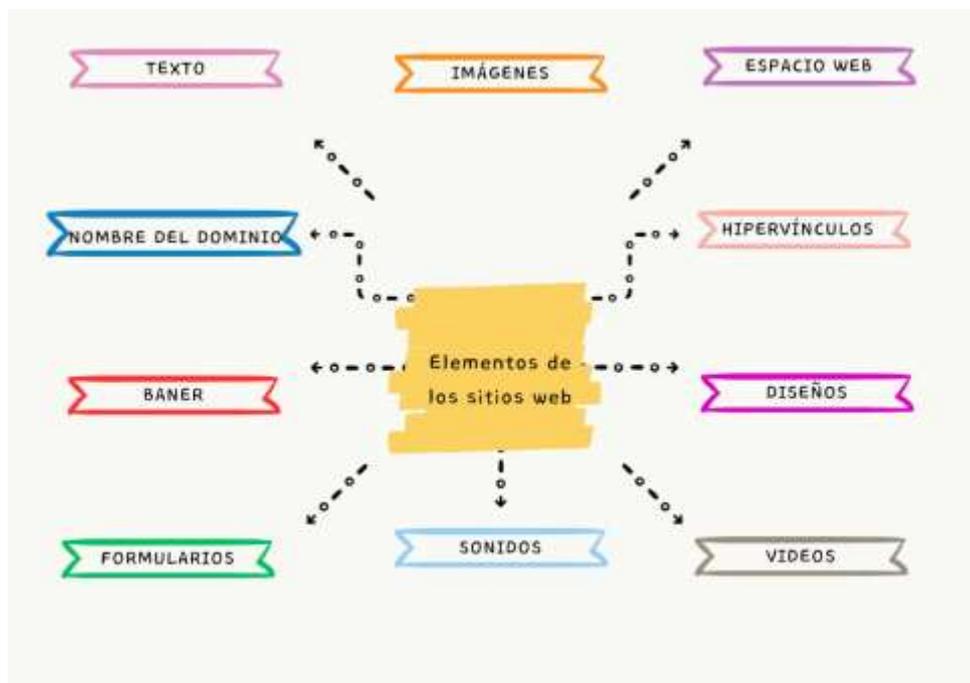
Figure 3
Cuadro de texto en Google Sites



Nota: La imagen muestra la utilización del cuadro de texto en la página principal de Google sites. Autoría propia

Elementos del Sitio Web

Figura 4
Elementos del Sitios Web



Nota: En este organizador gráfico se muestra los elementos en común de los sitios web. Autoría propia

2.7 Tips para crear Sitios Web

Es fundamental conocer varios consejos antes de realizar sitios web para que la página creada tenga acogida por los usuarios los cuales son mencionados a continuación:

- Un sitio web óptimo y fácil de utilizar mientras más rápido pueda el usuario completar las tareas o encontrar la información en base a sus objetivos mejor percepción tendrá sobre el entorno (Maniega, 2020).
- Mantener el diseño en todas las páginas y no crear diferencias significativas entre apartados a excepción ha de ser la página de inicio que es la portada y debe tener un diseño diferente (Maniega, 2020).
- Es fundamental ofrecer un sistema alternativo al de la navegación para encontrar la información, es decir como una barra de búsqueda que sea eficaz y mantenga una excelente interacción con la página (Maniega, 2020).
- La estructura visual debe ser constante, puesto que los elementos mostrados en la pantalla no varíen en su ubicación entre páginas y no causen una distracción al usuario (Maniega, 2020).
- El diseño de las páginas del sitio se debe tener en cuenta que las resoluciones y configuraciones de pantalla, por ellos se recomienda hacer diseños líquidos que se amolden al tamaño de ésta de forma (Maniega, 2020).
- En cuanto al logotipo de nuestro sitio web, ha de ser lo suficientemente evidente como para identificarlo como tal (hay que recordar que aporta la identidad básica del sitio) y si incluye texto ha de ser fácilmente legible. Siempre ha de estar ubicado en la parte superior de la página y preferiblemente en su parte izquierda (Maniega, 2020).
- Se debe crear una jerarquía visual clara en todas las páginas, dividiendo las diferentes zonas de forma definida y constante (Maniega, 2020).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

En este trabajo se realizó el diseño y creación de objetos de aprendizaje (OA), para niños de 4 a 7 años cada objeto de aprendizaje contiene actividades educativas, textuales, visuales y auditivas, las cuales han sido tomadas de los planes de intervención de los niños con iniciación en la lectoescritura que asisten al consultorio psicopedagógico de la UNACH. La interfaz de los OA se desarrolló de una forma dinámica e interactiva, puesto que contiene un menú con sus respectivos temas y cada uno de ellos contiene pequeñas definiciones y actividades con galería de imágenes, galería de sonidos, identificación de imágenes, identificación de sonidos, clasificación de imágenes, arrastrar textos, entre otros los cuales vienen implementadas dentro de las herramientas de autor.

Este trabajo terminó con la publicación de los objetos de aprendizaje (OA) en un sitio web, el cual fue diseñado para el Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

3.1 Enfoque de investigación

Como se menciona anteriormente, el presente trabajo de fin de carrera no contiene el estudio de un problema ni la descripción sistemática para resolverlo. Si no que, se ha elaborado una propuesta para atender los problemas de la iniciación en la lectoescritura. Por lo que, no tiene un enfoque de investigación más allá de realizar análisis cuantitativos o cualitativos del estado del arte.

3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación es documental dado que se realizó una revisión bibliográfica en investigaciones anteriormente realizadas para obtener información verídica y sustentada teóricamente.

3.3 Diseño de investigación

El diseño es de tipo no experimental, puesto que no se manipulo variables y se observó el fenómeno tal y como se debe en su contexto natural.

3.4 Alcance de investigación

La presente investigación tiene un alcance propositivo puesto que se creó OA y se publicó en un sitio web diseñado para el Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

3.5 Beneficiarios

Los beneficiarios fueron detectados mediante el proceso de vinculación, refiriéndose a niños de 4 a 7 años con iniciación en la lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

3.6 Técnicas de recolección de datos

En esta investigación se utilizó como técnicas de recolección de datos la revisión documental de los planes de intervención psicopedagógicos.

3.7 Métodos de análisis y procedimientos de datos

3.7.1 Métodos de análisis

El método de análisis utilizado en esta investigación es análisis de texto, puesto que los temas educativos fueron seleccionados mediante un análisis de los planes de intervención del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

3.7.2 Procesamiento de datos

El procesamiento de datos fue en dos idiomas, español e inglés con varios criterios de búsqueda como objetos de aprendizaje para niños con lectoescritura, contenidos tecnológicos para la lectoescritura y Virtual learning objects for children with reading and writing deficiencies; los buscadores que fueron utilizados en la indagación son Google Académico y Alicia, el tiempo empleado en el procesamiento de datos fueron de seis meses.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1 Procedimiento para la creación del Objeto de Aprendizaje – Dicrevoa

En esta sección se muestra la ejecución de la metodología DICREVOA para el diseño, creación y evaluación de OA, donde consta de 5 fases que tienen como propósito guiar al docente en el diseño y creación de un Objeto de Aprendizaje, estas fases son:

- Fase de análisis
- Fase de diseño
- Fase de implementación
- Fase de evaluación
- Publicación

Por lo tanto, se describe el desarrollo del OA, referente a la asignatura de lengua y literatura, con el objetivo de reforzar contenidos educativos a los niños con iniciación en la lectoescritura que asisten al Consultorio Psicopedagógico de la UNACH. Por esa razón los OA se adaptará a las necesidades de los estudiantes.

Los contenidos considerados en el OA son funciones básicas, fonemas, órganos y sentidos, cantidad de elementos, emociones, frutas, vocales, profesiones, colores, números y figuras geométricas, en las cuales se utilizaron varias actividades como identificación de sonidos, galería de imágenes, galería de sonidos, juego de memoria, sopa de letras, puzle, identificación de imágenes entre otras.

4.2 Fase de Análisis

Como se puede observar en la tabla 3, se documenta información sobre la necesidad del OA, utilizando la matriz de necesidades que plantea (Maldonado et al., 2017).

Tabla 3
Matriz de necesidades

MATRIZ DE NECESIDADES	
Tema del OA	Lengua y literatura
Descripción del Objeto de Aprendizaje	El OA presenta información detallada de los temas: funciones básicas, fonemas, órganos y sentidos, cantidad de elementos, emociones, frutas, vocales, profesiones, colores, números y figuras geométricas, en las cuales se utilizaron varias actividades como identificación de sonidos, galería de imágenes, galería de sonidos, juego de memoria, sopa de letras, puzzle, identificación de imágenes con sus respectivos ejemplos.
Nivel	Básica preparatoria y elemental
Perfil del estudiante	El OA está dirigido a todos los estudiantes de educación básica preparatoria y elemental que asisten al consultorio Psicopedagógico de la Universidad Nacional de Chimborazo, para ayudar a la iniciación de la lectoescritura.
Tiempo estimado para recorrer el Objeto de Aprendizaje	El tiempo requerido para recorrer e interactuar con el OA es de 2 horas.
Contexto educativo	La asignatura de lengua y literatura en muchos casos suele ser difícil de entender, puesto que varios docentes utilizan metodologías de años anteriores que no brindan un conocimiento adecuado, puesto que no utilizan las Tic para innovar en metodologías que dinamicen la clase. Por lo tanto, la creación de los Objeto de Aprendizaje pretende brindar refuerzo académico a la iniciación en la lectoescritura mediante contenidos y actividades interactivas, dinámicas y tecnológicas.
Tipo de licencia	Software libre

Requerimientos funcionales del Objeto de Aprendizaje	Requerimientos técnicos: Sistema operativo Windows, Navegador Web, opcional conexión a Internet
---	---

4.3 Fase de Diseño

En la tabla 4, se trabaja aspectos referentes al diseño instruccional, así como al diseño multimedial.

Tabla 4
Plantilla para el diseño de objeto de aprendizaje

PLANTILLA PARA EL DISEÑO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE	
Diseño Instruccional	
1	Descripción textual del contenido
	<p>El OA presenta la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia desde el reconocimiento de las partes finas y gruesas del cuerpo humano • Se plantea actividades basadas en los órganos y sentidos • Se plantea actividades basadas en vocales, números, fonemas, colores, figuras, entre otros.
2	Objetivo de Aprendizaje
	Reforzar conocimientos académicos en la iniciación de la lectoescritura mediante actividades interactivas y digitales para niños con edad de 4 a 7 años del consultorio psicopedagógico de la UNACH.
3	Contenidos
	<p>Inicio</p> <p>Contenidos básica preparatoria</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funciones básicas – Vocales – Números – Profesiones – Colores – Figuras Geométricas <p>Contenidos básica elemental</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funciones básicas

- Fonemas
- Órganos y sentidos
- Cantidad de elementos
- Posición de elementos
- Frutas

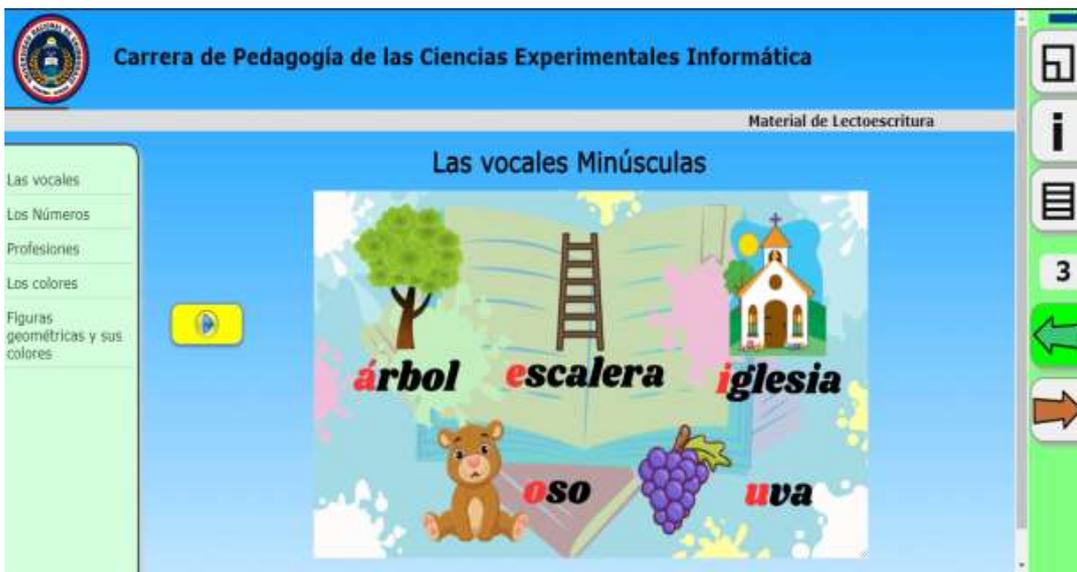
4 Actividades

El OA presenta actividades de emparejamiento, relación de palabras, identificación de imágenes, puzzle, identificación de texto, entre otras que proviene dentro de las herramientas de autor.

Diseño multimedial

1 Diseño de la Interfaz

El OA emplea una interfaz sencilla, amigable e interactiva, tiene un aspecto agradable en tonalidad de colores, ya que se utilizó colores cálidos para evitar distracción del estudiante, además el color del área de trabajo, la barra de navegación y el título con el mismo color para no generar molestias visuales al alumnado.





2 Estructura de las pantallas

La estructura de las pantallas de OA se basa en un diseño de bloque de navegación en la parte posterior de lado izquierdo.

Las vocales

Los Números

Profesiones

Los colores

Figuras
geométricas y sus
colores

3 Navegación

La organización de los contenidos del OA sigue una secuencia de navegación estructurada, que va de acuerdo con los temas de refuerzo académico.

		Inicio	
		Letra D	
		Letra B	
		Letra V	
		Letra C	
		Letra P	

4.4 Fase de Implementación

En esta fase, mediante el uso de herramientas tecnológicas, se elaboró la fase de diseño, con las herramientas de autor, las cuales ayudaron a integrar cada uno de los elementos propuestos, a continuación en la tabla 5 se describe las herramientas que se utilizó para el diseño y publicación de los objetos.

Tabla 5
Herramientas utilizadas

Descripción de las herramientas utilizadas			
	Nombre	Descripción	Captura
1	 I Love IMG Editor de fotos	<p>Es una herramienta online para editar imágenes sin necesidad de tener instalados programas de diseño.</p> <p>https://www.iloveimg.com/es/editor-de-fotos</p>	
2	 Canva	<p>Canva es una herramienta de diseño gráfico que se caracteriza por proveer cientos de plantillas para que puedas crear tus formatos sin la necesidad de tener conocimientos en el área.</p> <p>https://www.canva.com/</p>	
3	 Google Sites	<p>Google Sites es una herramienta para la creación de páginas web. Esta aplicación permite crear un sitio web o una intranet de una forma tan sencilla como editar un sitio web.</p> <p>https://sites.google.com/new</p>	
4	 EdiLim	<p>Edilim es un software para crear actividades y contenidos educativos e interactivos.</p> <p>https://www.educalim.com/cinico.htm</p>	
5	 Ardora	<p>Es una aplicación informática, que permite la creación de contenidos web, de un modo muy sencillo.</p> <p>https://webardora.net/index_cas.htm</p>	

<p>6</p>	 <p>Jclíc</p>	<p>Está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas.</p> <p>https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclíc/download.htm</p>	
<p>7</p>	 <p>eXe learning</p>	<p>Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML.</p> <p>https://exelearning.net/</p>	

4.5 Fase de Evaluación

Tabla 6
Evaluación de la calidad del OA

Evaluación de Calidad del Objeto de Aprendizaje							
	Factores a evaluar	1	2	3	4	5	N/A
1	Objetivos y coherencia didáctica del objeto de aprendizaje						
2	Calidad de los contenidos del objeto de aprendizaje						
3	Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación						
4	Interactividad y adaptabilidad						
5	Motivación						
6	Formato y diseño						
7	Usabilidad						
8	Accesibilidad						

9	Reusabilidad						
10	Interoperabilidad						

4.6 Fase de Publicación

En esta fase se realiza la publicación de los objetos de aprendizaje en un Sitio Web con información del Consultorio Psicopedagógico para que sea accesible para cualquier persona que quiera hacer uso de este, mediante el siguiente enlace se puede acceder al recurso.

Enlace: <https://sites.google.com/view/pside-unach/contenidos-educativos?authuser=0>

Figure 4
Contenidos educativos



Nota: La imagen muestra el área donde se almaceno los objetos de aprendizaje. Autoría propia.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES

La búsqueda de información sobre la iniciación en la Lectoescritura ha sido fundamental puesto que ayudado a entender los conceptos de esta para poder realizar de manera positiva la investigación.

La selección de contenidos ha sido la base para la creación de los OA puesto que gracias a ellos se ha determinado las actividades que se van a incorporar beneficiando el proceso de enseñanza a los niños de educación básica preparatoria y elemental.

El sitio web que contiene los objetos de aprendizaje ha servido como repositorio de almacenamiento de estos, para que los estudiantes y los padres de familia puedan acceder sin ningún problema a las actividades realizadas.

La metodología DICREVOA contiene una estructura fácil de analizarla, la cual ayudado a que el diseño de los objetos de aprendizaje contenga una estructura completa, interactiva y usable para los estudiantes.

6. RECOMENDACIONES

Exista más información del proceso de la iniciación a la lectoescritura para poder abordar temas más específicos de la misma.

Los contenidos educativos para niños con iniciación a la lectoescritura sean diversos y adecuados para la edad de cada estudiante.

Realicen la implementación de más información y actividades en el sitio web para que la comunidad educativa se mantenga al tanto de la información del consultorio psicopedagógico.

BIBLIOGRAFÍA

- Alfaro, A., Alvarenga, M., y Yoselin, M. (2010). *"LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA UTILIZADAS POR LOS DOCENTES DE PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE Y COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA DE LOS ESTUDIANTES"*. El salvador: Universidad del Salvador .
<https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/16641/1/14101747.pdf>
- Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *Revista científica de información y comunicación*, 5(8), 226. <https://idus.us.es/handle/11441/33488>
- Axpe, M. (2016). *UN ESTUDIO DE REVISIÓN SOBRE LA DISLALIA Y LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA*. Universidad de la Laguna.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3430/Un%20estudio%20de%20revisi%20on%20sobre%20la%20dislalia%20y%20su%20intervencion%20educativa.pdf?sequence=1>
- Borja, L., Santos, O., y Espinoza, G. (2017). OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA . *Dialnet*, 4(10), 556.
<https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/473>
- Cáceres, B. (2023). *Estrategias de estimulación del lenguaje para desarrollar las habilidades de lectoescritura en niñas de 5 años de educación inicial*. Universidad de Piura.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UDEP_e9c43729cf6f3c7629385fb5a894fc4d
- Colomé, D. (2019). Objetos de Aprendizaje y Recursos Educativos Abiertos en Educación Superior. *Edute. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(69), 5-13.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1221>
- Escriba, S. (2020). *Sergio Escriba*. <https://sergioescriba.com/tipos-clasificacion-paginas-web/>

- Flaborea, R. (20 de enero de 2017). *Universidad Externado de Colombia*.
<https://cuestioneseducativas.uexternado.edu.co/estrategias-de-aprendizaje-de-la-lectoescritura-2/>
- García, L. (2020). Objetos de Aprendizaje, Característica y Repositorios. *BENED*, 7(4), 25.
<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:327/editabril2005.pdf>
- Gonzaba, S. (2013). *LA DISLALIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRESIDENTE LIZARDO GARCÍA. UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA*.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2552>
- Guitierrez, V. (2021). Prácticas ágiles en el desarrollo de. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación* y, 10(31), 13.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/24/243121015/243121015.pdf>
- HubSpot. (2023). *HubSpot*. <https://blog.hubspot.es/website/programas-para-hacer-paginas-web>
- Lacasa, P., Vélez, R., y Sánchez, S. (2019). Objetos de aprendizaje y significado. 13.
<https://revistas.um.es/red/article/view/24421>
- Lazo, M., y Uvidia, D. (2015). *LA DISLALIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO INFANTIL “MUNDO DE ILUSIONES”, DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO*.
 Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2385?mode=full>
- León, A. (2002). Etapas de la creación de un sitio web. *Universidad der la Republica, Montevideo – Uruguay*, 10(10), 1. <http://eprints.rclis.org/5474/1/T14-01.pdf>
- León, K., y Mendoza, M. (2022). Estrategia didáctica para contrarrestar los problemas de lenguaje por dislalia en niños de educación inicial. *Polo de Conocimientos*, 7(70), 527. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4588>
- López, M. (2022). Diseño de objetos de aprendizaje accesibles y. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 9(3), 20.
<https://recursos.educoas.org/sites/default/files/VE14.053.pdf>
- Madariaga, P., y Schaffernich, M. (2020). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo. *RCS*, 19(3), 14. <https://www.redalyc.org/pdf/280/28028572010.pdf>
- Maldonado, J., Bermeo, J., y Vélez, F. (2017). *Metodología Dicrevoa*. CEDIA.
https://cedia.edu.ec/docs/efc/OA_dicrevoa_07abril2017.pdf

- Maniega, D. (2020). *Aplicación de criterios de usabilidad*.
http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios_usabilidad_dmaniega.pdf
- Mariño, R. (2019). *Diseño de Páginas Web y Diseño Gráfico*.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DTbyZPnxOI8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=que+son+los+sitios+web+sitios+web+&ots=ZRfX4UH8UM&sig=A1cETWCvfzJjq64-O8BrIfYtix4#v=onepage&q=que%20son%20los%20sitios%20web%20sitios%20web&f=false>
- Martínez, E., y Morales, R. (2020). Codiseño de Objetos de Aprendizaje OA como estrategia de capacitación a. *EDUTECA*, 10(74), 13.
file:///C:/Users/PC/Downloads/Codiseno_de_Objetos_de_Aprendizaje_OA_como_estrategia.pdf
- Morales, E., Garcia, F., Campos, R., y Astroza, C. (2021). Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje. *RED*, 30.
<https://revistas.um.es/red/article/view/233721/179581>
- Neuropediatra. (05 de 11 de 2017). *El neuropediatra*. El neuropediatra:
<https://elneuropediatra.es/trastornos-especificos-del-aprendizaje-dificultades-de-aprendizaje-en-lectoescritura/>
- Norbiel. (24 de Agosto de 2021). *Niveles de lectoescritura*. Niveles de lectoescritura:
<https://www.missnorbiel.com/post/etapas-de-escritura>
- Orbe, K., y Clavijo, C. (2022). *Sistema de actividades para el abordaje de la dislalia en una niña de seis años usuaria de la UDIPSAI*. Universidad Nacional de Educación.
<https://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2837>
- Ortega, S. (2019). *La dislalia. Propuesta didáctica inclusiva*. Universidad de Jaén.
<https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/9930>
- Pilco, G. (2022). *Creación de Objetos de Aprendizaje en el Área de Matemáticas para*. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8929>
- Pineda, W., Casanova, M., y Bracho, K. (2020). Objeto virtual de aprendizaje en la Cátedra de Paz para estudiantes de educación básica primaria. *Alicia*, 7(1), 10.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REUVUAP_912b77fb3b8c925e7636192712438b68

- Pomboza, M., Garcia, C., y Cloquell, V. (2020). *Metodología Interactiva Digital del Diseño de Objeto*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Crossref. <https://editorial.unach.edu.ec/index.php/Editorial/catalog/book/46>
- Pozo, L. (2020). *ESTRATEGIAS DE AULA DIFERENCIADA PARA EL TRATAMIENTO DE LA DISLALIA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA "UNIDAD EDUCATIVA TERRANOVA"*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/20499/Estrategias%20de%20aula%20diferenciada%20para%20el%20tratamiento%20de%20la%20dislalia%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%205%20a%206%20a%C3%B1os>
- Rodriguez, A. (30 de abril de 2021). *Lifeder*. Lifeder: <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>
- Rosas, C. (2021). *La lectoescritura en Educación Primaria*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7417>
- Saeedi, S., Bouraghi, H., Sadegh, M., y Ghazisaeedi, M. (2022). Aplicación de Juegos Digitales para Logopedia en Niños: Una Revisión Sistemática de Características y Desafíos. *2022(8)*, 20. <https://www.hindawi.com/journals/jhe/2022/4814945/>
- Saltos, M. (2016). *Estrategias Metodológicas para mejorar la Dislalia en niños en el Primer año de EGB de la Escuela Francisco E.* Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13155>
- Sánchez, C. (2009). La importancia de la Lectoescritura en Educación Infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 10. <https://docplayer.es/69887123-La-importancia-de-la-lectoescritura-en-educacion-infantil.html>
- Sierra, M. (2010). Prevención de las Dislalias. *Innovación y experiencias educativas*, 1(37), 2. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MARIA%20DE%20LOS%20SANTOS_SIERRA_1.pdf
- Tiagua, O., y Cruz, M. (2022). Objetos Virtuales de Aprendizaje para mejorar el rendimiento Académico en la asignatura informática. *ACHASUN*, 5(11), 101. <https://doi.org/https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/290>
- Tituaña, D. (2018). "Diseño de material didáctico para ayudar en el proceso de aprendizaje de fonemas en niños/as de 4 a 5 años que presentan trastornos en la articulación del

- habla (dislalias), de la fundación educativa alfaguara de la ciudad de Quito”.
Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 9.
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/15015>
- Torres, L., y Dominguez, J. (2021). Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje. *SCielo*, 4(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18592012000100008&script=sci_arttext&tlng=en
- Torres, R., y Guerrero, G. (2017). *Estrategias y recursos didácticos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en niños con dislalia en el primer año de educación básica de la escuela "Isaac Antonio Chico" de la parroquia de Ricaurte del cantón Cuenca de la provincia del Azuay*. Universidad Politecnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13560>
- UNIR. (20 de 01 de 2021). *UNIR*. UNIR:
<https://www.unir.net/educacion/revista/dificultades-lectoescritura/>
- UPAEP. (2018). *UPAEP*.
<http://gapps.upaep.mx/inicio/googlesites#:~:text=Google%20Sites%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n,presentaciones%2C%20archivos%20adjuntos%20y%20texto.>
- Vargas, M. (2022). *Dislalia y su influencia en el proceso de aprendizaje en estudiantes de primer grado de una unidad educativa Ecuador*. Universidad César Vallejo. chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93817/Vargas_HMV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

7. ANEXOS

Anexo 1: Planes de intervención de 4 a 5 años

PSIDE
PSICOMOTRICIDAD INTEGRADA

FUNCIONES BÁSICAS

15/07/19
Donna K Nieto

INSTRUCTIVO: Esta prueba diagnóstica la madurez de las funciones básicas, indispensables para la lecto-escritura.

Es aplicable en los niños del nivel inicial que pertenece a Pre kínder y primer año de educación básica y en el período de aprendizaje del segundo año de educación básica. Se realizará en forma individual y con tiempo libre, además es de fácil aplicación, económica y de rápida evaluación.

ÁREA III ESQUEMA CORPORAL

Consta de 3 ítems; que van a diagnosticar el conocimiento que tienen los niños/as del esquema corporal.

1.- EN SU PROPIO CUERPO: Se pide señalar al niño las siguientes 4 partes "fines"

	PUDO	NO PUDO
Boca	X	
Oreja	X	
Rodilla	X	
Mano	X	

2.- SU IMAGEN: (Frente a un espejo grande): Se pide al niño señalar partes finas o gruesas, a elección del evaluador.

3.- EN OTRA PERSONA: Se pide al niño que señale las siguientes 4 partes GRUESAS:

	PUDO	NO PUDO
Cabeza	X	
Brazos	X	
Tronco		X
Piernas	X	

Inach

PSIDE
PSICOMOTRICIDAD INTEGRADA

FUNCIONES BÁSICAS

ÁREA IV TEST MEMORIA VISUAL

Consta de 4 ítems con distintos íconos. Diagnosticar la memoria visual se trata con tres (3) ítems. Mira con atención estas tarjetas (10 segundos). Luego los cambios de posición y señala que ponerte en el mismo orden.

-
-
-
-

EVALUACIÓN: Si logra vencer la primera serie (tres tarjetas) pasa a la siguiente serie, con tanto se escrita área debilitada. Es área es positiva cuando logra vencer al ordenamiento de todas las series.

Inach

Escuela de Educación Básica "San Antonio Barahona"

Evaluación diagnóstica
English

AP0364

Name: *Anahí*

Age: _____

Grade: _____

1. Lines and paint with the color that you like.

2. Paint the globes with vowels.

Inach

Escuela de Educación Básica "San Antonio Barahona"

Activity - English

Elena Date: _____ Grade: *ANO 366*

1. Write the correct number according to the pictures.

Inach

Anexo 2: Planes de intervención de 6 a 7 años

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PSIDE
 VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Nombre del alumno: Hesajun Maza

Relaciona el dibujo con la palabra correspondiente.

doná
dama
nené
tuna
luna
pino
mano
nido

Dibujó: Prof. David Romero Morúa
 e-mail: davidr@unochi.edu.ec

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PSIDE
 VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Nombre del alumno: DARZAN PINO

Relaciona el dibujo con la palabra correspondiente.

vaca
vaso
vela
casa
cama
cuna
cocos
copa

Dibujó: Prof. David Romero Morúa
 e-mail: davidr@unochi.edu.ec

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PSIDE
 VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Nombre: Ni jani

Lección 12: Frutas

Busca las palabras de la derecha en esta sopa de letras. Hay tres en sentido horizontal y nueve en sentido vertical.

FRUTAS

BARROZO ✓
 DURAZNO ✓
 PINEAPPLE ✓
 MANZANA ✓
 MELÓN ✓
 PAPAYA ✓
 PERA ✓
 PIÑA ✓
 SANDIA ✓
 UVAS ✓
 ZAPOTE ✓

Dibujó: Prof. David Romero Morúa
 e-mail: davidr@unochi.edu.ec

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PSIDE
 VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Lección 12: LA CASA DE CUCA

Cuca vive en la casa de Calima.
 Su casa es muy bonita.
 Desde su casa se ve el mar.
 Cuca ve los barcos que pasan.
 Cuca tiene una cama, un comedor
 y una cuna para su bebé.
 En su casa tiene una palmera.
 La palmera da ricos cocos.

casa

casa copa coco capa cama cuna
 camisa cubeta Cuca Calima

ca co cu
ca co cu

Dibujó: Prof. David Romero Morúa
 e-mail: davidr@unochi.edu.ec

Anexo 3: Captura de los contenidos y actividades en Edilim



Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material de Lectoescritura

Seleccione los colores primarios

Las vocales
Los Números
Profesiones
Los colores
Figuras geométricas y sus colores

33

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material de Lectoescritura

Arrastre la imagen con el sexo opuesto de las profesiones

Las vocales
Los Números
Profesiones
Los colores
Figuras geométricas y sus colores

27

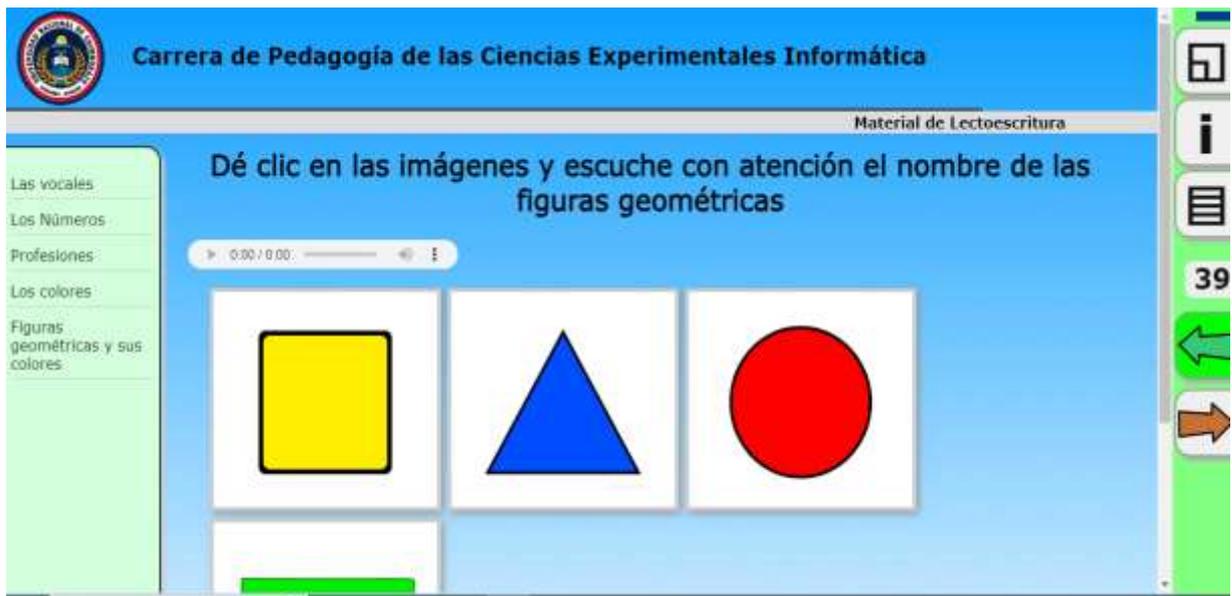
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material de Lectoescritura

Dé clic en los cuadrillos para identificar los colores primarios y secundarios

Las vocales
Los Números
Profesiones
Los colores
Figuras geométricas y sus colores

35



Anexo 4: Captura de los contenidos y actividades en Edilim



Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material para la Lecto Escritura

Inicio
Letra D
Letra B
Letra V
Letra C
Letra P

LETRA D

a → da
e → de
i → di
o → do
u → du

d



dados

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material para la Lecto Escritura

Inicio
Letra D
Letra B
Letra V
Letra C
Letra P

OBSERVE EL SIGUIENTE VIDEO



Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material para la Lecto Escritura

Inicio
Letra D
Letra B
Letra V
Letra C
Letra P

Seleccione las imágenes que tengan la letra d

 doctor	 dinosaurio	 micrófono
 escoba	 dinosaurio	 manzana

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material para la Lecto Escritura

Inicio
Letra D
Letra B
Letra V
Letra C
Letra P

LETRA B

a → ba
e → be
i → bi
o → bo
u → bu

b



botas

10

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Material para la Lecto Escritura

Inicio
Letra D
Letra B
Letra V
Letra C
Letra P

EJEMPLOS CON LA LETRA B

 barco  bicicleta  burro

 bebé  botas

11

Anexo 5: Captura de los contenidos y actividades en Ardora

Funciones Básicas de iniciación a la Lectoescritura

Partes finas

Partes finas del cuerpo



Oreja
Boca
Nariz
Mano

Acciones:
0/4
11/2
0/4

Carrera de Pedagogía de la Informática

Funciones Básicas de iniciación a la Lectoescritura

Memoria visual

Seleccione las imágenes que son iguales

De clic en cada una de las imágenes para encontrar el par



Acciones:
1/5

Carrera de Pedagogía de la Informática

Funciones Básicas de iniciación a la Lectoescritura

Puzzle

Ordene los cuadros para encontrar la imagen secreta



Acciones:
0/9
Reactivos:
0/1

Carrera de Pedagogía de la Informática

Anexo 6: Captura de los contenidos y actividades en JClic

LOS SENTIDOS Y SU ÓRGANOS

Vista	Oido	Olfato	Tacto	Gusto
				
Sirve para observar las cosas	Sirve para escuchar sonidos	Sirve para percibir los olores	Sirve para tocar los objetos	Sirve para distinguir los sabores

Bienvenidos mis queridos niños

Seleccione los órganos que utilizamos para observar cosas y percibir olores

Seleccione las imágenes que tienen más objetos

Anexo 7: Captura del diseño de Sitio Web del Pside Unach

Pside-unach Inicio Misión y Visión Servicios que Oferta Áreas de Atención Áreas Recreativas Contenidos Educativos

Bienvenidos



Se atiende de manera profesional y humana en Intervención Psico pedagógica Individualizada a niños y niñas de 7 a 12 años que presentan Dificultades Específicas en el Aprendizaje de las Instituciones Educativas Fiscales de la ciudad de Riobamba.

Pside-unach Inicio Misión y Visión Servicios que Oferta Áreas de Atención Áreas Recreativas Contenidos Educativos

Áreas de Atención



Pside-unach Inicio Misión y Visión Servicios que Oferta Áreas de Atención Áreas Recreativas Contenidos Educativos

Contenidos Educativos

Lectoescritura

Actividades para niños y niñas de 4 a 7 años

ACTIVIDADES



Anexo 8: Instrumento de validación de contenidos

Mgs. Carmen Navas

IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer las experiencias obtenidas en el uso del Contenido Educativo Digital mediante el Objeto de Aprendizaje dirigido a estudiantes con iniciación en la lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH. Es importante la participación del Experto(a) del Centro que permita determinar si los aspectos abordados tanto de fondo (habilidades metacognitivas de la atención, concentración y memoria además de la conciencia fonológica y la comprensión lectora) y de forma (textos, estilos, colores, imágenes y sonidos) cubren las necesidades de los estudiantes beneficiarios. La información tiene fines únicamente investigativos, siendo su aporte muy importante.

INSTRUCCIONES

A. Luego de aplicada, observada y revisada cada una de las actividades del Objeto de Aprendizaje, señale con X en la columna que mejor represente su apreciación. La valoración será 1 en el grado mínimo (NO PERTINENTE) y 5 el grado máximo (PERTINENTE).

	Criterios	1	2	3	4	5
1	Colores e imágenes en la pantalla de inicio.					X
2	Distribución de imágenes y texto en las diferentes pantallas.					X
3	Selección del color de las diferentes pantallas.					X
4	Tamaño y tipo de fuente para las instrucciones que recibe el estudiante.					X
5	Claridad en la extensión del texto, así como su tipo de fuente y adecuados colores para presentar las instrucciones al estudiante.					X
6	Audios que explican claramente cuáles son las instrucciones que debe ejecutar el estudiante.					X
7	Melodía o música de fondo pertinente y adecuada para el desarrollo de las actividades.					X
8	Adecuada distribución de las actividades en las diferentes secciones.					X

B. Escribir sus observaciones, opiniones y comentarios respecto a cada uno de los aspectos que se enumeran a continuación.

Interfaz gráfica (distribución, cantidad y selección de objetos tales como botones, colores de fondo, texto, a lo largo de las diferentes pantallas del Objeto de Aprendizaje).

Excelente

Idoneidad de los contenidos educativos digitales propuestas (Objeto de Aprendizaje) para los beneficiarios (niños y niñas con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH).

Las actividades fueron convenientes a la edad de las beneficiarias

Facilidad de navegación o uso. Es intuitivo el contenido digital

La navegación es intuitiva

C. Conteste a las siguientes preguntas.

¿Qué ventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos digitales de las actividades del objeto de aprendizaje?

Las actividades se puede realizar de manera virtual.

¿Qué desventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos creados mediante estas actividades del objeto de aprendizaje?

No existe

¿Qué sugerencias o recomendaciones haría para mejorar las actividades del objeto de aprendizaje?

Ninguna.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Carmen Navas con cédula N° 000410
4579-0 ejerciendo actualmente como Coordinadora de Unidades en la
Institución Consultorio Psicopedagógico de la Unach

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Contenido Educativo Digital, a los efectos de su aplicación en el Consultorio Psicopedagógico y que se deriva del tema de investigación: Desarrollo en el Objeto de Aprendizaje para estudiantes con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Originalidad				X
Contenido				X
Estructura				X
Información Escrita				X
Pertinencia				X

Riobamba, 17 de enero 2023


Firma

C.I. 0004108537-0

Anexo 9: Instrumento de validación de contenidos

Mgs. Carolina Gaibor

IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer las experiencias obtenidas en el uso del Contenido Educativo Digital mediante el Objeto de Aprendizaje dirigido a estudiantes con iniciación en la lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH. Es importante la participación del Experto(a) del Centro que permita determinar si los aspectos abordados tanto de fondo (habilidades metacognitivas de la atención, concentración y memoria además de la conciencia fonológica y la comprensión lectora) y de forma (textos, estilos, colores, imágenes y sonidos) cubren las necesidades de los estudiantes beneficiarios. La información tiene fines únicamente investigativos, siendo su aporte muy importante.

INSTRUCCIONES

A. Luego de aplicada, observada y revisada cada una de las actividades del Objeto de Aprendizaje, señale con X en la columna que mejor represente su apreciación. La valoración será 1 en el grado mínimo (NO PERTINENTE) y 5 el grado máximo (PERTINENTE).

	criterios	1	2	3	4	5
1	Colores e imágenes en la pantalla de inicio.					X
2	Distribución de imágenes y texto en las diferentes pantallas.					X
3	Selección del color de las diferentes pantallas.					X
4	Tamaño y tipo de fuente para las instrucciones que recibe el estudiante.					X
5	Claridad en la extensión del texto, así como su tipo de fuente y adecuados colores para presentar las instrucciones al estudiante.					X
6	Audios que explican claramente cuáles son las instrucciones que debe ejecutar el estudiante.					X
7	Melodía o música de fondo pertinente y adecuada para el desarrollo de las actividades.					X
8	Adecuada distribución de las actividades en las diferentes secciones.					X

B. Escribir sus observaciones, opiniones y comentarios respecto a cada uno de los aspectos que se enumeran a continuación.

Interfaz gráfica (distribución, cantidad y selección de objetos tales como botones, colores de fondo, texto, a lo largo de las diferentes pantallas del Objeto de Aprendizaje).

Satisfactorio

Idoneidad de los contenidos educativos digitales propuestas (Objeto de Aprendizaje) para los beneficiarios (niños y niñas con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH).

Los contenidos implementados fueron aptos para los estudiantes

Facilidad de navegación o uso. Es intuitivo el contenido digital

La facilidad de uso fue sencilla

C. Conteste a las siguientes preguntas.

¿Qué ventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos digitales de las actividades del objeto de aprendizaje?

Los niños van a reforzar sus actividades académicas de manera lúdica

¿Qué desventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos creados mediante estas actividades del objeto de aprendizaje?

No hay desventajas.

¿Qué sugerencias o recomendaciones haría para mejorar las actividades del objeto de aprendizaje?

Ninguna.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Carolina Garbar con cédula N° 1864
33 0015 ejerciendo actualmente como Técnica Docente en la
Institución Consultorio Psicopedagógico de la Unach

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Contenido Educativo Digital, a los efectos de su aplicación en el Consultorio Psicopedagógico y que se deriva del tema de investigación: Desarrollo en el Objeto de Aprendizaje para estudiantes con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Originalidad				X
Contenido				X
Estructura				X
Información Escrita				X
Pertinencia				X

Riobamba, 17 de enero 2023

C.I. 1304330015


Firma

Anexo 10: Instrumento de validación de contenidos

Estudiante Cristian Aguas

IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA INICIACIÓN EN LA LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL CONSULTORIO PSICOPEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer las experiencias obtenidas en el uso del Contenido Educativo Digital mediante el Objeto de Aprendizaje dirigido a estudiantes con iniciación en la lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH. Es importante la participación del Experto(a) del Centro que permita determinar si los aspectos abordados tanto de fondo (habilidades metacognitivas de la atención, concentración y memoria además de la conciencia fonológica y la comprensión lectora) y de forma (textos, estilos, colores, imágenes y sonidos) cubren las necesidades de los estudiantes beneficiarios. La información tiene fines únicamente investigativos, siendo su aporte muy importante.

INSTRUCCIONES

A. Luego de aplicada, observada y revisada cada una de las actividades del Objeto de Aprendizaje, señale con X en la columna que mejor represente su apreciación. La valoración será 1 en el grado mínimo (NO PERTINENTE) y 5 el grado máximo (PERTINENTE).

	Criterios	1	2	3	4	5
1	Colores e imágenes en la pantalla de inicio.					X
2	Distribución de imágenes y texto en las diferentes pantallas.					X
3	Selección del color de las diferentes pantallas.					X
4	Tamaño y tipo de fuente para las instrucciones que recibe el estudiante.					X
5	Claridad en la extensión del texto, así como su tipo de fuente y adecuados colores para presentar las instrucciones al estudiante.					X
6	Audios que explican claramente cuáles son las instrucciones que debe ejecutar el estudiante.					X
7	Melodía o música de fondo pertinente y adecuada para el desarrollo de las actividades.					X
8	Adecuada distribución de las actividades en las diferentes secciones.					X

B. Escribir sus observaciones, opiniones y comentarios respecto a cada uno de los aspectos que se enumeran a continuación.

Interfaz gráfica (distribución, cantidad y selección de objetos tales como botones, colores de fondo, texto, a lo largo de las diferentes pantallas del Objeto de Aprendizaje).

La interfaz es intuitiva

Idoneidad de los contenidos educativos digitales propuestas (Objeto de Aprendizaje) para los beneficiarios (niños y niñas con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH).

Los contenidos educativos son excelentes

Facilidad de navegación o uso. Es intuitivo el contenido digital

El uso es intuitivo y sencillo

C. Conteste a las siguientes preguntas.

¿Qué ventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos digitales de las actividades del objeto de aprendizaje?

Son contenidos didácticos e interactivos

¿Qué desventajas ve usted en el uso de estos contenidos educativos creados mediante estas actividades del objeto de aprendizaje?

No existe desventajas

¿Qué sugerencias o recomendaciones haría para mejorar las actividades del objeto de aprendizaje?

No hay sugerencias

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Cristian Aguas con cédula N° 18044
0015 ejerciendo actualmente como estudiante en la
Institución Consultorio Psicopedagógico

Por medio de la presente hago constar que ha revisado con fines de Validación del Contenido Educativo Digital, a los efectos de su aplicación en el Consultorio Psicopedagógico y que se deriva del tema de investigación: Desarrollo en el Objeto de Aprendizaje para estudiantes con iniciación en la Lectoescritura del Consultorio Psicopedagógico de la UNACH.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Originalidad				X
Contenido				X
Estructura				X
Información Escrita				X
Pertinencia				X

Riobamba, 17 de enero 2023

Firma

C.I. 180440015