





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE LAS CIENCIAS HUMANAS Y TECNOLOGICAS  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

**Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el  
uso de software educativo en segundo grado de Educación  
General Básica**

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

**Autora:**

Villa Zumba Jennifer Paola

**Tutora:**

PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago

**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Jennifer Paola Villa Zumba, con cédula de ciudadanía 0604362459, autora del trabajo de investigación titulado: Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica, 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, 11 de febrero de 2025.



---

Jennifer Paola Villa Zumba

C.I: 0604362459

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, Urrego Santiago Ana Jacqueline catedrático adscrito a la Facultad de las ciencias Humanas y Tecnológicas, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica, bajo la autoría de Villa Zumba Jennifer Paola; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 25 días del mes de enero de 2025.



---

PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago

**TUTORA**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de grado para la evaluación del trabajo de investigación **GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA MEDIANTE EL USO DE SOFTWARE EDUCATIVO EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA** por Jennifer Paola Villa Zumba, con cédula de identidad número 0604362459, bajo la tutoría de PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago; 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 a los 11 días de febrero de 2025.

Presidente del Tribunal de Grado

Dr. Angelica María Urquizo Altívar

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. José Luis Erazo Parra

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Hernán Ramiro Pailiacho Yucta



Dirección  
Académica  
VICEPREFECTORADO ACADÉMICO

*en movimiento*



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **Jennifer Paola Villa Zumba**, con cédula de ciudadanía **0604362459**, estudiante de la Carrera de **Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías: ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica**, cumple con el **9%** de acuerdo al reporte del sistema Anti Plagio Compilatio, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 20 de enero de 2025.

---

PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago

**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a mi madre María, que siempre me ha acompañado en cada paso que he dado para ser una mejor persona y profesional A mis tíos Gladys, Rosa, Segundo, Marco, Miguel Ángel, también a mis abuelos que desde el cielo son la luz que me daba fuerzas para seguir, y cada uno de ellos me ha alentado a continuar y no rendirme cuando muchas veces quise abandonar la carrera que, con amor y comprensión, han sido un pilar esencial en mi vida Gracias por estar siempre ahí, por comprender mis faltas y por celebrar mis logros como si fueran propios

A mis profesores y mentores, quienes han compartido su sabiduría, paciencia y experiencia conmigo Gracias por guiarme, desafiarme e inspirarme a superar mis límites Este trabajo es también un reflejo de su valiosa enseñanza

A las personas que han ayudado en este proyecto, ya sea con su tiempo, conocimiento o apoyo moral Sus contribuciones han sido cruciales para su realización

Por último, a mí mismo, por mi perseverancia, determinación y pasión en la búsqueda del conocimiento Este trabajo representa el resultado de mi esfuerzo y dedicación, y me llena de orgullo compartirlo con el mundo

Que este trabajo ayude de alguna manera al avance del conocimiento en mi área de estudio y sirva como inspiración para futuras generaciones.

Con gratitud y humildad

*Jennifer Paola Villa Zumba*

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que me han ayuda dado en mi camino hacia a alcanzar el éxito en mi carrera a convertirme en profesional.

En primer lugar, quiero agradecer a mi directora de tesis, PhD. Ana Jacqueline Urrego, por su orientación, su paciencia infinita y su constante motivación. Sus conocimientos, consejos y retroalimentación han sido invaluable para dar forma a este trabajo y alcanzar los estándares de excelencia académica.

Expreso mi profundo agradecimiento a mi madre, familiares por su amor incondicional, su apoyo inquebrantable y su comprensión durante los momentos de ausencia y dedicación a este proyecto. Su aliento constante ha sido mi mayor motivación y su orgullo en mis logros es mi mayor satisfacción.

Este logro no hubiera sido posible sin el aporte de las personas mencionadas. A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento por ser parte de este camino hacia el conocimiento y el crecimiento personal.

Con gratitud y humildad.

*Jennifer Paola Villa Zumba*

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO Original	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I .....	16
INTRODUCCIÓN .....	16
1.1 Planteamiento del Problema .....	18
1.2 Formulación del Problema .....	19
1.3 Justificación .....	20
1.4 Objetivos .....	21
CAPÍTULO II .....	22
MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes investigación.....	22
2.2. Aprendizaje de la lectoescritura .....	24
2.2.1 Importancia de lectoescritura en los niños .....	25
2.2.2. Currículo priorizado.....	27
2.2.2.1 Características del desarrollo del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales .....	27
2.2.3.1.2 Planificación micro curricular del área de lengua y literatura para el segundo grado de Educación General Básica. ....	29

2.3	Contenidos de lectoescritura .....	31
2.2.4.	Las TIC .....	32
2.2.5.	Software educativo.....	33
2.2.5.1	Ventajas y desventajas del software educativo.....	34
2.2.5.1.2	Ventajas del software educativo .....	34
2.2.5.1.3	Desventajas del software educativo .....	35
2.2.5.1.4	Beneficios del software educativo .....	36
2.2.6	Cuadro comparativo de software .....	36
2.2.7	Software educativo SIALEN .....	38
2.2.7.1	Ventajas de SIALEN.....	38
2.2.7.2	Desventajas de SIALEN .....	38
2.2.7.2.1	Características que tiene SIALEN .....	38
2.2.7.3	Actividades que se puede hacer en el software.....	39
2.2.8.	Guía didáctica .....	39
2.2.8.1	Pasos para elaborar una guía didáctica .....	40
2.2.8.1	Descripción de los elementos constitutivos de la guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativos en segundo grado de Educación General Básica. .....	41
2.2.8.2	Book Creator .....	44
2.2.8.3	Uso de Book Creator.....	44
CAPÍTULO III.....		46
METODOLOGÍA .....		46
3.1	Enfoque de la Investigación.....	46
3.2	Diseño de Investigación.....	46
3.3	Tipo de investigación.....	46
3.4	Nivel de investigación.....	46
3.5	Unidades de análisis.....	47
3.6	Población beneficiaria.....	47
3.7	Técnicas e instrumentos de recolección de Datos.....	47
3.8	Metodología de Desarrollo de Software Educativo .....	48
CAPÍTULO IV.....		50

RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	50
4.1 Resultados de la entrevista.....	50
CAPÍTULO V.....	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	53
5.1 Conclusiones .....	53
5.2 Recomendaciones.....	53
CAPÍTULO VI.....	55
PROPUESTA.....	55
6.1 INTRODUCCIÓN .....	55
6.2 Determinación de las actividades.....	55
6.3 Desarrollo de la guía .....	56
6.3.1 Introducción al uso de la guía .....	56
6.3.2 Conciencia fonológica.....	57
6.3.2.1 Las grafías .....	58
Referencias.....	59
ANEXOS .....	64
ANEXO 1 ACCESO A LA GUÍA MEDIANTE CÓDIGO QR.....	64
ANEXO 2 PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA.....	64
ANEXO 3 PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR .....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	28
<b>Tabla 2</b> .....	30
<b>Tabla 3</b> .....	31
<b>Tabla 4</b> .....	36
<b>Tabla 5</b> .....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Ilustración 1</b> .....	56
----------------------------	----

## RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo la creación de una Guía Didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo grado de Educación General Básica, utilizando software educativo como recurso principal. La lectoescritura es el proceso simultáneo de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura, donde los estudiantes aprenden a decodificar y comprender textos, así como a producirlos de manera escrita. El estudio adoptó un diseño tecnológico, complementado con un diseño bibliográfico, lo que permitió profundizar en teorías y métodos actuales sobre la enseñanza de la lectoescritura y el uso de tecnologías educativas. El tipo de investigación empleado es de carácter aplicado, ya que se centra en el uso de herramientas tecnológicas para optimizar el aprendizaje de los niños. La guía didáctica desarrollada en este trabajo integra el uso de un programa de software especializado, denominado SIALEN que ayudan a los niños a aprender los fonemas y sus respectivas grafías. Este programa permite un enfoque interactivo y multisensorial, facilitando la comprensión y asimilación de los conceptos básicos de la lectoescritura. Esta metodología es especialmente útil en el segundo grado, donde los estudiantes se encuentran en una etapa crucial de adquisición de habilidades lingüísticas. Para la creación de la guía, se utilizó una plataforma online denominada Book Creator, la cual ofrece la posibilidad de diseñar libros interactivos. Esta herramienta permite la incorporación de imágenes, audios y otros elementos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje, haciéndola atractiva y accesible para los estudiantes. Además, Book Creator facilita la creación de un código QR, que puede ser escaneado por los usuarios para acceder fácilmente al contenido del libro interactivo, en este caso, la guía. Esto no solo mejora la accesibilidad, sino que también promueve la integración de la tecnología en el aula, permitiendo a los docentes y alumnos acceder a los materiales desde cualquier dispositivo con conexión a internet. En conclusión, el desarrollo de esta guía didáctica mediante el uso de software educativo no solo facilita el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, sino que también impulsa el uso de herramientas tecnológicas en la educación básica, favoreciendo el aprendizaje interactivo y colaborativo. Al incorporar herramientas interactivas, los niños pueden aprender a su propio ritmo, lo que disminuye la presión de seguir un ritmo uniforme y favorece una experiencia educativa centrada en el estudiante.

**Palabras clave:** Software educativo, lectoescritura, guía.

## ABSTRACT

The objective of this work was to create a teaching guide for the development of reading and writing in children in the second grade of basic general education, using educational software as the main resource. Reading and writing is the simultaneous teaching-learning process of reading and writing, where students learn to decode and understand texts, as well as to produce them in writing. The study adopted a technological design, complemented by a bibliographic design, which allowed us to delve into current theories and methods on the teaching of reading and writing and the use of educational technologies. The type of research used is of an applied nature since it focuses on the use of technological tools to optimise children's learning. The teaching guide developed in this work integrates the use of a specialised software program, called SIALEN, which helps children learn phonemes and their respective spellings. This program allows an interactive and multisensory approach, facilitating the understanding and assimilation of the basic concepts of reading and writing. This methodology is especially useful in the second grade, where students are at a crucial stage of acquiring language skills. To create the guide, an online platform called Book Creator was used, which offers the possibility of designing interactive books. This tool allows the incorporation of images, audios, and other multimedia elements that enrich the learning experience, making it attractive and accessible for students. In addition, Book Creator facilitates the creation of a QR code, which can be scanned by users to easily access the content of the interactive book, in this case, the guide. This not only improves accessibility but also promotes the integration of technology in the classroom, allowing teachers and students to access materials from any device with an Internet connection. In conclusion, the development of this teaching guide through the use of educational software not only facilitates the learning process of reading and writing but also promotes the use of technological tools in basic education, favouring interactive and collaborative learning. By incorporating interactive tools, children can learn at their own pace, which reduces the pressure to follow a uniform pace and promotes a student-centred educational experience.

**Keywords:** Educational software, literacy, guide.



---

Revised by  
Mario N. Salazar

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

La lectoescritura para niños es el aprendizaje de las habilidades para leer y escribir, por lo que es importante empezar a trabajarla desde edades tempranas. Según Castañeda (2018), la lectura y la escritura son herramientas de gran impacto para la reflexión y la adquisición de saberes, lo que permite comprender tanto la propia naturaleza como la del mundo que la rodea. Esta habilidad no solo es esencial para el rendimiento académico de los niños, sino también para su desarrollo integral, ya que les permite comprender y comunicarse de manera correcta, además de fomentar su creatividad e imaginación.

El software educativo desempeña un papel fundamental, ya que consiste en aplicaciones informáticas diseñadas específicamente para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas ofrecen una variedad de recursos y actividades interactivas que pueden ser utilizadas en entornos educativos. Como señalan Maldonado *et al.* (2020) “La importancia del software educativo es que está destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas... creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 124). De esta manera, tanto la implementación de estrategias para el desarrollo de la lectoescritura como el uso de herramientas tecnológicas pueden contribuir significativamente al aprendizaje y desarrollo integral de los niños.

Un software educativo diseñado específicamente para las aulas de clase puede transformar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de edad temprana. Este tipo de herramienta tecnológica ofrece una alternativa innovadora y complementaria a los métodos tradicionales, como los videos, las tarjetas didácticas o el uso del pizarrón. Aunque estas estrategias convencionales son valiosas, el uso de software educativo permite una experiencia más interactiva, personalizada y dinámica, adaptándose a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada niño. Actualmente, aún se observa una carencia de programas diseñados específicamente para este propósito en las instituciones educativas, lo que resalta la importancia de integrar

herramientas tecnológicas en el proceso educativo para fomentar el desarrollo temprano de habilidades fundamentales como la lectura y la escritura.

El trabajo de titulación se estructura en seis capítulos, cada uno de los cuales se subdivide en subtemas.

Capítulo 1: Presenta la introducción, el planteamiento del problema es que existe en la actualidad una falencia que se remonta desde hace mucho tiempo atrás en el dominio de este importante instrumento de desarrollo del conocimiento, la formulación del problema se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo contribuye el software educativo al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica?, la justificación se da en este contexto, la incorporación de herramientas tecnológicas innovadoras, como el software educativo, representa una opción viable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños en aula de clases y los objetivos uno de los objetivos que resalta es elaborar una guía didáctica para desarrollar la lectoescritura usando software educativo en segundo grado de Educación General Básica.

Capítulo 2: Aborda el marco teórico e incluye temas como los antecedentes de investigación, el aprendizaje de la lectoescritura, la importancia de la lectoescritura en los niños, el currículo priorizado, las características del desarrollo curricular, la planificación micro curricular, los contenidos relacionados con la lectoescritura, las TIC, el software educativo, sus ventajas y desventajas, los beneficios del software educativo, un cuadro comparativo de software, el software educativo SIALEN, la guía didáctica, la descripción de los elementos consultivos de la guía y el uso de la herramienta Book Creator.

Capítulo 3: Se enfoca en la metodología, el presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que examina la lectoescritura y las características del software educativo, incluyendo sus ventajas, beneficios y otros aspectos. Además, toma en consideración los puntos de vista de los docentes recabados mediante entrevistas. Asimismo, el estudio se llevó a cabo con un diseño tecnológico apoyado en el diseño documental. Por otro lado, el tipo de investigación es aplicada, ya que se enfoca en herramientas tecnológicas, mientras que el nivel de investigación es descriptivo.

Capítulo 4: Está dedicado a la presentación de los resultados y su discusión, los docentes entrevistados muestran interés en aprender sobre la utilización de software educativos

para la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura, pues solo han utilizado herramientas básicas que no representan un aporte importante para el desarrollo de actividades con los estudiantes. En cuanto a la dificultad presentada en contenidos de lectoescritura, varían de alta a ninguna dificultad, este rango diferenciador puede obedecer a las características particulares de cada grupo.

Capítulo 5: Contiene las conclusiones y las recomendaciones, una de las conclusiones es que en el segundo grado de Educación General Básica, los contenidos de lectoescritura se enfocan en reforzar las habilidades básicas de lectura y escritura, permitiendo que los estudiantes avancen desde el reconocimiento de palabras hacia una comprensión profunda de textos simples. Los docentes entrevistados contribuyeron a la comprensión de los contenidos que presentan mayor dificultad en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, siendo estos diferenciadores según las características particulares de cada grupo de estudiantes. Dichos contenidos fueron tomados en cuenta para la elaboración de la guía, una recomendación se sugiere que los educadores se mantengan actualizados sobre las últimas tendencias y herramientas en el campo de la educación y la tecnología. Explorar constantemente nuevos softwares educativos y recursos digitales puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y brindar oportunidades innovadoras para el desarrollo de la lectoescritura en el aula.

Capítulo 6: Presenta la propuesta del trabajo de investigación, la propuesta del presente trabajo se desarrolló mediante la creación de una guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante software educativo en segundo grado de Educación General Básica se elaboró con temas que podrán solventar a los niños en su aprendizaje como conciencia fonológica, ortografía, lectura, y la escritura.

### **1.1 Planteamiento del Problema**

La educación cada vez está mejorando a lo que se refiere a la utilización de herramientas tecnológicas, estas herramientas permiten al maestro a identificar diferentes habilidades para ser usadas en el aula (UNESCO, 2022). El aprendizaje de la lectoescritura es importante para los niños del mundo, pero hoy en día algunos niños experimentan retrasos o dificultades en su desarrollo lingüístico o cognitivo, lo que llega a afectar su capacidad para adquirir habilidades de lectura en el momento esperado. Las dificultades en el

aprendizaje de la lectura no se abordan de manera temprana y adecuada, es más probable que persistan y se conviertan en desafíos a largo plazo.

Los esfuerzos para mejorar la lectura y la escritura son esenciales, en algunas partes del mundo existen niños que les falta el aprendizaje de la lectoescritura, este problema puede obstaculizar el progreso académico efectivo de niños, provocando fracasos, recalificaciones e incluso abandono escolar. Por eso es necesario identificar las dificultades que presentan los niños en sus procesos de lectoescritura, para utilizar estrategias que permitan el desarrollo de habilidades de estas habilidades en los niños y niños. Una de estas estrategias puede ser el uso de juegos y actividades recreativas que fortalezcan entre otras la conciencia fonológica y semántica.

Para Gutiérrez (2024), “La lectoescritura es la unión de dos competencias básicas leer y escribir. Estas técnicas van en conjunto para la enseñanza y aprendizaje de los niños de las distintas instituciones educativas de nuestro país. Existe en la actualidad una falencia que se remonta desde hace mucho tiempo atrás en el dominio de este importante instrumento de desarrollo del conocimiento”. (p.9).

A pesar de los métodos tradicionales implementados en el aula, los niños siguen enfrentando dificultades para reconocer letras, comprender textos básicos y escribir correctamente palabras y oraciones. Para Araque (2021) la lectura “...acerca a un mundo que les pertenece sin miedos ni ataduras, además que cada texto bien concebido desde sus sentidos será una inversión a largo plazo en su universo léxico, semántico y psicológico.” (p.281). En relación con esto, la lectura como la escritura son procesos que se enseñan en los primeros años de vida de los niños, porque esta habilidad permite tener una mejor comunicación, desempeño y un amplio vocabulario.

Según Arango (2024), “Uno de los grandes retos que tiene un niño al iniciar la educación básica es lograr desarrollar una adecuada habilidad de lectoescritura, ya que es muy importante para que una persona se desarrolle exitosamente en la vida, puesto que al poseer esta gran habilidad se puede tener mejores relaciones interpersonales”. (p.11). Estas dificultades podrían estar relacionadas con la escasa integración de herramientas innovadoras que favorezcan y motiven el aprendizaje.

## **1.2 Formulación del Problema**

¿Cómo contribuye el software educativo al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica?

### **1.3 Justificación**

El desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica continúa siendo un desafío importante tanto para los docentes como para los padres de familia. A pesar de que se aplican métodos tradicionales en el aula, los resultados no siempre son efectivos, ya que los estudiantes aún tienen dificultades para identificar letras, comprender textos sencillos y escribir de manera correcta.

En este contexto, la incorporación de herramientas tecnológicas innovadoras, como el software educativo, representa una opción viable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas permiten adaptar las actividades al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño, lo que fomenta la motivación, el interés y la participación en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Por lo tanto, es fundamental diseñar una guía didáctica que facilite la correcta integración del software educativo en el proceso de enseñanza. Esta propuesta contribuirá a fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños, optimizando la práctica pedagógica de los docentes y proporcionando una herramienta que responda a las necesidades actuales del contexto educativo.

De igual manera, esta propuesta fomentará un proceso de enseñanza inclusivo, permitiendo atender las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, especialmente aquellos que requieren un enfoque personalizado para desarrollar sus habilidades de lectoescritura.

## **1.4 Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar una guía didáctica para desarrollar la lectoescritura usando software educativo en segundo grado de Educación General Básica.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los contenidos de lectoescritura para el segundo grado de Educación General Básica.
- Analizar las características del software educativo disponible en plataformas gratuitas para el desarrollo de la lectoescritura en segundo grado de Educación General Básica.
- Diseñar los elementos constitutivos de la guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Para realizar el trabajo de titulación, se realizó una búsqueda detallada de información utilizando una variedad de fuentes confiables. Esto incluye consulta de revistas académicas, científicas, repositorios de universidades y revisión detallada en diferentes repositorios y bases de datos tales como Scielo y Google académico. Este proceso permitió obtener una base teórica sólida y actualizada.

#### **2.1 Antecedentes de investigación**

Según Cepeda (2022) realizó una investigación denominada “diseño de un software educativo para el desarrollo de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado de educación básica elemental en la Unidad Educativa Aloasí del año lectivo 2021-2022”. Tuvo como objetivo principal desarrollar el aprendizaje de la lectoescritura para los estudiantes de segundo de básica. La metodología fue un estudio exploratorio y descriptivo. La técnica para ayudar a la recolección de los datos se optó por realizar una entrevista a los docentes. Los resultados obtenidos son el proceso educativo en la actualidad se encuentra en la inclusión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el apareamiento de la sociedad del conocimiento, nuevos modelos y paradigmas educativos están presentes en la comunidad educativa, los mismos que se convierten en referentes importantes en el contexto social, Por último, el estudio se concluyó con la realización de un análisis y la cual abarco varios puntos positivos de que con las Tic puede mejorar en el aprendizaje, así mismo se realizó una propuesta tecnológica, que indica cómo funciona el programa y las utilidades del mismo.

Para Castañeda (2019) realizó una investigación denominada “implementación de un software educativo en la lectoescritura de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. del año 2019. Tuvo como objetivo demostrar que la aplicación del software educativo mejora el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E”, la metodología empleada fue descriptivo-aplicativo para verificar la eficacia de la aplicación del software que mejora el aprendizaje de la Lecto-escritura en los niños de primer grado de primaria. Como principales resultados se dio que los niños y niñas de Preescolar por medio del desarrollo de 6 talleres (Globitos de colores,

rompecabezas, dados en movimiento, siguiendo huellas, figuras iguales y casa geométrica) en un software educativo fortalecieron habilidades en cuanto a la concentración, percepción y atención sostenida, el recojo de la información se realizó aprovechando mi condición de docente contratada realizada en una institución educativa pública. Se aplicaron test como instrumentos que son dirigidas tanto a los niños como a la docente tutora de aula. La muestra estuvo conformada por el total de 24 alumnos; 13 niños y 11 niñas. Como resultado se encontró la aplicación de un software educativo es efectiva para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de primer grado de primaria, el programa de aplicación del software educativo “Leo con Alex” influye positivamente, por su metodología dinámica e innovadora que resulta agradable para los estudiantes y la mejora de los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura del grupo experimental, se debió a la calidad y eficacia en la aplicación del programa de aplicación del software educativo “Leo con Alex” que motivaron el aprendizaje de los estudiantes y tuvo un efecto positivo para mejorar su nivel en lectoescritura. Consideramos que se debe continuar con estudios similares para poder hallar nueva información que permita mejorar la enseñanza en aula en pequeños de seis años, que son nativos digitales.

De acuerdo con Tomalá (2024) realizó una investigación denominada “estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura en segundo grado de educación general básica”. Tuvo como objetivo analizar las estrategias didácticas que facilitan el desarrollo de la lectoescritura en segundo de básica en una Unidad Educativa del Norte de Quito, la metodología utilizada es de enfoque cualitativo, el diseño metodológico se realizó mediante un análisis de caso, así mismo se emplearon las técnicas de observación y entrevista, como instrumento de la observación se utilizó el diario de campo y para la encuesta se utilizó la guía de preguntas. Los resultados se encuentran divididos en cuatro categorías, en cuanto a las habilidades para leer y escribir los docentes reconocen las falencias que existen en los estudiantes de segundo grado dentro del aprendizaje de la lectoescritura, por otro lado, los docentes buscan que estrategias didácticas se pueden utilizar para que exista un aprendizaje significativo en el aula, así mismo los docentes puedan reforzar las falencias presentadas con el objetivo de lograr los aprendizajes requeridos. Se concluye que los docentes implementan estrategias didácticas con el objetivo de que el aprendizaje de la lectoescritura sea fácil o sencillo.

## 2.2. Aprendizaje de la lectoescritura

Previo al aprendizaje de la lectura, los niños empiezan a relacionar símbolos (letras) con sonidos y a identificar palabras que les son conocidas. De forma adicional, el ejercicio de la escritura aporta de manera significativa al crecimiento de la motricidad fina y al entendimiento de la ortografía. Para Cárate *et al.* (2024) “la lectoescritura es una práctica diaria aun antes de haber ingresado a la escuela, los niños observan y escuchan las lecturas y escrituras de los miembros de la familia” (p.2). Es en la actividad cotidiana que van entrando en contacto con elementos para la lectura y la escritura.

Según el estudio realizado por Suárez *et al.* (citados por Ulco & Baldeón, 2020), con el objeto de detectar como el aprendizaje de la lectoescritura se transforma en función del uso de las herramientas tecnológicas, se logró fomentar y mejorar la habilidad de los estudiantes en la lectoescritura al aplicar herramientas tecnológicas. Para que se pueda promover la lectura y la escritura, se necesita que un buen programa de aprendizaje en la escuela, colegio o estudios superiores. Por ello, los docentes buscan un nuevo paradigma para el aprendizaje, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo positivo que permita que el estudiante sea el actor principal y activo de su propio proceso educativo, a través de juegos y textos con un significado adecuado para ellos.

Además, en la época antigua como en la actual, la habilidad de comprender y comunicarse mediante la lectura y la escritura es esencial para los niños del mundo porque permite tener un amplio conocimiento, según Castañeda (2018) indica que la lectura y la escritura son herramientas de gran impacto para la reflexión y la adquisición de saberes que permiten comprender tanto la propia naturaleza como la del mundo que la rodea.

El proceso de lectoescritura es complejo ya que está directamente relacionado con el aprendizaje en general, pues “Aprender a leer y escribir es la base que los estudiantes adquieran futuros aprendizajes” (Ministerio de Educación de Guatemala, 2016, p 5). Se inicia en la infancia cuando comienzan los niños a familiarizarse con libros u otros materiales de lectura como los cuentos que sus padres les leen, continua en las aulas de clase donde se desarrollan habilidades de lectura y escritura. Estas habilidades no solo actúan como herramientas primordiales para acceder a la información, sino que también posibilitan la adquisición y transmisión de conocimientos a lo largo de las generaciones.

### **2.2.1 Importancia de lectoescritura en los niños**

Según la Real Academia Española (RAE), en el Diccionario de la lengua española (2014), se denomina lectoescritura a “la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente” (p.5). La lectoescritura en edad temprana es cuando se debe comenzar a introducir a los niños al mundo de la lectura como de la escritura para así ellos no tengan dificultades como el retraso en el habla, motriz etc. La lectoescritura permite a los niños expresar sus pensamientos, ideas y emociones de manera clara y efectiva. Es una herramienta esencial para la comunicación en la vida diaria y en futuras interacciones personales y profesionales.

La importancia que tiene la lectoescritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje del hábito de la lectoescritura radica en que ayuda a expresar pensamientos y emociones de manera efectiva, activando áreas importantes del cerebro y promoviendo el pensamiento crítico. Además, los niños que desarrollan sus habilidades de lectoescritura tienen oportunidades educativas a medida que avanza su aprendizaje a lo largo de sus vidas. En particular, la lectoescritura, junto con la lectura de ficción, fomenta la creatividad en los pequeños, y con la escritura, se pueden expresar ideas de manera que se plasmen oraciones relacionadas con la temática de su interés.

Para Ferreiro (2000) “la lectura y la escritura son herramientas importantes del ser humano para desarrollar procesos maduros de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y el medio, además de ser la base para los posteriores aprendizajes de la persona” (p.5). Tomar en cuenta que también existen otros métodos del aprendizaje de lectoescritura, como son los juegos lúdicos, software, entre otros métodos de aprendizaje eso también depende de cada niño como se acople a la metodología que emplee el profesor o padre de familia.

Se debe recordar que los niños son curiosos por naturaleza que mejor que impulsarles a que amen leer, por ende, van a practicar la escritura porque la lectura y escritura van de la mano. La lectoescritura aprendida en tempranas edades permite que los niños desarrollen un proceso mental que, en un futuro, favorezca el aprendizaje en los siguientes niveles y evite dificultades en la edad adulta. Este proceso es vital, ya que promueve el

desarrollo cognitivo, emocional y social. Además, el dominio de estas habilidades les provee los medios para acceder al conocimiento, expresar sus pensamientos y emociones.

En este sentido, la importancia de la lectoescritura en la infancia resulta evidente, puesto que establece las bases para un éxito académico futuro y contribuye al crecimiento integral de las personas. Desde el nacimiento, los niños son expuestos al lenguaje oral, lo que da inicio al desarrollo de habilidades preliterarias como la conciencia fonológica y la discriminación auditiva. Estas habilidades, a su vez, constituyen la base sobre la que se construye el proceso de alfabetización posterior, que comprende la lectura y la escritura.

Cano (2015), ha desarrollado cuatro etapas:

En la Primera etapa, **el enfoque perceptivo motor**, el niño ha desarrollado una serie de procesos cognitivos, la percepción visual y la orientación espacio temporal (discriminar formas, memoria visual) a partir de la imitación y de sus experiencias. Por lo que el profesor tiene que partir de estos conceptos y practicarlos en el aula, para que los niños puedan ejercitarlos de una forma eficaz.

En la segunda etapa, **aprendizaje precoz de la lectura**, los niños que aprenden a leer de esta manera suelen ser capaces de leer en voz alta y comprender más que otros niños de su edad.

La tercera etapa, **enfoque psicolingüístico**, interpretan el lenguaje como un proceso que parte de las experiencias lingüísticas y metalingüística.

La cuarta etapa, **importancia de las habilidades relacionadas con el inicio de la lectura**, permite adquirir conocimientos y fortalecer su imaginación. Se concluye que es oportuno comenzar el aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil, para poder proporcionarles experiencias y facilitar el desarrollo de los sistemas neuronales. Con el desarrollo de estas habilidades se convierte en una prioridad en la educación de los niños a medida que crecen.

El impacto de la lectoescritura es fundamental para el rendimiento académico, el desarrollo emocional y el éxito futuro. Existe una fuerte correlación entre las habilidades de lectura en esta etapa y el rendimiento en áreas como matemáticas y ciencias. Los niños que aprenden estas habilidades tienen probabilidades de graduarse, cursar estudios superiores y conseguir empleos bien remunerados.

Además, la alfabetización afecta el desarrollo emocional y social ya que les permite desarrollar empatía, comprender los sentimientos de los demás y explorar diferentes perspectivas. A través de la literatura, los niños pueden estar expuestos a diferentes experiencias y culturas, conectarse con personajes y discutir temas difíciles en un ambiente seguro. Por otro lado, la alfabetización es fundamental para el desarrollo cognitivo porque la lectura temprana promueve la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Esta práctica amplía el vocabulario, introduce nuevos conceptos y desarrolla habilidades abstractas, mientras que la escritura mejora la comunicación efectiva, la organización de ideas y la expresión personal.

### **2.2.2. Currículo priorizado**

Según el Ministerio de Educación (2021), Un currículo es un documento que guía y encamina el proceso de aprendizaje. En su contenido se incluyen los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se espera que el estudiante aprenda en cada etapa de su trayectoria educativa. Es por esta razón que el currículo es uno de los insumos importantes con los que cuentan directivos y docentes para construir su propuesta educativa. En este marco, el currículo por sí solo no es un plan de estudios, dado que, quienes dan cuerpo y vida a este plan son los actores del sistema educativo.

#### **2.2.2.1 Características del desarrollo del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales**

El Ministerio de Educación (2021), refiere que en este currículo se considera indispensable enfocarse en el desarrollo de las competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales y digitales que abarcan el pensamiento computacional y la ciudadanía digital. El énfasis en estas competencias tiene por objetivo indicar con claridad en qué destrezas se acentúa el proceso de aprendizaje para la recuperación y fortalecimiento de las competencias fundamentales del siglo XXI, las cuales se muestran en la tabla 1:

**Tabla 1**

*Competencias fundamentales del siglo XXI*

<i>Competencia</i>	<i>Descripción</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Competencias digitales</b></li></ul>	Las competencias digitales se definen como un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales, de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes para, de esta forma, acceder a la información y llevar a cabo una gestión adecuada de estos dispositivos. Las competencias digitales básicas son las funciones fundamentales y convencionales que se requieren para la lectura, la escritura, el cálculo y el uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea.
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Competencias comunicacionales</b></li></ul>	Las competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa. También incluye a las habilidades esenciales que permiten que los hablantes efectúen los diferentes actos de habla con pertinencia y fluidez.
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Competencias matemáticas:</b></li></ul>	Las competencias matemáticas son habilidades que un individuo adquiere y desarrolla a lo largo de su vida, estas le permiten utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático. Las competencias matemáticas se articulan con las competencias del siglo XXI, las cuales son: resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Competencias socioemocionales:</b></li></ul>	Las competencias socioemocionales se definen como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.

Nota: *Elaboración propia a partir del Currículo Priorizado, Ministerio de Educación (2021).*

El aprendizaje de las competencias descritas en la tabla 1, incluye tanto los aspectos cognitivos como los no cognitivos, es decir, los emocionales y éticos, cuyo objetivo es brindar igualdad de oportunidades a las niñas, niños y adolescentes del Sistema Nacional de Educación, fomentando el desarrollo humano integral y la prevención de todo tipo de violencias y riesgos psicosociales

### **2.2.3.1.2 Planificación micro curricular del área de lengua y literatura para el segundo grado de Educación General Básica.**

Los contenidos de lectoescritura se extraen de una planificación micro curricular de Lengua y Literatura.

Según el ministerio de Educación (2021):

La planificación micro curricular es un documento cuyo propósito consiste en desarrollar las unidades de planificación desplegando el currículo en el tercer nivel de concreción; está determinado de acuerdo con los lineamientos previstos por cada institución educativa en la PCI; es de uso interno, por tanto, la institución educativa puede crear sus propios formatos tomando en cuenta los elementos esenciales: fines, objetivos, contenidos, metodología, recursos y evaluación. (p.1).

En cuanto a la lectura, se trabaja la comprensión de textos y el uso de recursos. Además, que en ella se desarrollan las habilidades fundamentales para el aprendizaje de todas las áreas, ya que se convierte en un eje transversal. En relación con la escritura, se desarrolla la producción de textos, la reflexión sobre la lengua y la alfabetización inicial en segundo grado de la Básica Elemental.

A continuación, se presenta los objetivos de una planificación micro curricular del área de lengua y literatura para el segundo grado de Educación General Básica en la tabla 2.

**Tabla 2**

*Objetivos micro curriculares del área de lengua y literatura*

---

**Objetivos micro curriculares del área de lengua y literatura**

---

<b>Objetivos generales del Área</b>	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
	OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.
<b>Objetivos de básica Elemental</b>	O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
	O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.
	O.LL.2.7. Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria
<b>Objetivos Para Segundo Grado</b>	Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse. Referenciado (O.LL.2.5.)
	Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas mediante el uso de la lengua oral y escrita. Referenciado (O.LL.2.6.)
	Usar los recursos de la biblioteca del aula para enriquecer las actividades de lectura. Referenciado (O.LL.2.7.)
<b>Objetivos generales del área</b>	OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.
	OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.

**Objetivos de Básica Elemental** O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

O.LL.2.10. Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura

**Objetivos para segundo grado** Escribir relatos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento. Referenciado (O.LL.2.8.)

O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

(O.LL.2.10.) Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

---

Nota: *Elaboración propia a partir del Currículo Priorizado, Ministerio de Educación (2021).*

### 2.3 Contenidos de lectoescritura

En la tabla 3 se presenta los contenidos de Lectoescritura:

#### Tabla 3

*Contenidos seleccionados del área de Lengua y Literatura*

---

<b>Bloque</b>	<b>Contenidos</b>
Bloque 1: Lengua y cultura	Cultura escrita: Propósitos con los que se usa la lengua escrita en el entorno.
Bloque 2: Comunicación oral	Comunicación oral: Recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa.

Bloque 3: Participación en situaciones de recreación y aprendizaje que  
Lectura favorezcan la lectura silenciosa y personal.

Bloque 4: Producción de textos, elementos básicos de los tipos de textos  
Escritura Construcción de párrafos.

Alfabetización inicial: Aplicación de reglas de escritura de los fonemas /ks/: “x” y “cc” Aplicación de reglas de escritura de la letra “h” Aplicación de la conciencia fonológica para la escritura ortográfica: combinaciones mp, mb, nv, bl.

---

*Nota: Elaborada a partir de una planificación micro curricular proporcionada por un docente del área de lengua y literatura presentado en el (anexo 2).*

#### **2.2.4. Las TIC**

Cobo (2011) señala que “Dispositivos tecnológicos hardware y software, desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento”. (p.5). La tecnología, pues, se suma, con sus múltiples potencialidades, al entramado educativo facilitando al alumno la construcción del conocimiento. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) constituyen un apoyo sustancial para mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual de los estudiantes, promoviendo de este modo, el trabajo autónomo y organizado de la institución educativa.

Según Valencia et al. (2016) el uso de las TIC “implica la apropiación del conocimiento por parte del aprendiz a través de estrategias de aprendizaje específicas mediadas por las TIC, diseñadas por el docente, en las que se potencien tanto los conocimientos como las habilidades tecnológicas” (p.6). Recordando que las TIC, se han incorporado poco a poco en la educación haciendo que se dependa de ellas y que no sean al revés, proporcionando al estudiante recursos que pueden utilizar de manera eficaz, eficiente que se adapta a las necesidades de cada estudiante. Con las TIC se intercambia información entre el usuario y el ordenador.

Para la UNESCO (2024) que comparte la idea de la importancia que tiene las TIC y las redes sociales en educación, sobre todo porque pueden apoyar a los docentes en su labor o mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes. La capacidad de superar las barreras de tiempo y espacio es uno de los aspectos destacados de las TIC. Las personas pueden comunicarse instantáneamente con personas en cualquier parte del mundo a través de herramientas como el correo electrónico, las videoconferencias y las redes sociales. Esto facilita la colaboración y el intercambio de ideas a nivel mundial. La naturaleza del trabajo ha cambiado gracias a esta conectividad sin fronteras, que permite el teletrabajo, la colaboración en equipo remoto y la creación de redes profesionales en línea. En el ámbito educativo, las TIC han revolucionado la forma en que se enseña y se aprende. Las aulas digitales, los recursos educativos en línea y las plataformas de aprendizaje electrónico han ampliado el acceso a la educación, permitiendo que los estudiantes accedan a contenido educativo desde cualquier lugar con conexión a internet. La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel esencial en el apoyo a los estudiantes en diversas áreas educativas, especialmente en un mundo en constante cambio. Estas tecnologías abarcan un amplio conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que facilitan la recopilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información en múltiples formatos, como voz, datos, texto, video e imágenes. Entre los principales ejemplos se incluyen computadoras, software, redes, internet, dispositivos móviles, aplicaciones y sistemas de comunicación digital. Además, las TIC ofrecen herramientas interactivas y multimedia que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que facilita la participación de los estudiantes en su propio proceso educativo.

### **2.2.5. Software educativo**

El uso de las nuevas tecnologías en el aula brinda extraordinarias oportunidades para crear nuevos modelos de aprendizaje destinados a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un software educativo es una herramienta digital creada para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Márquez & Márquez, 2018). Son programas informáticos que incluyen funciones esenciales para el diseño, la gestión y la mejora de procesos educativos, tales como cursos o programas de formación en diversas áreas, como la educación convencional o la capacitación en empresas.

Estas herramientas ofrecen una variedad de recursos y actividades interactivas que pueden utilizarse en entornos educativos. De hecho, juegos interactivos y aplicaciones diseñadas pedagógicamente pueden complementar la instrucción tradicional.

Por otro lado, los programas educativos están pensados para ser utilizados en un proceso formal de aprendizaje, lo que permite abordar diferentes materias y ofrecer un entorno de trabajo que se adapta a las circunstancias de los alumnos, proporcionando un espacio más o menos rico en posibilidades de interacción.

Por lo anterior, el software educativo es significativo para el proceso de aprendizaje de cualquier área de educación. En efecto, el software educativo son una categoría importante de aplicaciones informáticas destinadas a mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Tanto los estudiantes como los educadores pueden mejorar la exploración de conceptos, la práctica de habilidades y la consolidación de conocimientos gracias a la amplia gama de recursos interactivos y multimedia que ofrecen estas herramientas tecnológicas.

Además, el software educativo se adapta a una variedad de contextos educativos, ya sea en escuelas, hogares o entornos de aprendizaje en línea, desde programas enfocados en matemáticas y ciencias hasta plataformas de idiomas y simuladores virtuales. Esto se debe a que su capacidad de adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los usuarios es posible gracias a su flexibilidad. Por último, la capacidad de brindar retroalimentación inmediata y personalizada es una de las características destacadas del software educativo.

#### **2.2.5.1 Ventajas y desventajas del software educativo**

El software destinado para la educación puede abarcar desde sistemas de gestión del aprendizaje hasta aplicaciones interactivas, ofrecen numerosas ventajas y desventajas para docentes, estudiantes y administradores educativos.

##### **2.2.5.1.2 Ventajas del software educativo**

**Accesibilidad:** Los estudiantes pueden acceder al material de estudio desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre que tengan una conexión a internet.

**Personalización del Aprendizaje:** Estos programas a menudo permiten a los educadores adaptar el contenido y las rutas de aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante.

**Seguimiento y Evaluación:** Los educadores pueden rastrear el progreso de los estudiantes en tiempo real, identificando áreas de fortaleza y debilidad para intervenir adecuadamente.

**Interactividad:** El software educativo incorporan elementos multimedia como videos, gráficos interactivos y cuestionarios que pueden hacer que el aprendizaje sea atractivo.

**Colaboración:** Algunas plataformas ofrecen herramientas que facilitan el trabajo en grupo, permitiendo a los estudiantes colaborar en proyectos y discutir en foros.

**Administración Eficiente:** Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).

#### **2.2.5.1.3 Desventajas del software educativo**

**Dependencia de la Tecnología:** Puede haber un sobre reliance en la tecnología, y si hay fallas técnicas, interrupciones de servicio o problemas de conectividad, esto puede afectar la enseñanza y el aprendizaje.

**Curva de Aprendizaje:** Tanto los docentes como los estudiantes pueden enfrentar desafíos al aprender a usar nuevas herramientas, lo que puede consumir tiempo y causar frustración inicial.

**Costo:** La adquisición, implementación y mantenimiento de software educativo y la infraestructura tecnológica necesaria pueden ser costosos.

**Acceso Desigual:** No todos los estudiantes tienen el mismo acceso a dispositivos y conexiones de internet de alta calidad. Esto puede resultar en desigualdades en las oportunidades de aprendizaje.

**Distracciones:** Con la variedad de aplicaciones y sitios web disponibles, los estudiantes pueden distraerse fácilmente durante el proceso de aprendizaje.

**Interacción Humana Reducida:** El uso excesivo de herramientas digitales puede limitar la interacción cara a cara, lo que podría afectar habilidades sociales y de comunicación.

**Problemas de Salud:** El uso prolongado de dispositivos puede llevar a problemas de postura, fatiga visual y otros problemas de salud.

#### 2.2.5.1.4 Beneficios del software educativo

Beneficios que brinda el software educativo en el aula: permite la interactividad con los estudiantes, estos se retroalimentan y evalúan lo aprendido automáticamente.

Las representaciones animadas atraen su motivación, desarrollan habilidades en la signatura que trabajen el software e informáticas, realizan procesos complejos, facilita un trabajo diferenciado

Los estudiantes trabajan independientes, desarrollan el pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria, transmite gran cantidad de información en poco tiempo.

#### 2.2.6 Cuadro comparativo de software

En el siguiente cuadro comparativo se presenta algunos de los software educativo específicos para la lectoescritura, detallando las características de cada uno, así como sus creadores, entre otros aspectos. A continuación, en la tabla 2, se proporciona dicha información.

**Tabla 4**

*Cuadro comparativo software*

Software	Letrilandia	Genmagic	Lectalandia	SIALEN
Desarrollador	Grupo Anaya	Genmagic	Lectica	Diana Software
Enfoque	Lectura y escritura inicial	Lectura y escritura inicial	Lectura y escritura inicial	Lectura y escritura, inicial
Contenidos	Silabas, palabras, oraciones Identificación de grafías y fonemas,	Vocales, silabas, palabras, oraciones Unir sílabas, formar palabras, completar	Abecedario, silabas, palabras, oraciones Relacionar imagen-palabra,	Abecedario, palabras, oraciones, ortografía, presilábica silábica-alfabética Relacionar imagen-palabra, deletrear,

Actividades	formación de palabras, dictados, sopas de letras	oraciones, dictados	deletrear, formar palabras, completar textos	formar palabras, completar textos, reescribir oraciones largar, ordenar oraciones
Diseño	Animaciones, personajes infantiles	Animaciones, personajes fantásticos	Animaciones, fondo de pantalla infantil	Animaciones, fondo de pantalla infantil
Retroalimentación	Inmediata luego de cada actividad	Al finalizar cada nivel	Inmediata luego de cada actividad	Inmediata luego de cada actividad
Evaluación	No incluye evaluaciones formales	Evaluaciones al final de cada unidad	No incluye evaluaciones formales	No incluye evaluaciones formales
Accesibilidad	Requiere conexión a internet	Se puede descargar e instalar	Requiere conexión a internet	Se puede descargar e instalar

Nota: *Elaboración propia a partir de una búsqueda de software educativo*

En la Tabla 4 se presenta una comparación entre diferentes programas diseñados para apoyar el aprendizaje de la lectoescritura en niños.

**Letrilandia:** Este software permite trabajar con sílabas y oraciones, identificar grafías y fonemas, formar palabras, realizar dictados y resolver sopas de letras. Ofrece retroalimentación inmediata después de cada actividad y requiere conexión a internet para su funcionamiento.

**Genmagic:** Enseña vocales, sílabas, palabras y oraciones, y permite realizar actividades como unir sílabas, formar palabras, completar oraciones y dictados. Al finalizar cada nivel, el software proporciona retroalimentación. Puede descargarse e instalarse, lo que permite su uso sin necesidad de conexión a internet.

**Lectalandia:** Está orientado a la enseñanza del abecedario, sílabas, palabras y oraciones. Permite relacionar imágenes con palabras, deletrear, formar palabras y completar textos. Proporciona retroalimentación inmediata tras cada actividad, aunque requiere conexión a internet para su uso.

El software elegido para la elaboración de la guía es SIALEN, ya que incluye herramientas específicas para la enseñanza de la ortografía, conciencia fonológica. Esto permite que los niños no solo desarrollen habilidades de lectura y escritura, sino que

también aprendan a escribir correctamente cada palabra, fomentando una lectoescritura precisa y adecuada. Cabe destacar que todos estos programas son gratuitos y ofrecen opciones de descarga para utilizarlos sin conexión a internet, lo que facilita su acceso en contextos con limitaciones de conectividad.

### **2.2.7 Software educativo SIALEN**

Aprendiendo a leer y escribir con sentido es un libro para aprender a leer y escribir de la editorial SIALEN que incluye un Software interactivo como complemento para la adquisición de la lecto-escritura. La lecto-escritura es un proceso bastante complejo, por lo que es necesario la utilización de herramientas tecnológicas que faciliten este proceso de la forma en que a los niños mejor lo aprenden.

Este software educativo está dirigido para niños entre 5 y 9 años que aún no han adquirido todas las herramientas que se le requieren en este proceso.

Es un excelente recurso tecnológico que permite a los alumnos aprender a leer y escribir de una manera más lúdica y divertida.

#### **2.2.7.1 Ventajas de SIALEN**

Este recurso didáctico incluye ejercicios de grafomotricidad, percepción, atención y memoria, así como actividades de lectoescritura.

Mejorar el lenguaje y desarrollar la memoria

Ampliar el vocabulario y mejorar la ortografía

Fortalecer la concentración y alimentar la imaginación

Facilitar la comunicación y ejercitar el cerebro

Desarrollar el pensamiento, contribuir al desarrollo intelectual y cultural.

#### **2.2.7.2 Desventajas de SIALEN**

La desventaja que tiene SIALEN es que para adquirir el libro digital para que los niños aprendan la lectoescritura no solo en el software sino de forma física es el costo que tiene el libro.

##### **2.2.7.2.1 Características que tiene SIALEN**

Es un recurso tecnológico interactivo.

Está diseñado para niños de 3ero de preescolar y 1ero de primaria.

Desarrolla habilidades como la grafomotricidad, la atención, la percepción y la memoria.

Incluye actividades de lectoescritura.

Está diseñado para que los niños aprendan de manera lúdica y divertida.

### **2.2.7.3 Actividades que se puede hacer en el software**

Las actividades de este programa se encuentran divididas en 4 niveles, que son los 4 niveles de lecto-escritura:

1.Presilábica

2.Silábica

3.Silábica-alfabética

4.Alfabética

De esa forma las actividades serán de acuerdo con los conocimientos que posee el niño, o mejor dicho de acuerdo con su nivel de lecto-escritura, favoreciendo de esa manera su aprendizaje, y haciendo que sea significativo para él.

### **2.2.8. Guía didáctica**

La guía didáctica es un material educativo que sirve para orientar y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para García (2014), “la Guía Didáctica es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma” (p.2). Por ello, la guía didáctica es un instrumento que permite orientar al estudiante en su proceso de aprendizaje, facilitándole el estudio, la comprensión y apropiación activa de los contenidos de una asignatura o área de conocimiento, es un recurso diseñado para facilitar la planificación, organización y ejecución de actividades educativas de manera efectiva.

Esta herramienta didáctica proporciona una estructura detallada y orientación para los educadores, abarcando desde los objetivos de aprendizaje hasta la evaluación del progreso del estudiante. Su propósito fundamental es respaldar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo una ruta clara y coherente para alcanzar los objetivos educativos específicos generalmente incluye una descripción de los contenidos a tratar, una

secuencia de actividades sugeridas, los recursos necesarios, estrategias pedagógicas sugeridas y criterios para evaluar y monitorear el desempeño de los estudiantes.

### **2.2.8.1 Pasos para elaborar una guía didáctica**

Crear una guía didáctica es como diseñar un mapa que guíe a los estudiantes o visitantes en un viaje de descubrimiento. Es una simple lista de información, una buena guía hace que el aprendizaje sea entretenido, accesible y relevante. Con actividades y materiales cuidadosamente pensados, se pueden abrir puertas a la curiosidad y al conocimiento.

#### **A. Define el propósito y los objetivos educativos**

Antes de comenzar a diseñar una guía didáctica, es importante clarificar el propósito de la actividad o exposición y los objetivos educativos que deseas alcanzar. ¿Qué conocimientos o habilidades se espera que los participantes adquieran? Los objetivos deben ser específicos y medibles, siguiendo la metodología smart, y orientados a fomentar la comprensión de temas específicos y habilidades como el análisis, la creatividad o el pensamiento crítico.

#### **B. Conoce a la audiencia**

El siguiente paso es identificar el perfil del público al que va dirigida la guía. La edad, nivel educativo y conocimientos previos son factores clave que ayudarán a determinar el lenguaje, los ejemplos y el tipo de actividades a elaborar.

#### **C. Estructura la guía en secciones claras**

Una buena guía didáctica debe estar organizada en secciones fáciles de seguir. Generalmente, las guías se estructuran en los siguientes apartados:

**Introducción:** Breve presentación del tema, exposición o actividad.

**Objetivos:** Explicación clara de lo que se busca lograr.

**Contenido principal:** Información esencial o temas clave que se abordarán.

**Actividades prácticas:** Ejercicios, juegos o actividades que refuercen el aprendizaje.

**Materiales necesarios:** Lista de recursos que los participantes necesitarán para realizar las actividades.

#### **D. Diseña actividades didácticas y participativas**

Para que la guía sea efectiva, es fundamental incluir actividades que refuercen los conceptos y fomenten la participación. Las actividades pueden variar según el tema y el tipo de audiencia, desde ejercicios de observación hasta talleres de creación.

### **E. Selecciona y organiza los materiales visuales**

Los elementos visuales son una herramienta poderosa en las guías didácticas, ya que ayudan a contextualizar y hacer accesibles los contenidos. Imágenes, ilustraciones, gráficos y diagramas pueden facilitar la comprensión y hacer que los participantes se sientan conectados con el tema.

### **F. Incluye actividades de evaluación o reflexión**

Para medir el impacto de la guía y los conocimientos adquiridos, es útil incluir ejercicios de evaluación al final de la actividad. Estas evaluaciones no tienen que ser exámenes formales; pueden ser preguntas de reflexión, ejercicios de autoevaluación o una actividad en la que los participantes expresen sus aprendizajes.

### **G. Revisa y adapta**

Una vez terminada la guía, es importante revisarla y adaptarla. La retroalimentación de colegas o expertos en el tema es valiosa para asegurar que la guía sea clara, atractiva y efectiva. Además, si es posible, realiza una prueba con un grupo reducido de la audiencia para detectar posibles áreas de mejora.

### **H. Diseña una presentación visual atractiva**

El diseño visual de la guía es crucial para captar y mantener el interés de los participantes. Utiliza un formato atractivo, colores que sean agradables a la vista, y asegúrate de que las secciones estén claramente delimitadas. La claridad y el orden en el diseño ayudarán a los participantes a seguir la guía de forma intuitiva.

#### **2.2.8.1 Descripción de los elementos constitutivos de la guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativos en segundo grado de Educación General Básica.**

La guía fue pensada para que los estudiantes del segundo grado de educación general básica comiencen con el aprendizaje de la lectoescritura con la ayuda de software

educativo que están disponibles en línea (La propuesta de la guía se encuentra en el capítulo VI).

Hoy en día, la tecnología se utiliza para hacer sencillo y accesible el proceso de aprendizaje, proporcionando herramientas interactivas y atractivas que facilitan la adquisición de nuevas habilidades. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo no solo transforma la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos, sino que también ofrece un entorno dinámico y adaptable que puede ajustarse a las necesidades individuales de cada alumno.

Los contenidos elegidos para esta guía provienen del libro de Lengua y Literatura. Estos temas han sido cuidadosamente seleccionados para contribuir a la elaboración de una guía que facilite la comprensión y el desglose de cada uno de ellos. La selección no es arbitraria; cada tema ha sido elegido en función de su relevancia y su capacidad para desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes.

Estos contenidos abarcan desde el reconocimiento de letras y sonidos hasta la formación de palabras y oraciones completas, pasando por ejercicios de comprensión lectora que permiten a los estudiantes interpretar y analizar textos sencillos. Esta guía no solo proporcionará un enfoque estructurado para desglosar los temas, sino que también destacará la importancia de los soportes educativos. Estos soportes son esenciales para reforzar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes asimilar los conceptos de manera efectiva y práctica. Los soportes educativos incluyen materiales impresos, actividades prácticas, y recursos digitales que se complementan entre sí para ofrecer una experiencia de aprendizaje integral. Por ejemplo, se utilizarán fichas de trabajo para practicar la escritura de letras y palabras, junto con actividades en línea que refuercen estos aprendizajes a través de juegos y ejercicios interactivos.

Además, la guía incluirá estrategias pedagógicas innovadoras y actividades complementarias que enriquecerán el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando así una experiencia educativa integral y enriquecedora. Entre estas estrategias se encuentran el aprendizaje basado en proyectos, el uso de juegos didácticos, y la incorporación de actividades colaborativas que fomenten el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales. Estas metodologías no solo hacen que el aprendizaje sea divertido y atractivo

para los estudiantes, sino que también promueven una comprensión profunda y duradera de los contenidos.

Las TIC son fundamentales en el aprendizaje de la lectoescritura. Existen diversas aplicaciones y software educativos dedicados a lo mencionado, que ofrecen ejercicios interactivos, juegos educativos y herramientas de evaluación que ayudan a los estudiantes a practicar y mejorar sus habilidades de manera lúdica y efectiva. Estas herramientas tecnológicas no solo facilitan la enseñanza, sino que también permiten un seguimiento personalizado del progreso de cada estudiante, identificando áreas de mejora y adaptando las actividades a sus necesidades específicas.

El uso de software educativo en la enseñanza de la lectoescritura permite a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera activa y participativa. Las aplicaciones y plataformas en línea están diseñadas para ser intuitivas y accesibles, ofreciendo una amplia gama de actividades que abarcan desde el reconocimiento de letras y sonidos hasta la construcción de frases y la comprensión de textos.

Algunas de las herramientas efectivas incluyen programas que utilizan el reconocimiento de voz para ayudar a los estudiantes a mejorar su pronunciación y aplicaciones que ofrecen retroalimentación inmediata sobre su desempeño, lo cual es crucial para el aprendizaje efectivo.

La integración de la tecnología en la enseñanza de la lectoescritura ofrece numerosos beneficios. Primero, proporciona un entorno de aprendizaje atractivo que capta la atención de los estudiantes y los motiva a participar activamente en su educación. Segundo, permite una personalización del aprendizaje que es difícil de lograr con métodos tradicionales. Las herramientas digitales pueden ajustarse para ofrecer niveles de dificultad adecuados a las habilidades de cada estudiante, asegurando que todos avancen a su propio ritmo. Además, el uso de tecnologías interactivas facilita la práctica continua y el refuerzo de habilidades, lo cual es esencial para la adquisición de la lectoescritura.

Las actividades complementarias incluidas en la guía están diseñadas para reforzar los aprendizajes de manera práctica y divertida. Estas actividades van desde juegos de mesa

que promueven la lectura y escritura, hasta proyectos creativos como la creación de cuentos y poemas.

### **2.2.8.2 Book Creator**

Par Begoña (2018), Book Creator con sus múltiples características permiten que tanto alumnado como profesorado puedan adquirir conocimientos y aptitudes cognitivas, sociales y tecnológicas con el fin de responder de manera crítica y creativa a las necesidades de la nueva realidad social y económica.

### **2.2.8.3 Uso de Book Creator**

El uso de Book Creator abre muchas posibilidades para que los alumnos/as encuentren y desarrollen sus propias voces, se apropien de su aprendizaje y se conviertan en creadores activos de conocimiento. es una plataforma cuya interfaz se asemeja a un “lienzo en blanco” para desarrollar la creatividad y compartir aprendizajes. El profesorado podrá usarla para crear sus propios recursos de enseñanza, presentaciones o libros interactivos y el alumnado podrá demostrar su creatividad y comprensión.

Empleando diferentes combinaciones de texto, imágenes, audio o video, se pueden elaborar:

Historias y cuentos interactivos

e-Portfolios y revistas de investigación

Libros de poesía e informes científicos

Manuales de instrucciones, libros “Sobre mí” y Aventuras en cómic

#### **Entre sus características destacan:**

**Curva de aprendizaje:** se requiere poca o ninguna capacitación.

**Fácil configuración:** integración completa con LMS y opciones de inicio de sesión único.

**Entorno colaborativo:** mantiene la clase conectada y promueve el trabajo colaborativo de forma síncrona o asíncrona.

**Adaptable a las necesidades:** bibliotecas ilimitadas por estudiante, clase, proyecto...

**Comunidad Book Creator:** un lugar dónde publicar los libros para una audiencia auténtica.

**Soporte Premium:** Infinidad de recursos publicados en su web, webinars, tutoriales y chats.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de la Investigación**

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que examina la lectoescritura y las características del software educativo, sus ventajas, beneficios, entre otros aspectos. Así toma en consideración los puntos de vista de los docentes recabados mediante entrevistas.

#### **3.2 Diseño de Investigación**

El estudio se llevó a cabo con un diseño tecnológico, apoyado en el diseño documental. Como señala De Benito & Salinas (2016), la investigación con diseño tecnológico “pretende estudiar la propia actividad educativa con la intención de mejorarla, y su característica fundamental reside en preocuparse por resolver los problemas concretos, en el propio contexto... recurriendo a teorías científicas o modelos disponibles” (p.50). Este tipo de investigación se caracteriza por la ausencia de intervención directa del investigador, lo que significa que el objeto de estudio no se altera por la acción del investigador.

#### **3.3 Tipo de investigación**

En este estudio, el tipo de investigación es aplicada se enfoca en herramientas tecnológicas, al respecto Hernández *et al.* (2014), la establece como “aquel tipo de investigación que tiene fines prácticos en el sentido de solucionar problemas detectados en un área del conocimiento. Está ligada a la aparición de necesidades o problemas concretos y al deseo del investigador de ofrecer solución a estos” (p.2). La investigación se apoya en una revisión documental porque se orienta a la elaboración de una guía didáctica para la lectoescritura en Lengua y Literatura, en la que se consideran acciones para mejorar situaciones de aprendizaje en el ámbito educativo.

#### **3.4 Nivel de investigación**

Por otro lado, el nivel de la investigación es descriptivo. Según Hernández *et al.* (2014), “se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”

(p.92). Este estudio es descriptivo porque se detallan las características de la variable de investigación, en este caso, la lectoescritura, que se reflejan en la guía didáctica propuesta.

### **3.5 Unidades de análisis**

Según Calduch (2014), “El objeto al que hace referencia la variable que se mide se denomina unidad de análisis, éstas pueden ser los propios individuos o diferentes categorías de agrupación social (familias, ciudades, regiones Estados, etc.)” (p.98). Las unidades de análisis fueron los contenidos del área de Lengua y Literatura que se consideraron para el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura (Ver anexo 1). Las unidades de análisis del área de Lengua y Literatura tomadas para este estudio fueron la fonética y la fonología mediante sonidos del lenguaje, reconocimiento de letras y fonemas; que implicaron los siguientes:

**Elementos fonológicos:** identificación de fonemas, sílabas, rimas. Segmentación y manipulación de sonidos en palabras.

**Lectura:** habilidades de decodificación y reconocimiento global de palabras. Lectura oral y silenciosa. Estrategias para la comprensión lectora

**Escritura:** Correspondencia fonema-grafema.

**Ortografía:** conocimiento de las reglas ortográficas básicas y signos de puntuación.

### **3.6 Población beneficiaria**

La población beneficiaria fueron los docentes de segundo grado de educación básica del área de Lengua y Literatura.

### **3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de Datos**

El tipo de investigación determinó la técnica y el instrumento a empleados. Las técnicas de recolección de datos son procedimientos y actividades que permiten comprobar el problema planteado de la variable estudiada. Las técnicas de recolección de datos permiten recoger datos y obtener un mejor resultado en las investigaciones de carácter cuantitativo.

#### **Técnica de la entrevista**

Para Monje (2011) la entrevista es una técnica de recolección de datos que se caracteriza por una estructura semiestructurada, en este tipo de entrevista, el investigador tiene una serie de preguntas previamente establecidas, lo que permite explorar las experiencias,

percepciones, opiniones de los participantes. Para esta investigación se entrevistaron cuatro docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” con la finalidad de obtener información acerca de los software educativos que conocían y de elementos relacionados con la lectoescritura (Ver anexo 2).

### **Instrumento**

El instrumento utilizado fue un guión de preguntas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”.

## **3.8 Metodología de Desarrollo de Software Educativo**

### **Contexto**

La presente metodología está diseñada específicamente para orientar el desarrollo de software educativo, basado en una experiencia previa con una herramienta como SIALEN, y enfocado en la creación de una guía didáctica para fomentar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB).

### **Objetivo**

Desarrollar una guía didáctica que complemente el uso del software educativo, maximizando su impacto en el aprendizaje de la lectoescritura mediante una metodología adaptada a las necesidades pedagógicas y tecnológicas del entorno educativo.

### **Metodología**

#### **A. Fase de Análisis**

##### **Definición de objetivos pedagógicos:**

- Identificar las competencias de lectoescritura esperadas al finalizar el uso del software y la guía didáctica.
- Establecer metas alineadas al currículo de segundo grado de EGB.

##### **Análisis del software existente:**

- Revisar las funcionalidades, actividades y recursos ofrecidos por SIALEN.
- Identificar fortalezas y áreas de mejora en el contexto de la lectoescritura.

##### **Identificación de necesidades del usuario:**

- Considerar factores como edad, nivel de desarrollo cognitivo, acceso a tecnología y estilos de aprendizaje.

#### **B. Fase de Diseño Didáctico**

##### **Elaboración de la estructura de la guía:**

- Diseñar secciones claras y organizadas: introducción, objetivos, instrucciones de uso, actividades y evaluación.

**Diseño de actividades:**

- Crear actividades interactivas que se integren con las funcionalidades del software SIALEN.
- Garantizar que las actividades sean lúdicas, progresivas y adaptativas.

**Enfoque en la diversidad:**

- Incorporar estrategias inclusivas para atender diferentes niveles de habilidad en lectoescritura.
- Proveer alternativas para estudiantes con necesidades educativas especiales.

**C. Fase de Desarrollo y Adaptación**

Desarrollo de la guía didáctica:

- Escribir las instrucciones y actividades detalladamente.
- Incorporar imágenes, gráficos y ejemplos que faciliten la comprensión.

**Adaptación del software (si aplica):**

- Proponer o implementar ajustes en SIALEN que potencien su utilidad para los objetivos planteados.

**D. Fase de Implementación****Capacitación docente:**

- Proveer recursos adicionales como la guía.

**Pilotaje en el aula:**

- Implementar la guía con un grupo reducido de estudiantes para evaluar su efectividad.

**E. Fase de Evaluación y Mejora****Evaluación del impacto:**

- Medir el progreso en lectoescritura mediante evaluaciones antes y después del uso del software y la guía.
- Analizar indicadores de motivación y participación.

**Revisión de la guía:**

- Incorporar mejoras basadas en la retroalimentación obtenida.
- Actualizar la guía para reflejar buenas prácticas y resultados exitosos.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados de la entrevista

A continuación, se presenta la interpretación de las respuestas obtenidas en la aplicación de entrevista en la tabla 5:

Tabla 5

*Información recabada mediante la entrevista*

Pregunta	Respuesta	Interpretación
¿Cuáles herramientas digitales ha usado en su aula de clases?	<p><b>Informante 1:</b> Educaplay, Canva, Genially.</p> <p><b>Informante 2:</b> Audiovisuales, grabadora, una computadora con proyector.</p> <p><b>Informante 3:</b> YouTube, Google.</p> <p><b>Informante 4:</b> YouTube, Google.</p>	<p>Los docentes utilizan las herramientas básicas como son equipos tecnológicos buscador de información y el You tube para videos educativos, solo un informante manifestó la utilización adicional de herramientas como Educaplay, Canva, Gniially.</p>
¿En su opinión que aporte ha dado los videos digitales?	<p><b>Informante 1:</b> Los videos digitales han aportado en el aprendizaje de los estudiantes en vista que son muy visuales y llamativos para los niños.</p> <p><b>Informante 2:</b> los videos son muy buenos aprenden viendo que leyendo,</p> <p><b>Informante 3:</b> son un apoyo para que el niño desarrolle las destrezas ayuda despertar su creatividad en su pensamiento, desarrollo la inteligencia a través de la observación.</p> <p><b>Informante 4:</b> Ha brindado un aporte positivo en lo que respecta al</p>	<p>Para los docentes están de acuerdo que los videos digitales han ayudado en el momento de dar sus clases a sus estudiantes, porque los niños encuentran atractivo los videos digitales, les beneficia en la creatividad, destrezas.</p>

desarrollo de las destrezas, indicadores de evolución y en el proceso de aprendizaje.

¿Qué piensa de enseñar a sus estudiantes con software educativo?

**Informante 1:** La utilización del software educativo sería muy beneficioso para los niños en su aprendizaje.

**Informante 2:** Es muy bueno porque a los niños se ayuda a desarrollar destrezas y habilidades, a los niños les ayuda a ser críticos.

**Informante 3:** Primero quiero aprender estas herramientas que no he trabajado.

**Informante 4:** Estas técnicas ayudan al estudiante a desarrollar diferentes actividades en el campo educativo. Lamentablemente en las instituciones fiscales no se cuenta con un docente de computación para que se pueda utilizar estos medios tecnológicos lo cual no existe ninguna herramienta para que el estudiante pueda hacer uso de este.

En el segundo grado de educación básica según los informantes el uso del software sería una herramienta beneficiosa para una mejor enseñanza-aprendizaje a los niños en la lectoescritura.

Del 1 al 5 cuáles de los siguientes contenidos presentan dificultades sus estudiantes Donde 1 es fácil y 5 es alta dificultad: Primero quiero aprender estas herramientas que no he trabajado

a) Los fonemas (relación entre el fonema y su representación gráfica)

b) Grafías (desarrollo del grafismo)

**Informante 1:** Los fonemas para los niños se les dificulta un poco, para el desarrollo del grafismo es en medio, los fonemas y sus grafías en dictados se les dificulta bastante, lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados es difícil.

**Informante 2:** Los fonemas son muy fáciles, las grafías son fáciles, los fonemas con sus grafías en los dictados para los niños son fácil, lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados es medio difícil para los niños.

**Informante 3:** Los fonemas son muy fáciles, las grafías son muy difícil, los fonemas con sus grafías en

Según los docentes aseguran que los estudiantes tienen dificultades en los fonemas para el desarrollo del grafismo es en medio, los fonemas y sus grafías en dictados se les dificulta bastante, lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados es difícil.

- c) Los fonemas y los dictados son muy difícil, Lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados es fácil.
- d) Lectura de **Informe 4:** Los fonemas son difíciles, las grafías son difícil, los fonemas con sus grafías en los dictados es medio difícil, Lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados es medio difícil.

---

Nota: *elaboración propia a partir de la aplicación de la entrevista.*

### **Interpretación general de la entrevista**

Los docentes entrevistados muestran interés en aprender sobre la utilización de software educativos para la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura, pues solo han utilizado herramientas básicas que no representan un aporte importante para el desarrollo de actividades con los estudiantes. En cuanto a la dificultad presentada en contenidos a lectoescritura, varían de alta a ninguna dificultad, este rango diferenciador puede obedecer a las características particulares de cada grupo.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- En el segundo grado de Educación General Básica, los contenidos de lectoescritura se enfocan en reforzar las habilidades básicas de lectura y escritura, permitiendo que los estudiantes avancen desde el reconocimiento de palabras hacia una comprensión profunda de textos simples. Los docentes entrevistados contribuyeron a la comprensión de los contenidos que presentan mayor dificultad en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, siendo estos diferenciadores según las características particulares de cada grupo de estudiantes. Dichos contenidos fueron tomados en cuenta para la elaboración de la guía.
- El análisis de las características del software educativo disponible en plataformas gratuitas para el desarrollo de la lectoescritura en segundo grado de Educación General Básica permite identificar herramientas clave que apoyan el aprendizaje como es el caso de SALEN
- El diseño de los elementos constitutivos de una guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica permite estructurar un recurso práctico y eficiente que orientará al docente en la implementación de estos. Se utilizó una plataforma online denominada Book Creator para la presentación digital de la guía.

#### 5.2 Recomendaciones

- Es fundamental identificar y priorizar los contenidos esenciales de lectoescritura que deben desarrollarse en segundo grado de Educación General Básica.
- Analizar detenidamente características del software educativo que son gratuitos disponibles, priorizando aquellos que sean intuitivos, interactivos y específicos para el desarrollo de la lectoescritura.
- Se sugiere que los educadores se mantengan actualizados sobre las últimas tendencias y herramientas en el campo de la educación y la tecnología. Explorar constantemente nuevos softwares educativos y recursos digitales puede

enriquecer la experiencia de aprendizaje y brindar oportunidades innovadoras para el desarrollo de la lectoescritura en el aula.

- Integrar una variedad de materiales y recursos didácticos, incluyendo cuentos, poemas, textos informativos y actividades interactivas, para ofrecer una experiencia de aprendizaje rica y variada.
- Es importante considerar la diversidad de los estudiantes y adaptar los materiales y actividades para atender a las diferentes necesidades, estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 INTRODUCCIÓN**

La propuesta del presente trabajo se desarrolló mediante la creación de una guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante software educativo en segundo grado de Educación General Básica se elaboró con temas que podrán solventar a los niños en su aprendizaje como conciencia fonológica, ortografía, lectura, y la escritura.

Con esta propuesta se pretende utilizar el software Book Creator, sabiendo que no es muy común, pero que me permitirá la creación de la guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura para fortalecer el aprendizaje de los niños, es un recurso que apuesta un aprendizaje significativo porque consta de imágenes, audios, videos permitiendo al niño aprenda en un entorno natural y divertido.

#### **6.2 Determinación de las actividades**

El producto que se desea realizar es una guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en segundo grado de Educación General Básica, pretende incluir imágenes, audios, videos que ayuden a captar el interés por la lectoescritura. Las páginas de la guía fueron creadas para fortalecer el aprendizaje autónomo de los niños de edades cortas, de 6 a 8 años, se han priorizado realizarlas con una vista dinámica y colorida que capte la atención y motivación de los estudiantes.

Se realizó un análisis de software educativo gratuito enfocado en la lectoescritura inicial. El estudio incluye una descripción detallada de sus características, un cuadro comparativo, recomendaciones para su uso en el aula y pautas específicas para integrarlo de manera efectiva en el segundo grado de educación básica.

Ahora para cumplir el ultimo objetivo que puse en este documento pasamos a la fase de elaborar una portada llamativa; redactar un índice de contenidos claro; desarrollar una introducción. De esta manera se diseñarán adecuadamente los componentes necesarios de la guía didáctica para lectoescritura inicial con software educativos en segundo grado de básica.

En la guía cumple con los objetivos presentados anteriormente cumple porque se seleccionó adecuadamente, haciendo un cuadro comparativo entre software y realizando los contenidos de la guía en un software específico.

### 6.3 Desarrollo de la guía

Enlace de la guía:

<https://read.bookcreator.com/8lticVMudFP9pZ3PEpicNWRNItx1/98kND4KNR9GovsIbSPmO9w>

#### Ilustración 1

*Caratula de la guía*



#### 6.3.1 Introducción al uso de la guía

El desarrollo de este recurso didáctico fue creado para estudiantes de segundo año de grado de Educación General Básica, en la asignatura de Lengua y literatura para el desarrollo de este se escogió temas referentes al texto del alumno de la unidad número 2 denominada “Reconozco los fonemas” (Ministerio de Educación, 2021), en el cual se desarrolló cada página con las temáticas correspondientes de la unidad y de esta manera continuar con la línea de enseñanza habitual.

**Objetivo:** OG.LL.4 Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso. (Ministerio de Educación, 2021).

### 6.3.2 Conciencia fonológica

Torre, et al. (2002), precisan que seguramente todos los profesionales de la enseñanza estemos de acuerdo en destacar la importancia del lenguaje como motor del desarrollo cognitivo y como base de otros aprendizajes en especial de habilidades instrumentales básicas entre las que se encuentra la lecto escritura. (p. 28). El logro en el aprendizaje de la lectura en un sistema de escritura alfabético requiere que el niño pueda identificar los sonidos individuales que componen su lengua. Este conocimiento, denominado conciencia o metaconocimiento fonológicos, es fundamental. Los fonemas son las unidades sonoras que conforman las palabras habladas, mientras que los grafemas son las representaciones gráficas de esos fonemas mediante letras, que constituyen las palabras escritas. En el alfabeto español, hay 27 letras distintas que representan 29 grafemas y 25 fonemas. Por ejemplo, la palabra "cuchillo" contiene 6 fonemas (/c/ /u/ /ch/ /i/ /ll/ /o/), ocho letras (c-u-c-h-i-l-l-o) y seis grafemas (c-u-ch-i-ll-o). En cuanto a la lectura, nuestro idioma es completamente transparente, lo que significa que hay una correspondencia directa donde cada grafema representa un solo fonema. Sin embargo, en la escritura, esta correspondencia no es directa, ya que algunos fonemas pueden ser representados por dos o más grafemas; por ejemplo, el sonido /K/ puede escribirse con los grafemas c y k.

Dioses (2016), desde su visión señala que el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños preescolares de zona urbana se acrecienta de acuerdo con el avance de la edad y el nivel socio económico. La toma de conciencia de los elementos fonéticos del habla y la habilidad para dominar varios procesos que los niños pueden realizar de manera consciente en relación con el lenguaje oral implica desarrollar una comprensión profunda y práctica de cómo funcionan los sonidos del lenguaje y cómo pueden manipularse de manera efectiva.

Algunos autores también utilizan el término conciencia fonémica, como Hernández (2018), que la define como la capacidad que tiene el sujeto de descubrir en la palabra una secuencia de fonos o de fonemas, la cual sería consecuencia de la instrucción formal en lectura en un

sistema alfabético. La conciencia fonológica es una habilidad metalingüística que implica reflexionar sobre el lenguaje y se desarrolla gradualmente durante los primeros años de vida. Comienza con el reconocimiento de unidades grandes y concretas del habla, como las palabras y sílabas, y progresa hacia unidades pequeñas y abstractas, que son los fonemas. Este proceso refleja la capacidad de los niños para entender y manipular los sonidos del lenguaje de manera consciente, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

La conciencia fonológica es una habilidad metalingüística que implica reflexionar sobre el lenguaje y se desarrolla gradualmente durante los primeros años de vida. Comienza con el reconocimiento de unidades grandes y concretas del habla, como las palabras y sílabas, y progresa hacia unidades pequeñas y abstractas, que son los fonemas. Este proceso refleja la capacidad de los niños para entender y manipular los sonidos del lenguaje de manera consciente, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

### **6.3.2.1 Las grafías**

Para Burgos (2023), El grafismo en niños se refiere al desarrollo de habilidades relacionadas con la escritura y el dibujo a mano. Estas habilidades son vitales para la comunicación, el aprendizaje y la expresión creativa de los niños. Comienza con la exploración de trazos simples y se convierte en el alfabeto y números.

El grafismo en niños es un proceso emocionante y esencial en su desarrollo. No solo se trata de aprender a escribir y dibujar, sino que también influye en su desarrollo cognitivo y motor.

Según Artesco (2024), La escritura es uno de los aprendizajes más significativos para un niño o una niña, junto con la lectura, claro, y en este proceso debe utilizar todos los recursos que tenga para lograr su objetivo de manera positiva y amable. La grafomotricidad es un proceso mediante el cual un niño aprende a hacer los movimientos adecuados para trazar las letras o grafías al momento de escribir. La grafomotricidad es parte de la motricidad fina y es una habilidad que se desarrolla con práctica y ejercicios y tiene como objetivo principal ofrecer a los niños la posibilidad de expresarse a través del dibujo de los signos o símbolos de la escritura, mientras realizan trazos y movimientos que otorguen mayor control en su cuerpo, producto de la constancia y repetición. La grafomotricidad permite a las niñas y niños reconocer su fuerza y perfeccionar el uso de sus manos, dedos, antebrazos, muñecas y cada parte del cuerpo que interviene al momento de escribir.

## Referencias

- Arango, J. (2024). *Conciencia fonológica y lectoescritura en estudiantes del segundo grado de educación primaria*. Escuela de educación superior pedagógica pública la Inmaculada, Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria, Camaná- Perú. Obtenido de [https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/145/01\\_TESIS\\_CONCIENCIA%20FONOL%C3%93GICA%20Y%20LECTOESCRITURA%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20SEGUNDO%20GRADO.pdf?isAllowed=y&sequence=1](https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/145/01_TESIS_CONCIENCIA%20FONOL%C3%93GICA%20Y%20LECTOESCRITURA%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20SEGUNDO%20GRADO.pdf?isAllowed=y&sequence=1)
- Araque, J. (2021). Del placer de leer y el juego literario. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 278-302. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1575>
- Arias, F. (2012). Introducción a la Metodología Científica. *El Proyecto de Investigación*. Obtenido de <https://redholosxxi.com/sobre-las-tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion/>
- Begoña, M. (enero de 2018). *intef*. Obtenido de [https://intef.es/observatorio\\_tecno/book-creator-descubre-tus-superpoderes/](https://intef.es/observatorio_tecno/book-creator-descubre-tus-superpoderes/)
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3ra ed ed.). Colombia: Pearson educacion. Obtenido de <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Bezanilla, M. (22 de febrero de 2010). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Software educativo y su importancia*, 4(1), 123-130. Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/download/211/169/>
- Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid . Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>
- Cano, B. (2012). *La lectoescritura en Educación Infantil: Actividades para mejorar su desarrollo en el aula*. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Didáctica de la Lengua y Literatura . Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14586/TFG-G1378.pdf?sequence=1>
- Cárate, K., Casillas, B., & Fausta, S. (2024). La metodología de aprendizaje de la lectoescritura en el proceso de enseñanza. *Prometeo Conocimiento Científico*,

- 4(1), 1-19. Obtenido de <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/81>
- Castañeda, J. (2019). *Implementación de un software educativo en la lectoescritura de los estudiantes de primaria de la primaria de la I.E.* Trabajo de Titulación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Informática educativa, con mención en habildades docentes de Tecnologías de Información y Comunicación Educativas, Arequipa-Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a2f72d72-d1cc-4379-ac93-b6cd0719f165/content>
- Castañeda, L. (2018). La Comprensión Lectora y su Papel en los Procesos de Transformación Integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(7), 2219-2237. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/374599807\\_La\\_Comprension\\_Lectora\\_y\\_su\\_Papel\\_en\\_los\\_Procesos\\_de\\_Transformacion\\_Integral](https://www.researchgate.net/publication/374599807_La_Comprension_Lectora_y_su_Papel_en_los_Procesos_de_Transformacion_Integral)
- Cepeda, J. (2022). *Diseño de un software educativo para el desarrollo de la lectoescritura.* Universidad Central del Ecuador, [Trabajo de Titulación modalidad Proyecto Tecnológico presentado como requisito previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Informática] , Quito. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/74c77e79-f218-48b3-ab8d-83d7a1451e65>
- Cobo, J. (2011). El concepto de tecnologías de la información. *Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento*, 295-318. Obtenido de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>
- De Benito, B., & Salinas, J. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 44-59. Obtenido de <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631>
- Dima, S. (marzo de 2020). *Sialen.* Obtenido de <https://www.miescuelitadeapoyo.com/2020/03/Software-para-aprender-a-leer.html>
- Dioses, A. (2016). Análisis psicolingüístico del desarrollo fonético fonológico de alumnos preescolares de Lima. *Revista de Investigación en Psicología*, 9, 27-35. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-27.pdf>
- Ferreiro, M. (2000). *El proceso de la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura: una revisión teorica.* Universidad de la Laguna, Facultad de Educación Trabajo de fin de grado de maestro en educación primaria, Mexico. Obtenido de

- <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15570/EI%20proceso%20de%20enseñanzaaprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20una%20revisión%20teórica.pdf?sequence=1&is>
- Gallo, G. (2021). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación* 7, 7(1), 1-8. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/4083/4222>
- García, A. (2014). *Guías didácticas*. Obtenido de <https://utn.edu.ar/images/Secretarias/SACAD/SIED/repositorio/Guas-didcticas.pdf>
- García, S. (2015). Modelo Neuropsicológico. *Revista neuropsicologica latinoamericana Sociedad Latinoamericana de*, 6(3), 17-28. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439542517001.pdf>
- Gutiérrez, A., & Montes de Oca, R. (2004). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(3), 1-12. doi:<https://doi.org/10.35362/rie3433265>
- Gutiérrez, J. (2024). *Elaboracion de una guía didáctica para promover la lectoescritura como proceso meta-cognitivo para los estudiantes de nivel elemental y medio de la escuela de educación general básica 10 de agosto*. Universidad Saileciana sede Cuenca, Trabajo de titulación previo a la obtención de título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Cuenca. Obtenido de [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27597/1/UPS-CT011376.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27597/1/UPS-CT011376.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Hernández, A. (2018). Conciencia Fonológica en niños de cinco años del nivel inicial del distrito de Huancavelica. *Conciencia Fonológica*, 27-35. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-27.pdf>
- Hernández, M., & Álvarez, J. (24 de noviembre de 2019). Aprendizaje de la lectoescritura desde el método cooperativo. *IV Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI*, (págs. 30-42). Obtenido de <https://www.eumed.net/actas/19/educacion/3-aprendizaje-de-la-lectoescritura.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación (6° ed.)*. México: McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. .
- Jiménez, V. Z. (febrero de 2008). La Comprensión Lectora y su Papel en los Procesos de Transformación integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5),

- 2219-2237. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/374599807\\_La\\_Compreension\\_Lectora\\_y\\_su\\_Papel\\_en\\_los\\_Procesos\\_de\\_Transformacion\\_Integral](https://www.researchgate.net/publication/374599807_La_Compreension_Lectora_y_su_Papel_en_los_Procesos_de_Transformacion_Integral)
- Joaquín F, J. G., & R, M. (2024). *FACIL*. Obtenido de [http://www.xtec.cat/dnee/facil/FACIL\\_tecnoneet\\_2006.pdf](http://www.xtec.cat/dnee/facil/FACIL_tecnoneet_2006.pdf)
- KDE, c. (19 de octubre de 2000). *Gcompris*. Obtenido de <https://www.gcompris.net/index-es.html>
- Maldonado, K. .. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 123-130. doi:<https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.211>
- Márquez, J., & Márquez, G. (2018). Software educativo o recurso educativo. *Varona*, 67, 1-6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n67/1992-8238-vrcm-67-e13.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *Curriculo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Elemental*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Curriculo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemática , digitales y socioemocionales* . Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Elemental.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf)
- Ministerio de Educación de Guatemala. (2016). *Aprendizaje de la lectoescritura*. Guatemala: Usaid. Obtenido de [http://www.usaidlea.org/images/APRENDIZAJE\\_DE\\_LA\\_LECTOESCRITURA.pdf](http://www.usaidlea.org/images/APRENDIZAJE_DE_LA_LECTOESCRITURA.pdf)
- Nuria de Juan. (2015). *Software Cognitiva: Entorno Virtual de Aprendizaje*. Obtenido de <https://nuriadejuan.es/software-cognitiva-entorno-virtual-de-aprendizaje/>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15570/EI%20proceso%20de%20ensenanzaaprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20una%20revisión%20teórica.pdf?sequence=1&is>
- Smart. (2024). *Versión básica de SMART Notebook*. Obtenido de <https://support.smarttech.com/docs/software/notebook/notebook-basic/es/teacher-guide/default.cshtml>
- Tomalá, J. (2024). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura en segundo grado de educación general básica*. Universidad Politécnica Salesiana sede Quito, Educación básica , Quito. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27225/1/TTQ1473.pdf>

- Torre, D. (septiembre de 2002). Conciencia fonológica . *Universidad y Sociedad*, 27-35. Recuperado el 23 de julio de 2024, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-27.pdf>
- Ulco Simbaña, L. E., & Baldeón Egas, P. F. (2020). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Revista Conrado*, 16(73), 426-433. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>
- UNESCO. (2022). *El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en lectura: ¿Qué nos dicen y cómo usarlos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?* Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747>
- UNESCO. (6 de febrero de 2024). Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Universidad Complutense de Madrid, M. (2018). *El aprendizaje de la lectoescritura en castellano en contextos de riesgo (Tesis doctoral)*. Obtenido de [https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/191909/TFG\\_2020\\_PascualLorens\\_Silvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y#%5B%7B%22num%22%3A35%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C82%2C771%2C0%5D](https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/191909/TFG_2020_PascualLorens_Silvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y#%5B%7B%22num%22%3A35%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C82%2C771%2C0%5D)
- Valencia, T. M. (2 de diciembre de 2016). *Sociedad y Tecnología*. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/48/397#toc>
- Wasik, B. (2009). La metodología de aprendizaje de la lectoescritura en el proceso de enseñanza. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(2), 2-19. Obtenido de <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/81/85>

## ANEXOS

### ANEXO 1 ACCESO A LA GUÍA MEDIANTE CÓDIGO QR



### ANEXO 2 PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES: INFORMÁTICA

#### PREGUNTAS ESTRUCTURADAS PARA EL/LA DOCENTE DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Estimado(a) Licenciado(a)

Muy respetuosamente me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración dada su experiencia en el área temática, para que me ayude contestando unas preguntas, las mismas que ayudarán a realizar el trabajo de titulación: Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica.

**Objetivo:** Obtener información para la elaboración de una guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica

Nota: **Su participación es de carácter anónima**, al colaborar con esta investigación da su consentimiento para analizar e interpretar las respuestas proporcionadas.

Gracias por su colaboración.

Villa Zumba Jennifer Paola  
Autora del trabajo de titulación

**INSTRUCCIONES:**

Responda de acuerdo con su opinión a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles herramientas digitales ha usado en su aula de clases?
2. ¿En su opinión que aporte ha dado los videos digitales?
3. ¿Qué piensa de enseñar a sus estudiantes con softwares educativos?

4. **Marque del 1 al 5** cuáles de los siguientes contenidos presentan dificultades sus estudiantes Donde **1 es fácil y 5 es alta dificultad**:

- a) Los fonemas (relación entre el fonema y su representación gráfica)
- b) Grafías (desarrollo del grafismo)
- c) Los fonemas y sus grafías en los dictados
- d) Lectura de equivalencia fonológica con los fonemas presentados.

### ANEXO 3 PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR</b>					<b>AÑO LECTIVO</b>	
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>					2024-2025	
					<b>UNIDAD N° 6</b>	
<b>1. DATOS INFORMATIVOS:</b>						
DOCENTES:	ÁREA/ ASIGNATURA:	GRADO:	TIEMPO		DURACIÓN	
	LENGUA Y LITERATURA	SEGUNDO	SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL
			40	<b>2024-2025</b>	2 de septiembre 2024	1 de julio 2025
<b>2. PLANIFICACION</b>						
TÍTULO DE LA UNIDAD	OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD					
Compartiendo con amigos						
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	<p>CE.LL.2.2. Distingue y busca conocer el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país.</p> <p>CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p>					

		CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS (Actividades)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y pluriculturalidad.	<b>Bloque 1 lengua y cultura:</b> Realicemos un pambamesa intercultural	Apertura de unidad Activo mi pensamiento innovador 1. Lee el siguiente poema, te va a gustar. El gato Gustavo Gustavo es un gato muy raro. No come nada que le parezca caro, no come queso ni ratones, come mangos y melocotones. Los sábados bebe gaseosa, también lee noticias graciosas. Los domingos son pura diversión toma helados o ve televisión. Va a la escuela con gusto, pero un día se llevó un buen susto, porque en lugar de estudiar, con su amiga la hormiga se puso a jugar. <b>Comunica</b> Contesta las preguntas para resolver el crucigrama. Comenta en clase, ¿por qué se llevó un buen susto?	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Texto</li> <li>✓ Bibliografía</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Diapositivas</li> </ul>	I.LL.2.2.1. Identifica el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país.  (I.2., I.3.) 	Determina el procedimiento a través de los trabajos, tareas, deberes, entre otros.  <b>EVALUACIÓN SUMATIVA</b> Determina la medición del aprendizaje a través de pruebas abiertas y de base estructurada  Prueba de fin de unidad

		<p><b>EXPLORA</b></p> <p>Observa las imágenes y lee los diálogos.</p> <p>Observa las imágenes y aprende como se dice en kichwa los nombres de los productos agrícolas que se pueden encontrar en una pambamesa.</p> <p>Practica la escritura junto a la palabra en idioma kichwa.</p> <p>Mishki muyukuna / Frutas</p> <p>Aprende el nombre en kichwa de las siguientes frutas. Pinta y decora.</p> <p>Llegó el momento de compartir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Organicen cuatro grupos de trabajo.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cada grupo deberá investigar con la ayuda de un adulto sobre los alimentos que distintas nacionalidades y pueblos producen en sus tierras.</li> <li>Consigan los alimentos y llévenlos a la escuela para compartir en una gran pamba-mesa. Coloquen un letrero con el nombre del alimento en kichwa.</li> <li>Incluyan alimentos de todas las regiones, solo deben explicar qué es y cómo se consume.</li> </ul> <p>¡Ahora si a disfrutar de los deliciosos alimentos de la tierra!</p>			
--	--	--	--	--	--

		2. Dibuja o pega fotografías de la pamba-mesa que realizaron.			
<p>LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar y mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.</p> 	<p>✓ <b>Bloque 2</b> ¡Jugar no es cosa fácil!</p>	<p>¡Jugar no es cosa fácil!</p> <p>1. Vamos a formar equipos de trabajo de dos o más participantes.</p> <p>Solo necesitan un dado y una ficha por participante. Por turnos cada uno lanzará el dado y avanzará la ficha donde corresponda.</p> <p>Gana quien llega primero a donde está el pingüino.</p> <p>1. Antes de empezar, lee y comenta acerca de las gratificaciones y penalizaciones que se van dando si llegas a las siguientes casillas.</p> <p>2. Lee junto a tu docente y entérate de lo que le pasó al hombre de jengibre.</p> <p>El cuento del hombre de jengibre Era un día frío y, Willy decidió prender el horno para abrigar la casa, y como no le gusta desperdiciar nada, pensó en preparar una rica galleta de jengibre para comerla acompañada de un vaso de yogurt.</p> <p>Hizo la masa con harina y especias dulces y luego decidió darle forma de un hombre de jengibre. Le puso</p>	<p>✓ Texto ✓ Bibliografía ✓ Internet ✓ Diapositivas</p>	<p>I.LL.2.3.1. Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3., I.4.)</p> 	<p>Determina el procedimiento a través de los trabajos, tareas, deberes, entre otros.</p> <p><b>EVALUACIÓN SUMATIVA</b></p> <p>Determina la medición del aprendizaje a través de pruebas abiertas y de base estructurada</p> <p>Prueba de fin de unidad</p>

		<p>muchos adornos para que la galleta se vea deliciosa.</p> <p>Pronto la galleta estaba crujiente y Willy abrió la puerta del horno.</p> <p>De pronto el hombre de jengibre saltó del horno, y salió corriendo, gritando:</p> <p>-No puedes alcanzarme. ¡Soy el hombre de jengibre!</p> <p>Siguió corriendo y se encontró con un gallo que dijo:</p> <p>- ¡kikiriki! ¡Hueles delicioso! ¡Quiero comerte!</p> <p>Pero el hombre de jengibre siguió corriendo. Ahora lo perseguían Willy y también el gallo.</p> <p>Pero el hombre de jengibre corrió más rápido hasta que se encontró con una yegüita chiquitita.</p> <p>- ¡Para, hombre de jengibre!</p> <p>¡Quiero comerte!</p> <p>Pero el hombre de jengibre siguió corriendo, la yegua lo persiguió brincando, pero el hombre de jengibre corrió más rápido.</p> <p>En su huida llegó a un río y en la orilla se encontró con el lobo, quien con voz muy amable le dijo:</p> <p>_ ¿A dónde vas con tanta prisa?</p> <p>- Estoy huyendo de Willy, el gallo la yegua y otros que quieren comerme.</p> <p>Pero el zorro astuto sonrió y dijo:</p> <p>- Espera, hombre de jengibre. ¡Soy tu amigo! Te ayudaré a cruzar el río.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>¡Échate encima de la cola! El hombre de jengibre echó un vistazo hacia atrás y vio a Willy, el gallo la yegua y otros acercándose. Sin pensarlo dos veces se acomodó encima del lomo del zorro y juntos salieron nadando en el río. A mitad de camino, el zorro dijo:</p> <p>- Hombre de jengibre, el agua cada vez es más profunda. ¡Échate encima de la cabeza!</p> <p>- ¡Ja, Ja! ¡Nunca me alcanzarán! Gritó alegremente el hombre de jengibre.</p> <p>- ¡Tienes razón! dijo el zorro. Con un rápido movimiento, lanzó al aire al hombre de jengibre, lo atrapó y se lo comió de un bocado.</p> <p>Pobre Willy, no tuvo más que regresar a casa y tomar su vaso de yogurt.</p> <p>Adaptado de un cuento tradicional de EEUU</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observa las imágenes y ordena de principio a fin, quién perseguía al hombre de jengibre.</li> <li>2. Observa las imágenes y comenta todo lo que sabes de cada una.</li> <li>3. Observa los dibujos y formula una oración para decir lo que ves. Pinta un círculo por cada palabra de tu oración.</li> <li>4. Observa las imágenes y escribe una oración para explicar lo que sucede. Pinta un círculo por cada palabra de la oración.</li> </ol>			
--	--	--	--	--	--

		<p>5. Observa las imágenes y expresa lo que sabes de los personajes. Piensa ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes?, ¿Qué comen?</p> <p>6. Observa los dibujos y formula una oración para decir lo que ves. Pinta un círculo por cada palabra de tu oración.</p> <p>7. Observa los dibujos y formula una oración para describir la escena. Pinta un círculo por cada palabra de tu oración.</p>			
<p><b>LL.2.3.8. Aplicar</b> los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>✓ <b>Bloque 3</b> Desarrollo de la conciencia lingüística</p>	<p>Fonema: /g/  1. Pronuncia el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo.  2. Encierra los dibujos cuyos nombres tienen el sonido /g/  3. Encierra los dibujos que tienen en la palabra que los nombra en sonido /g/ al inicio.  4. Pinta la casilla que corresponde al sonido /g/ en cada palabra.  Los tres trajes del sonido /g/ “g”; “gl”; “gr”  ¡Ya lo sabías!  El fonema /g/ se escribe con “g” cuando le siguen las vocales a, o, u. Suena suave.  También cuando le siguen los sonidos /l/ y /r/.  1. Observa cómo se escriben las palabras.</p>	<p>✓ Texto  ✓ Bibliografía  ✓ Internet  ✓ Diapositivas</p>	<p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>(J.3., I.3.) </p>	<p>Determina el procedimiento a través de los trabajos, tareas, deberes, entre otros.</p> <p><b>EVALUACIÓN SUMATIVA</b>  Determina la medición del aprendizaje a través de pruebas abiertas y de base estructurada  Prueba de fin de unidad</p>

		<p>2. Fíjate cuando el sonido /g/ se escribe con “g”.</p> <p>3. Observa las imágenes y escribe la palabra que los nombra.</p> <p>4. Observa los dibujos y repite como se escribe cada uno.</p> <p>5. Elige la palabra que completa la oración. Los tres trajes del sonido /g/ ; “gu”</p> <p>6. Lee las palabras y observa cuando el sonido /g/ se escribe con “gu”.</p> <p>7. Piensa en como se dice cuando algo es pequeño y completa las oraciones con las palabras adecuadas. ¡Ya lo sabías! La “g” representa un sonido suave cuando se usa la “u” entre la “g” y la vocal “e”; “i”.</p> <p>8. Lee las palabras y observa cuando el sonido /g/ se escribe con “gü”.</p> <p>9. Lee y reescribe la palabra que nombra a los dibujos. ¡Ya lo sabías! Para que suene la u en güe, güi, necesitamos la diéresis que son los puntos sobre la vocal Ü. ¡Leo y comprendo!</p> <p>1. Completa las palabras con las letras que faltan. Lee como quedan.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>2. Lee y pon con color rojo la diéresis (¨) en las palabras que deben llevarla.</p> <p>3. Lee y pon con color rojo la diéresis (¨) en las palabras que deben llevarla.</p> <p>¡Leo y me divierto al máximo!</p> <p>1. Lee en voz alta y fíjate que en este caso la ü en güe – güi, si suena.</p> <p>2. Con las palabras del ejercicio anterior completa las oraciones.</p> <p>3. Sigue las instrucciones y completa el crucigrama de la siguiente</p> <p>Fonema: /ll/</p> <p>1. Pronuncia el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo.</p> <p>2. Pinta los dibujos de los nombres que tienen el sonido /ll/</p> <p>3. Pinta la casilla que corresponde al sonido /ll/ en cada palabra.</p> <p>4. Descubre al intruso en cada fila y pinta el círculo.</p> <p>5. Observa la imagen y formula una oración. Pinta un círculo por cada palabra.</p> <p>6. ¿Cómo se visten los sonidos? /ll/ “ll”</p> <p>7. Observa cómo se escribe la palabra que nombra el dibujo.</p> <p>8. Conoce la forma como se representa el fonema /ll/. Practica</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>el trazo mientras pronuncias el sonido.</p> <p>9. Trabalenguas para destrabar</p> <p>10. Repite el trabalenguas, luego pinta de diferentes colores cada ladrillo.</p> <p>El cielo está enladrillado ¿quién lo desenladrillará?, el desenladrillador que lo desenladrille, un buen desenladrillador será.</p> <p>11. Escribe las palabras que nombran a los dibujos.</p> <p>12. Completa las oraciones con la palabra adecuada.</p> <p>13. Lee junto a tu docente y luego comenta.</p> <p>Guillermo viajó a la laguna de Culebrillas, en la provincia del Cañar. Allí descubrió en sus orillas un sitio arqueológico que según le contaron, era el lugar de veneración de los caciques Colla y Duchipulla.</p> <p>a. ¿A donde viajó Guillermo?</p> <p>b. ¿Dónde estaba el sitio arqueológico?</p> <p>c. ¿Cuáles son los nombres de los caciques?</p> <p>Ortografía</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Presta mucha atención al momento de pronunciar o escribir las palabras con “y”; “ll”,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lee las palabras e identifica en qué momento cambian su escritura y pronunciación.</li> <li>2. Descubre que pasa si estas palabras se pronuncian o escriben de forma incorrecta.</li> <li>3. Escribe dos oraciones con las palabras anteriores.</li> <li>4. Observa las imágenes y la escritura de cada palabra que las nombra.</li> <li>5. Escribe oraciones utilizando correctamente las palabras anteriores.</li> <li>6. Para recordar y fortalecer conocimientos ¡Ya lo sabías! Se escribe con “y” las palabras que terminan en: ay, ey, oy; uy como rey, hay, soy, doy, muy.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lee y copia las palabras que están en negrilla.</li> <li>2. Completa las oraciones con las palabras del recuadro.</li> <li>3. Observa las imágenes y la escritura de la palabra que los nombra.</li> <li>4. Lee las oraciones a continuación. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. La ley se la debe respetar.</li> </ol> </li> </ol>			
--	--	--	--	--	--

		<p>b. El cuy un pequeño roedor de origen andino.</p> <p>c. El virrey es un representante del rey.</p> <p>5. Escribe oraciones utilizando las palabras aprendas.</p> <p>6. ¿Otro vestido del sonido /u/; “w”</p> <p>7. Observa las imágenes y la escritura de la palabra que nombra a cada una. Colorea la casilla que corresponde al sonido /u/.</p> <p>Conoce la forma como se representa el fonema /u/ “w”. Practica el trazo mientras pronuncias el sonido.</p> <p>¡Ya lo sabías!</p> <p>1. Se escriben con “w” las palabras de origen extranjero o de otras lenguas.</p> <p>2. Completa las oraciones con la palabra adecuada.</p> <p>3. Escribe un diálogo entre el niño kichwa y la niña Awa.</p> <p>4. Utiliza palabras con sonido /u/ “w”.</p> <p>¿Otro vestido del sonido /ks/; “x”</p> <p>5. Observa cómo se escriben las palabras que corresponden a los dibujos.</p> <p>6. Pinta el recuadro que corresponde al sonido /ks/.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>7. Conoce la forma para representar el sonido /ks/ “x”. Practica el trazo mientras pronuncias el sonido.</p> <p>8. Observa el uso de la grafía “x”. ¡Ya se leer muy bien!</p> <p>1. Practica primero la lectura silenciosa, luego en voz alta. Hazlo cada vez más rápido.</p> <p>2. Luego pinta el Cotopaxi y comenta en clase que sabes acerca del volcán. Félix escaló con éxito el Cotopaxi el sexto día de la semana. Fue una extensa caminata y no necesitó oxígeno.</p> <p>3. Lee y pinta las letras “x – X” que encuentres. Di el significado de cada palabra.</p> <p>4. Une con líneas la palabra con su significado.</p>			
<p><b>LL.2.3.1. Construir</b> los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo,</p>	<p>✓ <b>Bloque 4</b> ¡Con gorro de cocinero!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa la imagen y comenta qué está sucediendo.</li> <li>• Lee los diálogos y piensa ¿qué es una receta?</li> </ul> <p>1. Comenta en clase lo que sabes acerca de una receta de cocina.</p> <p>2. Escribe con tus propios códigos lo que sepas de una receta de cocina.</p> <p>3. Observa las imágenes, identifica y pinta el círculo junto al</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Texto</li> <li>✓ Bibliografía</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Diapositivas</li> </ul>	<p>Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución,</p>	<p>Determina el procedimiento a través de los trabajos, tareas, deberes, entre otros.</p> <p><b>EVALUACIÓN SUMATIVA</b></p>

<p>antecedente– consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo</p>		<p>documento dónde encuentras recetas de cocina.</p> <p>4. Identifica la información que debes encontrar en una receta de cocina.</p> <p>5. Con la ayuda de un adulto, prepara estas deliciosas galletas de jengibre.</p> <p>Recuerda antes de empezar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer bien las instrucciones.</li> <li>• Preparar todos los ingredientes</li> <li>• Identifica y prepara los utensilios.</li> <li>• Lávate bien las manos.</li> </ul> <p>Realiza las actividades propuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde. ¿Cuál es el título de la receta?</li> </ul> <p>1. Dibuja y escribe el nombre de los utensilios que se requieren para preparar la receta.</p> <p>2. Responde las preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál crees que es el ingrediente principal de la receta? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Cuáles son los ingredientes secos de la receta?</li> <li>• Explica que se puede hacer si la masa queda pegajosa.</li> </ul> <p>1. Observa las imágenes y describe con tus propias palabras, paso a paso el procedimiento según la receta.</p>		<p>concepto-ejemplo. (Ref. I.LL.2.5.1. </p>	<p>Determina la medición del aprendizaje a través de pruebas abiertas y de base estructurada</p> <p>Prueba de fin de unidad</p>
--	--	---	--	--	---

<p><b>LL.2.5.2. Escuchar y leer</b> diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura. </p>	<p>✓ <b>Bloque Poesía</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>1. Observa la imagen y ubica las partes del árbol y coloréalo. ¡Ya lo sabías!</p> <p>Los árboles pueden defenderse, como ejemplo están los olmos y pinos. Cuando son devorados por orugas, expulsan feromonas que atraen a avispa parasitarias. Estas avispas ponen huevos dentro de las orugas (o cualquier insecto que trate de comerlos) hambrientas y las crías terminan asesinando a las orugas.</p> <p>Los árboles pueden ser poco amistosos si se ven amenazados, por eso, nunca intenten comerte uno.</p> <p>En mi jardín (fragmento)</p> <p>En mi jardín vive un árbol repleto de hojas, gigante, veo que toca las nubes es, de todos, el más grande.</p> <p>Me gusta ir a visitarlo, junto a su tronco sentarme.</p> <p>Si le hablo de mis cosas yo sé que puede escucharme. [...]</p>	<p>✓ Texto ✓ Bibliografía ✓ Internet ✓ Diapositivas</p>	<p>I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.</p> <p>(I.1., I.3.) </p>	<p>Determina el procedimiento a través de los trabajos, tareas, deberes, entre otros.</p> <p><b>EVALUACIÓN SUMATIVA</b></p> <p>Determina la medición del aprendizaje a través de pruebas abiertas y de base estructurada</p> <p>Prueba de fin de unidad</p>
---	-------------------------------	---	---	---	---

		<p>Y si algo me pone triste o si estoy muy enojada me acuna bajo su sombra... hasta que todo se pasa.</p> <p>Ferro, Marilú. "En mi jardín". Léeme un Cuento.com.ar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utiliza estas palabras y forma una oración.</li> <li>2. Piensa y dialoga la respuesta con tus compañeros. ¿Es el árbol un ser vivo?</li> <li>3. Observa las imágenes que acompañan al texto y comenta de qué crees que se trata la leyenda.</li> </ol> <p>La leyenda del hombre pájaro</p> <p>Cuenta la leyenda que hace siglos existían varios hermanos de nombre Ayar. Ayar Manco sentía temor del gran poder de su hermano, Ayar Cachi. Un día, movido por el miedo y el temor, mediante engaños, Ayar Manco encerró a su hermano en una profunda y oscura cueva.</p> <p>Increíblemente, a pesar de esto, Ayar Cachi escapó de esta prisión natural utilizando unas enormes alas que brotaron de su espalda y que nunca antes se habían visto. Cuando Ayar Cachi avistó a sus hermanos, bajó a la tierra y dijo:</p> <p>"Hermanos míos, yo los perdono por el error que cometieron al encerrarme</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>en la cueva. Ha llegado nuestro padre el Sol y me envió para que les muestre dónde tenemos que fundar nuestro Imperio. Id hacia allí, detrás de aquel alto cerro”. Ayar Cachi sacudió sus alas y voló hasta el cerro que mencionó guiando poco a poco a sus hermanos. Una vez ahí, aterrizó lentamente y al tocar la tierra, se convirtió en piedra para así poder permanecer cerca de sus hermanos y protegerlos.</p> <p>Fuente: Rios, Israel. “3 hermosas leyendas para niños”. <a href="http://www.dunixa.com/3-hermosas-leyendas-cortas-para-ninos/">http://www.dunixa.com/3-hermosas-leyendas-cortas-para-ninos/</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibuja el inicio y el final de la historia.</li> <li>2. Pinta aquellos casilleros con lo que estés de acuerdo.</li> <li>3. Piensa en un final alternativo para la historia anterior. Imagina que Ayar Cachi no se convirtió en piedra. ¿En qué otro objeto o animal se te ocurriría?</li> <li>4. ¿Crees que está bien perdonar? ¿Por qué? Comenta con tus compañeros. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto Receta para el cuidado del medio ambiente</li> <li>• Evaluación de unidad</li> </ul> </li> </ol>			
--	--	---	--	--	--

<b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>		
<b>ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA</b>		<b>ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACION A SER APLICADA</b>
<b>4. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA APA</b>		<b>5. OBSERVACIONES</b>
<p><b>Editorial</b> That Book, (saber hacer) Lengua y Literatura 2do Currículo de EGB, Ministerio de Educación de Ecuador.            Guía para implementar el Currículo, Ministerio de Educación de Ecuador.            Instructivo para planificaciones curriculares para el Sistema Nacional de Educación, Subsecretaría de Fundamentos Educativos, Ministerio de Educación de Ecuador.            Acuerdo No. MINEDUC-ME-2015-00168-A, Ministerio de Educación de Ecuador.</p>		<p>El documento esta sujeto a cambios debido a imprevistos e imposiciones gubernamentales.            En esta unidad se “cruzan” varias destrezas entre unidades. Por tal razón, se observarán algunos criterios de evaluación “repetidos”. El objetivo es trabajar en algunos casos los mismos temas, pero de diferentes maneras para su mejor comprensión.            Se presentan ejemplos para la respectiva ejecución de la planificación a quien de uso de esta planificación.</p>
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
NOMBRE: PROFESOR DEL ÁREA	NOMBRE: COORDINADOR DEL ÁREA	NOMBRE: VICERRECTORA
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA: