

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Informática y Computación.

Tema:

“ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{RO} A 3^{ER} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”

AUTOR: Viviana Katherine Camino Gavilanes

TUTOR: Ing. Mg Javier Salazar Mera

Ambato-Ecuador

2017

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera CI. 180162835-3 en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{RO} A 3^{ER} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”, Desarrollado por la Srta. Viviana Katherine Camino Gavilanes, estudiante de Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Informática y Computación, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para ser sometido a evaluación de la comisión calificadora designada por H. Consejo Directivo.



TUTOR

Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera

CI. 1801628353

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: **“ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{RO} A 3^{ER} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”**, los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad del autor de este trabajo de grado.



Camino Gavilanes Viviana Katherine

C.I.: 020239351-8

AUTORA

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “**ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{RO} A 3^{ER} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ**”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Camino Gavilanes Viviana Katherine

C.I.: 020239351-8

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
DE LA EDUCACIÓN:**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{RO} A 3^{ER} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”

Presentado por la señorita. Camino Gavilanes Viviana Katherine, estudiante de la Carrera de Docencia en Informática, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

LA COMISIÓN



Ing. Mg. David Ricardo Castillo Salazar
C.I. 180263499-6



Ing. Mg. Blanca Rocio Cuji Chacha
C.I. 180312759-4

DEDICATORIA

A Dios por darme las fuerzas necesarias para alcanzar esta meta, por la salud para lograr mis objetivos por guiarme con su bendita misericordia bondad y amor.

A mis padres Jaime Camino y Martha Gavilanes por ser el pilar fundamental e incondicional en mi vida, e inculcarme valores para ser una persona de bien, los amo mucho. Todo este trabajo ha sido posible gracias a ustedes.

A mi hermana Johana Gavilanes y a su Esposo Luis Recalde porque con su ejemplo inspiran mi crecimiento personal y espiritual, pude contar con su apoyo incondicional en estos 5 años a su lado, gracias por ser mis guías fundamentales.

A mis compañeros de carrera, a mis amigas Narcisa, Guísela y Andreina quienes sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías, tristezas, y muchos momentos especiales y a todas las personas que durante mi carrera estuvieron a mi lado apoyándome para que este ideal se convirtiera en realidad.

Viviana Katherine Camino Gavilanes

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por acogerme en su prestigiosa academia científica, por abrirme las puertas para seguir con mis estudios en la carrera que tanto anhele, así como a los docentes de estos 5 años de estudio que me brindaron sus conocimientos.

A mi tutor de Tesis al Ing. Mg. Javier Salazar Mera por su apoyo incondicional por compartir sus conocimientos científicos y tecnológicos la paciencia necesaria para guiarme todo este tiempo al desarrollar mi Proyecto de Investigación.

Al Rector de la Unidad Educativa Luis A. Martínez por permitir que se desarrolle mi Tesis en su prestigiosa Institución

A mis queridos hermanos Robinson, Vladimir, Fabiola, Adriana, Jonathan, Byron y José Luis Camino Gavilanes por su apoyo fundamental hasta conseguir mi carrera profesional.

A mis amados sobrinos Steven, Mateo, Shailene y Scarlett Recalde gracias por todo su amor, ternura y cariño por enseñarme sus fortalezas.

Viviana Katherine Camino Gavilanes

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CESION DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCION.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis Crítico	6
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema.....	8
1.2.5 Interrogantes	9
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	9
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos.....	10
1.4.1 General.....	10
1.4.2 Específicos.....	10
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1 Antecedentes Investigativos	11
2.2. Fundamentación Filosófica	12
2.3. Fundamentación Legal	14

2.4. Categorías Fundamentales	16
2.4.1. Constelación de ideas de la variable independiente: Actividades Didácticas Interactivas	17
2.4.2. Constelación de ideas de la variable dependiente: Destrezas Cognitivas	18
CAPÍTULO III	32
METODOLOGIA.....	32
3.1 Modalidad básica de la investigación	32
3.2 Nivel o tipo de investigación	33
3.3 Población y Muestra	33
3.4 Operacionalización de las variables	35
3.5 Plan de recolección de la información.....	37
3.6 Plan de procesamiento de la información.....	38
CAPÍTULO IV	39
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	39
4.1. Análisis e interpretación de datos	39
4.2 Verificación de Hipótesis	48
CAPÍTULO V	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
5.1 Conclusiones.....	53
5.2 Recomendaciones.....	55
CAPÍTULO VI.....	54
PROPUESTA.....	54
Título.....	54
6.1 Datos Informativos	54
6.2 Antecedentes de la propuesta	55
6.3 Justificación.....	56
6.4 Objetivos.....	57
6.4.1 Objetivo General.....	57
6.4.2 Objetivo Especifico	57
6.5 Análisis de factibilidad	57
6.6 Fundamentación	60
6.7 Modelo operativo.....	73

6.8 Administración	74
6.9 Previsión de la evaluación	75
C. MATERIALES DE REFERENCIA	76
1 BIBLIOGRAFIA	76

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N°1: Árbol de Problemas.....	6
Gráfico N°2: Categorías Fundamentales	16
Gráfico N°3: Constelación de ideas – variable independiente	17
Gráfico N°4 Constelación de ideas – variable dependiente.....	40
Gráfico N°5 El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva....	40
Gráfico N°6 El niño utiliza diferentes recursos en el aprendizaje	41
Gráfico N°7 El niño utiliza el computador durante las actividades didácticas.....	42
Gráfico N°8 El uso de las actividades favorece el desempeño del niño	43
Gráfico N°9 El niño distingue diferentes acciones cognitivas	44
Gráfico N°10 El niño desarrolla destrezas cognitivas	45
Gráfico N°11 El niño realiza actividades interactivas en el computador	46
Gráfico N°12 El niño desarrolla destrezas cognitivas en el computador	47
Gráfico N°13 Distribución normal de chi	52
Gráfico N°14 Entorno de diseño del Dreamweaver CS6.....	62
Gráfico N°15: Entorno de Edilim	65
Gráfico N°16: Entorno del PHOTOSHOP CS6	67

INDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Población de la Unidad Luis A. Martínez (niños de 1ro a 3er).....	34
Cuadro N°2: Operacionalizacion de Variables- Variable Independiente	36
Cuadro N°3: Operacionalizacion de Variables- Variable Dependiente.....	37
Cuadro N°4: Plan de recolección de información	38
Cuadro N°5. El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva ...	40
Cuadro N°6. El niño utiliza diferentes recursos en el aprendizaje	40
Cuadro N°7. El niño utiliza el computador durante las actividades didácticas	43
Cuadro N°8 El uso de las actividades favorece el desempeño del niño	43
Cuadro N°9 El niño distingue diferentes acciones cognitivas	44
Cuadro N°10 El niño desarrolla destrezas cognitivas.....	45
Cuadro N°11. El niño realiza actividades interactivas en el computador.....	46
Cuadro N°12. El niño desarrolla destrezas cognitivas en el computador	47
Cuadro N°13: Frecuencia observada estudiantes.....	49
Cuadro N°14: Frecuencia esperada estudiantes	50
Cuadro N°15: Cálculo del Chi-Cuadrado	51
Cuadro N°18: Ventajas y desventajas.....	62
Cuadro N°19: Reconocer los fonemas	69
Cuadro N°20: Lectura y Cultura.....	70
Cuadro N°21: Hablamos muchas lenguas	71
Cuadro N°22: El Kichwa enriquece la concepción del mundo.....	72
Cuadro N°23: Modelo operativo.....	73
Cuadro N°24: Previsión de la evaluación	75

INDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1: Artículo Técnico – Paper	79
Anexo N° 2 Modelo de ficha de observación de la Unidad Luis A. Martínez	91
Anexo N° 3 Autorización del Rector de la Unidad Educativa Luis A. Martínez	93
Anexo N° 4 Validación de ficha de observación	94
Anexo N° 5 Reporte de Urkund.....	100
Anexo N° 6 Rubrica de evaluación.....	101
Anexo N°7 Implementación de la ficha de observación.....	102
Anexo N°8 Implementación del software.....	103
Anexo N°9 Aprobación de software en la Institución	104
Anexo N°10 Manual de usuario.....	105

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMATICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{ro} A 3^{er} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”

Autor: Camino Gavilanes Viviana Katherine

Tutor: Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera

En la investigación recogida en este proyecto, se determinó que las actividades didácticas interactivas (rompecabezas, unir con líneas, crucigramas, y demás) ayudan a las destrezas cognitivas en la percepción, atención, concentración procesos representativos y sensación en los niños de la institución a los cuales fueron observados para este trabajo investigativo.

Se revisó bibliografía sobre la variable independiente (actividades didácticas interactivas) y la variable dependiente (destrezas cognitivas), para posteriormente tomar datos a los estudiantes de segundo grado de educación general básica mediante el uso del cuestionario con relación a dichas variables, posteriormente se realizó un análisis sobre la investigación recolectada para poder plantear la propuesta de una página web interactiva lo cual es de ayuda tanto para el docente como para el estudiante y así se pudo llegar a un mejor resultado, ya que de esta investigación se ha obtenido las respectivas conclusiones y recomendaciones y se pudo observar el desempeño obtenido por el estudiante.

Palabras clave: actividades didácticas, destrezas cognitivas, enseñanza, tecnología.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
TEACHING CAREER IN INFORMATICA

ABSTRACT

TOPIC: "INTERACTIVE DIDACTIC ACTIVITIES AND ITS RELATIONSHIP WITH COGNITIVE SKILLS FOR CHILDREN WITH LECTURING PROBLEMS FROM THE 1st TO 3rd YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION IN THE EDUCATIONAL UNIT LUIS A. MARTÍNEZ"

Author: Camino Gavilanes Viviana Katherine

Tutor: Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera

In the research gathered in this project, it was determined that interactive didactic activities (puzzles, lines, crosswords, and so on) help the cognitive skills in the perception, attention, concentration representative processes and sensation in the children of the institution a Which were observed for this investigative work.

Literature was reviewed on the independent variable (interactive didactic activities) and the dependent variable (cognitive skills), to later take data to the second grade students of general basic education through the use of the questionnaire in relation to these variables, Analysis of the collected research to be able to propose the proposal of an interactive web page which is of assistance both for the teacher and for the student and thus it was possible to arrive at a better result, since of this investigation the respective conclusions have been obtained and Recommendations and observed the performance obtained by the student.

Key words: Didactic activities, cognitive skills, teaching, technology

INTRODUCCION

En el presente trabajo investigativo denominado “Actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura de 1^{ro} a 3^{er} año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez” consta de seis capítulos además de un artículo científico (paper), mismos que se encuentran organizados de la siguiente forma:

CAPITULO I.- El problema. - Contiene el planteamiento del problema donde posee de contextualización, el árbol de problemas con sus respectivos análisis críticos la formulación del problema la delimitación del objeto de investigación además la justificación y los objetivos generales y específicos.

CAPITULO II.- Marco Teórico. - Consta de antecedentes investigativos categorías fundamentales, constelación de ideas y el desarrollo teórico de cada una de las variables planteadas, hipótesis y señalamiento de variables.

CAPITULO III.- Metodología. - Posee de modalidad básica de investigación niveles y tipos, población y muestreos, plan de recolección de información y plan de procesamiento de la investigación.

CAPITULO IV.- Análisis e interpretación de resultados. - Se toma en cuenta el análisis de los resultados, e interpretación de datos llegando a la verificación de la hipótesis.

CAPITULO V.- Conclusiones y recomendaciones. - Contiene las respectivas conclusiones y recomendaciones que podamos llegar después de los datos obtenidos durante la investigación.

CAPITULO VI.- Propuesta. - Consta de datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos de la propuesta por supuesto los análisis de factibilidad, modelo operativo y prevención de la evaluación.

ARTICULO TECNICO (Paper). - En el documento se muestra y se defiende los resultados obtenidos mediante el proyecto de investigación (Tesis).

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1^{ro} A 3^{er} AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Según Fonseca A (2016) las actividades lúdicas son creadas como procesos interactivos para la comprensión de textos escritos así los niños desarrollan sus conocimientos y demuestran resultados positivos en el aprendizaje.

Según Peronard (2005) relata que la metacognición es un proceso para alcanzar una evaluación de conocimientos pedagógicos en los niños y así comprobar el rendimiento académico en el aula de clase.

Díaz (2015) mediante su investigación demuestra que el docente al aplicar cambios en la educación puede llegar a mejorar dichos procesos y estos pueden servir como una autoevaluación ante la enseñanza cognitiva (conocimientos) en el aula.

Según los datos obtenidos por Rosas (2009) la comprensión de textos en la educación se puede modificar mediante los factores de enseñanza aprendizaje para poder desarrollar habilidades - destrezas que sirve como apoyo de las actividades y estrategias como una parte positiva en la formación educativa de los niños.

Según García (2014) la enseñanza aprendizaje es un recurso de autonomía para el estudio de guías didácticas (comprensión, observación, elaboración) para la mejor comprensión de los niños en el aula de clase.

Para alcanzar aprendizajes con los procesos que deben estar planteados Crespo (2016) menciona que en los objetivos se describe el perfil narrativo de los niños, por lo cual sus contenidos fueron evaluados con las evidencias pertinentes en el ámbito escolar y el docente debe seguir en la enseñanza para que el niño pueda ejercer todas sus habilidades y conocimientos para así poder ayudar en los problemas que cada uno de ellos tengan en la educación.

Según Iyaca(2010) la base importante para la enseñanza es reconocer las emociones para las distintas situaciones que toca vivir a cada uno de los individuos mediante la asociación de diferentes factores que son los sentimientos, reacciones, emociones y situaciones en el

transcurso del tiempo, mencionando que el docente y estudiantes deben ir asociados en el ámbito educativo ya que con la ayuda mutua pueden los niños salir con respuestas nuevas y mejores conocedores de la forma de trabajar lo cual es importante para la enseñanza en la educación de los niños.

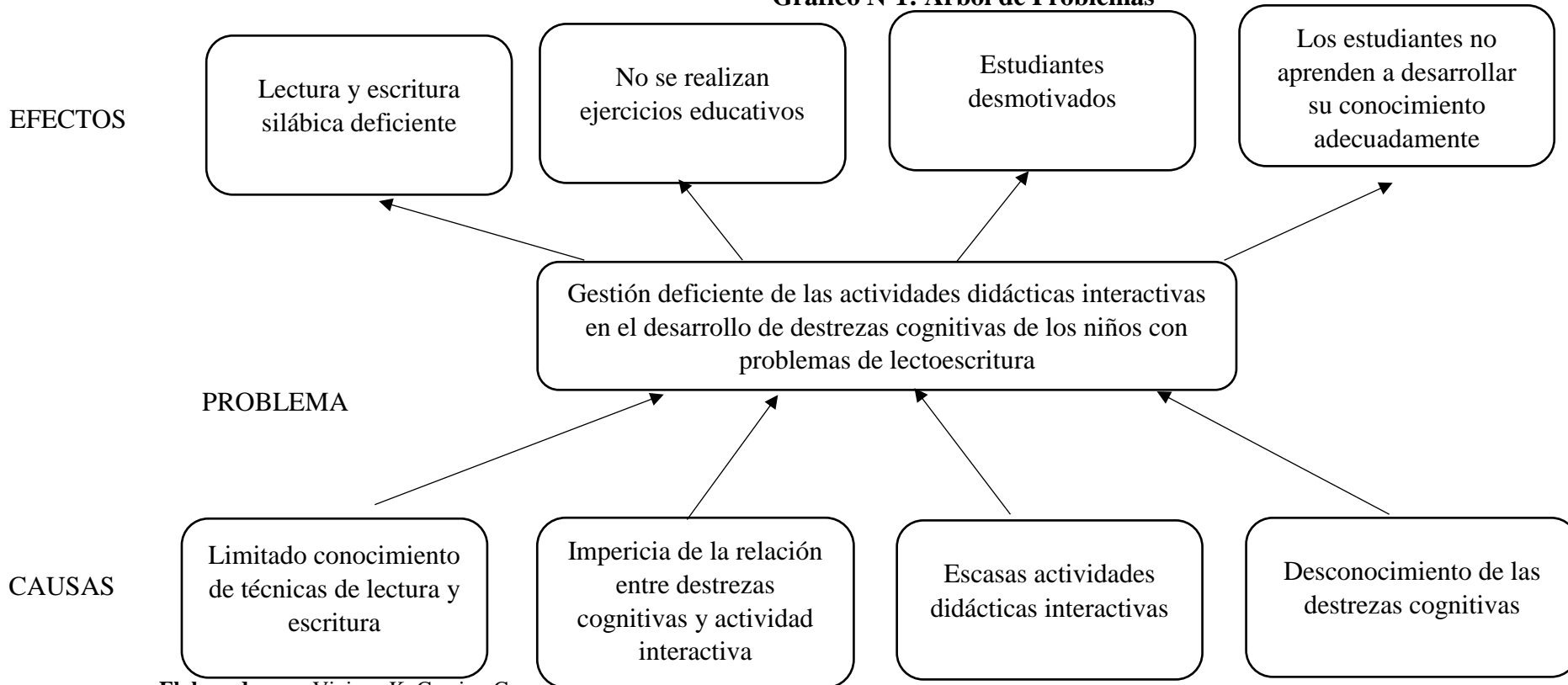
Para tener un logro de aprendizaje Romero (2014) señala que las destrezas cognitivas en niños de edad escolar son definidas como procesos de la mente necesarios para realizar o alcanzar una tarea para el análisis de las habilidades de los niños que deben tener en claro cuáles son sus destrezas(memoria, aprendizaje, percepción) y conocimientos durante el estudio de las herramientas o la metodología que el docente realice en el transcurso de clases para así tener una educación consolidada y con una educación oportuna al estudiante.

Guaña (2015) menciona que los alumnos deben tener en cuenta los conocimientos de estrategias de información y los instrumentos virtuales lo que permiten que el aprendizaje sea constructivista mediante un desarrollo estructural en los conocimientos para la transformación tecnológica acorde a los nuevos profesionales.

Como menciona Klimenko (2009) dentro del aprendizaje autónomo del docente se puede adquirir herramientas y destrezas necesarias para su autoaprendizaje y poder tener lo necesario para la ayuda del alumno con el objetivo de llegar un pilar en su aprendizaje.

1.2.2 Análisis Crítico

Gráfico N°1: Árbol de Problemas



Elaborado por: Viviana K. Camino G.

La formulación de todo problema surge de la observación, la cual nos permite percibir una serie de causas y efectos relacionados entre sí. De entre estos se han seleccionado para su análisis los siguientes:

El limitado conocimiento de técnicas de lectura y escritura utilizadas por los docentes de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez” produce una deficiente lectura y escritura silábica en los estudiantes de 1ro a 3ro de Educación General Básica, el mismo genera que los maestros planifiquen sus clases centrándose puramente en el texto especializado para la enseñanza asignado por la institución. A la vez, este hecho impide a los estudiantes acceder a materiales de lectura reales ya que estos se suponen, tácitamente, inapropiados para la tarea educativa de lectura y escritura.

La impericia de la relación entre destrezas cognitivas y actividad interactiva puede llegar a ejercer una profunda influencia sobre la potenciación de la destreza de la lectura lo cual plantea una nueva limitante que es la no realización de ejercicios educativos que debe ser superada por los docentes de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”. Este trabajo pretende arrojar luz sobre el tema y generar conciencia sobre la existencia de esta relación y dotar a los maestros, a todo nivel, de una herramienta de enseñanza práctica, variada y efectiva para los niños con problemas de lectoescritura.

Debido a las escasas actividades didácticas interactivas utilizadas en la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”, y a la aplicación inexistente de alternativas para mejorar el problema de lectoescritura con la ayuda del profesor en el aula de clase, el mismo que debe observar si el niño presentan dificultad en su aprendizaje , si su velocidad es más lenta que la mayoría de los niños, si tiene una pobre comprensión, si comete errores por desconocimiento o si suele separar palabras indebidamente, problemas que degeneran en estudiantes desmotivados con bajos desconocimientos de la materia.

El desconocimiento de las destrezas cognitivas propias de cada estudiante y su poco desarrollo por parte del maestro, ya sea por desconocimiento o por poca aplicación de las actividades didácticas interactivas en el aula de clase ocasiona que los estudiantes no aprenden a desarrollar su conocimiento adecuadamente, haciendo de este un problema no solo en materias como Lenguaje y Literatura si no en todas las materias que tienen un alto contenido teórico.

1.2.3 Prognosis

De continuar la situación como se ha venido dando hasta el momento, los estudiantes corren el riesgo de caer en el problema de no leer bien y de no escribir correctamente, lo cual va a ocasionar el desaprovechamiento de las posibilidades de potenciar la destreza de lectura que se brindan para los niños con problemas de lectoescritura. De igual manera, se verían enfrentados a graves obstáculos en el aspecto de su desarrollo personal, motivo por el cual la mayoría de estudiantes decidirían matricularse en cursos abiertos ya que se les facilitará la adquisición de nuevos conocimientos y abandonarían la educación en esta institución.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera las actividades didácticas interactivas ayudaran a mejorar las destrezas cognitivas en los niños con problemas de lecto escritura de 1^{ro} a 3^{er} año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez?

VI: Actividades didácticas interactivas

VD: Destrezas cognitivas

1.2.5 Interrogantes

¿Cuáles son las actividades didácticas interactivas que se realizan con los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez?

¿Se conocen las destrezas cognitivas que tienen los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez?

¿Existe una alternativa de solución al problema de la gestión deficiente de las destrezas cognitivas de los niños con problemas de lectoescritura?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

- **Campo:** Tecnología Educativa
- **Área:** Educación-Informática
- **Aspecto:** Destrezas cognitivas
- **Espacial:** Unidad Educativa Luis A. Martínez (A estudiantes de 1^{ro} a 3^{er} año de Educación General Básica).
- **Temporal:** Esta investigación se realizó durante el periodo Abril-Septiembre 2016

1.3 Justificación

Al tomar en cuenta para la realización del presente proyecto se considera su **importancia** que es plasmar las actividades didácticas interactivas en un grupo de estudiantes con problemas de lectoescritura para mejorar las destrezas cognitivas.

El **interés** de investigar el tema, es ayudar a los docentes que imparten clases y cuentan con estudiantes que tienen problemas de lectoescritura orientan en la implementación de destrezas cognitivas que ayuden al docente a conseguir sus objetos planteados.

En la **originalidad** del trabajo radica en que la institución no se realizado este tipo de estudios.

La **factibilidad**, al tratarse de un proyecto tecnológico para fortalecer el desempeño

académico de los estudiantes con problemas de lectoescritura, además de contar con todo el apoyo de toda la comunidad educativa. Se dispone del conocimiento científico tecnológico para su implementación.

El beneficio fundamental de la investigación es al docente al que se le facilitará actividades didácticas interactivas apropiadas para mejorar destrezas cognitivas en los estudiantes que padecen el problema de lectoescritura.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Estudiar las actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura.

1.4.2 Específicos

- Determinar cuáles son las actividades didácticas interactivas que se realizan con los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Identificar las destrezas cognitivas que tienen los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Proponer una alternativa de solución al problema del uso de actividades didácticas para mejorar las destrezas cognitivas de los niños con problemas de lectoescritura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Tras una investigación realizada en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se comprobó que el presente tema tiene trabajos similares al que se investiga

Las actividades didácticas interactivas en la educación son una herramienta importante para que los niños desarrollen según Cardeño(2015)menciona que es un impacto el uso de los objetos de aprendizaje mediante la adquisición de desarrollo de las competencias en los estudiantes con el proceso de enseñanza aprendizaje orientado a los docentes, se concuerda entonces que las actividades didácticas interactivas deben estar ligadas a un aprendizaje significativo por medio de la enseñanza del docente hacia los niños que con la ayuda que debe tener en los objetivos planteados en el momento de la educación.

Las destrezas cognitivas también son una parte fundamental en la vida cotidiana de los estudiantes según menciona Castillo(2016)el aprendizaje en los estudiantes debe desarrollar competencias cognitivas para un planteamiento metodológico sistemático, mediante la investigación determinan la creación de sus propios entornos personales por lo tanto las competencias que los niños deben tener es el desarrollo de sus aprendizajes para que su avance siga en la educación por medio de la ayuda del docente.

mediante la ayuda del docente y padres de familia los niños pueden aprender a desarrollar sus conocimientos y habilidades, así lo menciona González (2017), que su investigación sobre herramientas para los docentes en entornos virtuales de aprendizaje desde un punto de vista de la construcción por lo que el docente posee factores que favorecen al desarrollo de la construcción, de conocimientos de acuerdo al autor tiene la razón ya que los docentes deben compartir sus conocimientos hacia los estudiantes y así cada uno de ellos elaboren sus destrezas y habilidades para los procesos de enseñanza planteando adaptaciones y cambios significativos en el entorno de la educación.

2.2. Fundamentación Filosófica

La investigación se enfoca dentro del paradigma crítico-propositivo porque todas las personas estamos preocupadas por la enseñanza que en los últimos años se imparte en las instituciones educativas debido a que los estudiantes no llegan adquirir un adecuado dominio de destrezas cognitivas básicas. Se propone examinar la identificación de potencialidades entre variables desde una perspectiva de totalidad con el propósito de entender de mejor manera el problema expuesto, recopilar datos de forma continua de los fragmentos involucrados y exponer una solución, que, a reflexión del autor, propone una elección afectiva para el valor del problema.

En el sentido **ontológico** la diversidad que existe entre el investigador y los individuos a investigar debido a que existen varias realidades socialmente construidas para el mejoramiento de los estudiantes respecto a sus destrezas cognitivas y al docente que pretende desarrollarlas.

Por otro lado, lo **epistemológico**, son los procesos que lleva a cabo el investigador para llegar al origen del problema que proviene principalmente de las actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas, para de esta manera poder llegar a la solución más adecuada.

Lo **axiológico** se demuestra en los valores que conducen al contexto en que se ha hallado el problema: el deseo implícito de los estudiantes por aprender a través de métodos relacionados con las nuevas tecnologías que hagan grata la tarea de la lectura; y la voluntad de los docentes por adquirir herramientas que eleven la firmeza de sus procesos de enseñanza. Se ha considerado algunos valores primordiales como: el amor, el afecto, el respeto entre otros, debido a que a esta edad se procura que el niño lea, escuche y relacione los problemas que existen con el conocimiento y los valores que van formando la calidad de los niños/as y adolescentes y de esta manera lograr un adecuado desarrollo de las destrezas cognitivas.

Desde el punto de vista **tecnológico** hablando es evidente la voluntad de los docentes por adquirir los conocimientos para poner en práctica la solución tecnológica con problemas de lectoescritura de 1ro a 3er año de Educación General Básica en la Unidad Educativa

Luis A. Martínez.

2.3. Fundamentación Legal

Según la Constitución de la Republica en su Sección Quinta de los Grupos Vulnerables en los Artículos mencionados a continuación expresa:

Art. 48.- Será obligación del Estado, la sociedad y la familia, promover con máxima prioridad el desarrollo integral de niños y adolescentes y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos. En todos los casos se aplicará el principio del interés superior de los niños, y sus derechos prevalecerán sobre los de los demás.

Art. 49.- Los niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes al ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado les asegurará y garantizará el derecho a la vida, desde su concepción; a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social, a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social, al respeto su libertad y dignidad, y a ser consultados en los asuntos que les afecten.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas, de conformidad con la ley.

Según la Constitución de la Republica en su Sección Octava de la Educación en el Artículo mencionado habla:

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la Sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y Garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

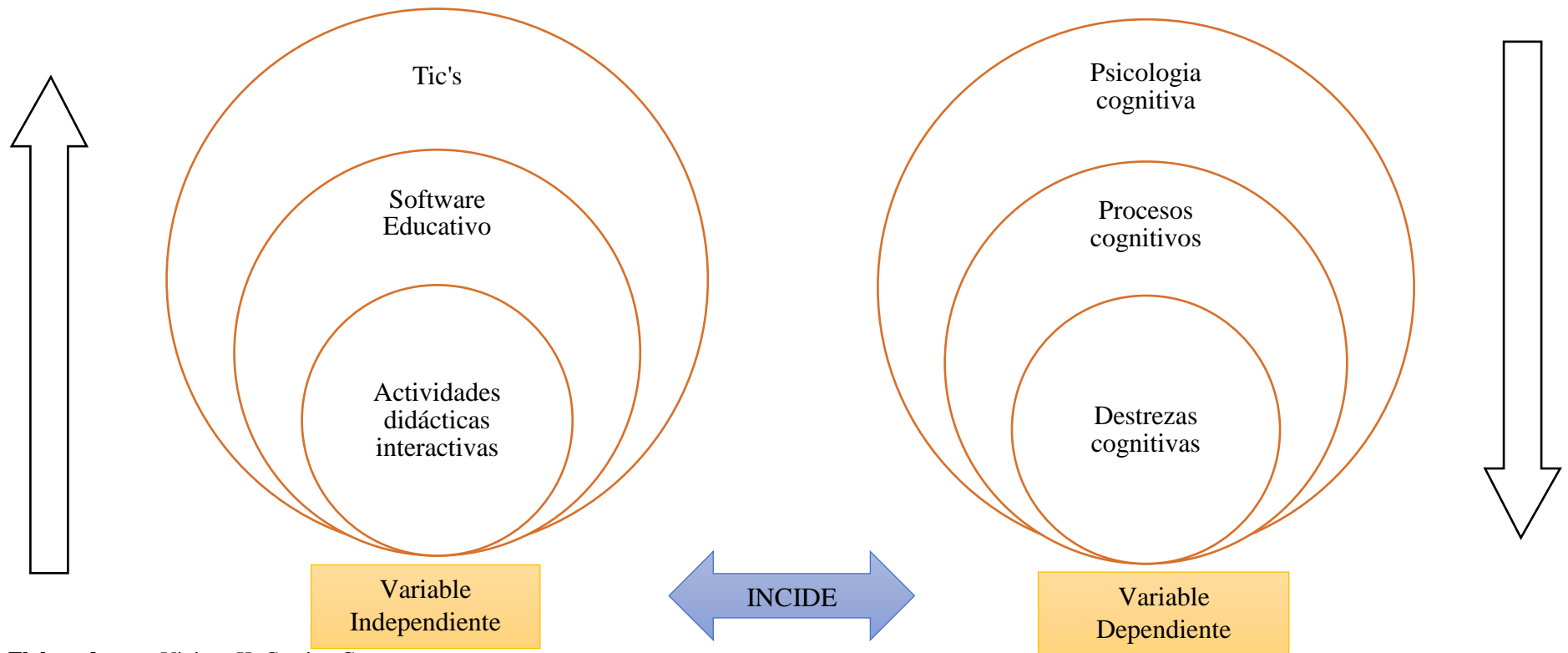
El Estado garantizará la educación para personas con discapacidad.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural título II de los derechos y obligaciones capítulo primero del derecho a la educación en el Artículo mencionado señala:

Art. 4.- Derecho a la educación: -La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y los habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales

2.4. Categorías Fundamentales

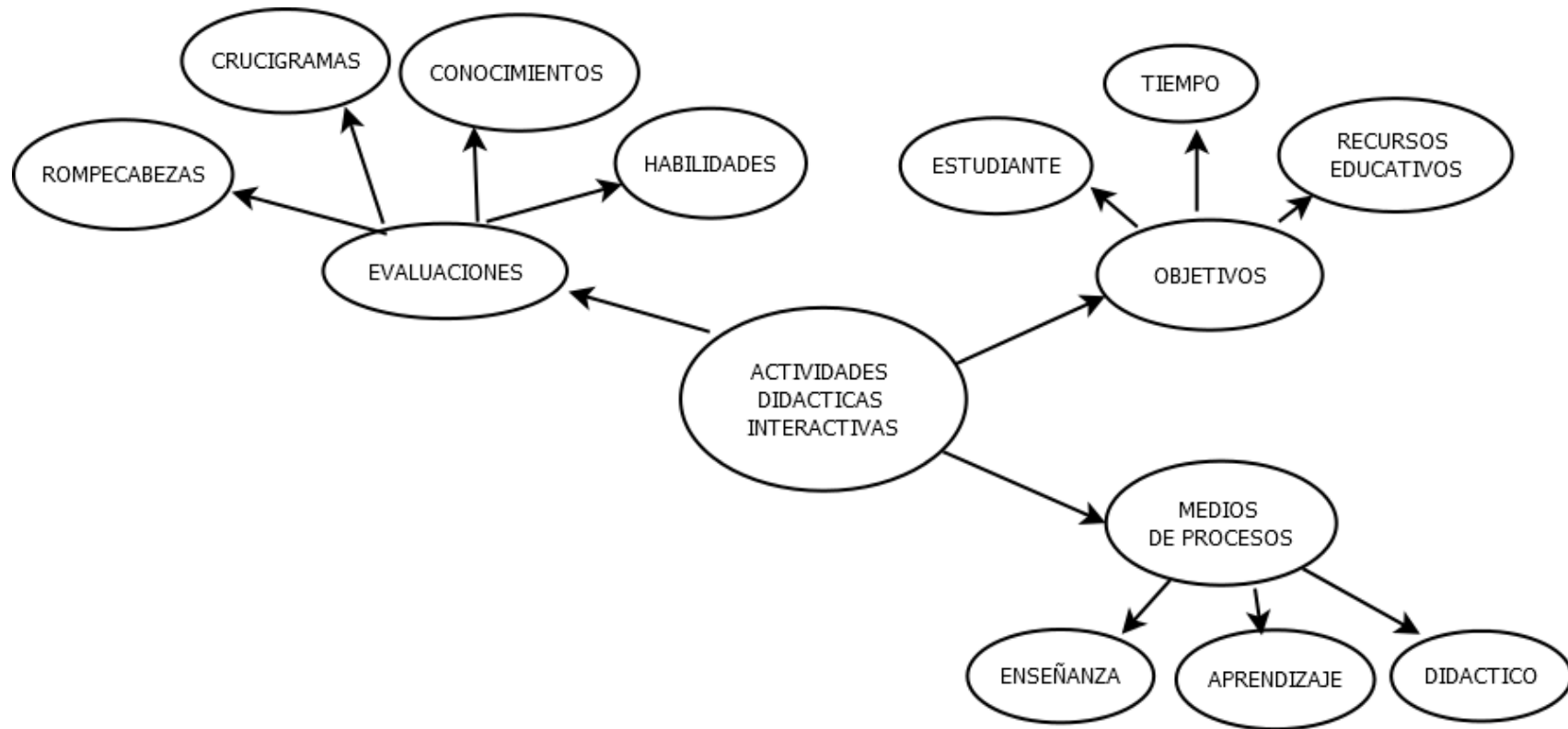
Gráfico N°2: Categorías Fundamentales



Elaborado por: Viviana K. Camino G.

2.4.1. Constelación de ideas de la variable independiente: Actividades Didácticas Interactivas

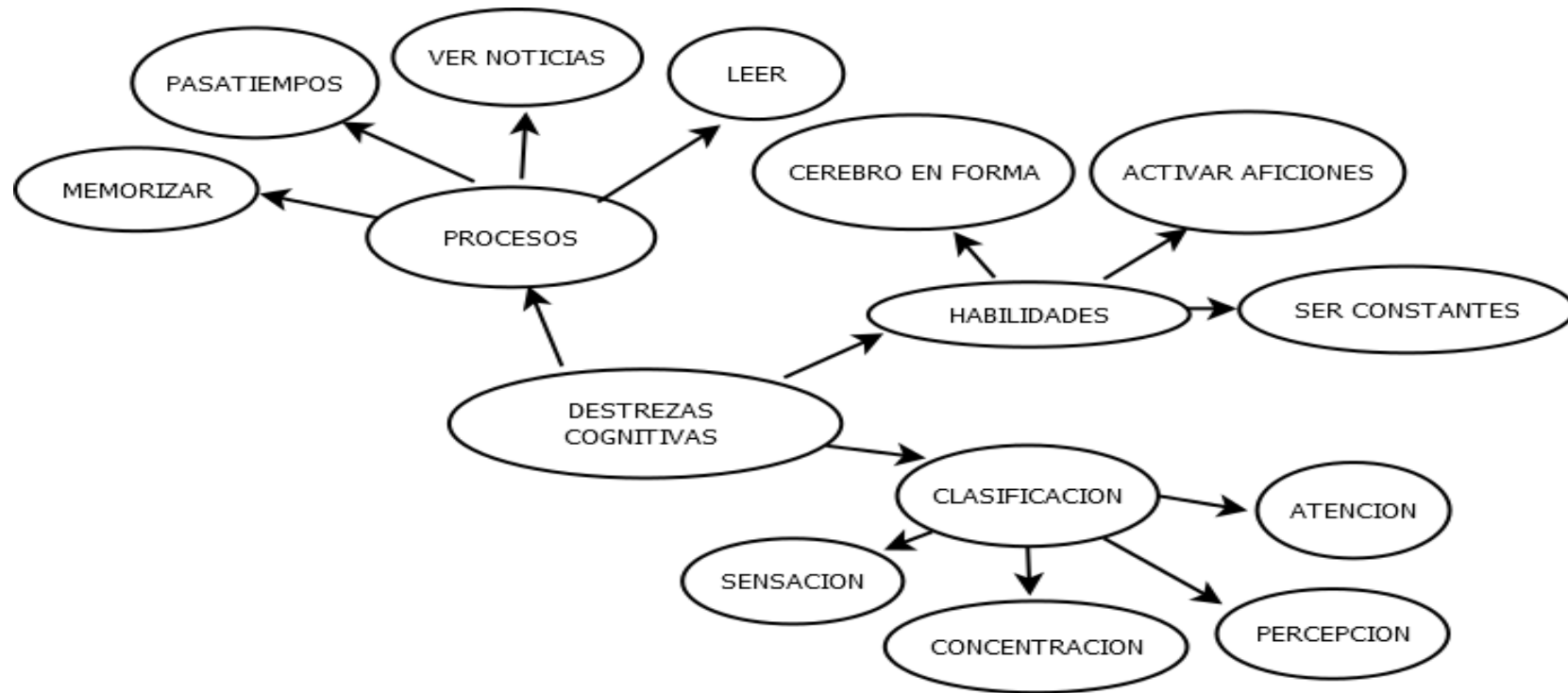
Gráfico N°3: Constelación de ideas – variable independiente



Elaborado por: Viviana K. Camino G.

2.4.2. Constelación de ideas de la variable dependiente: Destrezas Cognitivas

Gráfico N°4: Constelación de ideas – variable dependiente



Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Desarrollo variable independiente

TIC'S (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Sánchez (2009) actualmente, las tecnologías ofrecen un simpar de oportunidades alrededor de la información, del acceso, del tratamiento, de la transmisión, del proceso, de manera que, cuando pensamos en la acción comunicativa didáctica, se nos presenta la posibilidad de romper con las barreras que el espacio y el tiempo educativo nos limitan. La esencia de la relación docente todavía impide romper con el sistema de autoridad del conocimiento; todavía el currículum en la educación formal viene predeterminado; todavía el docente ejerce su poder a través de la sanción; todavía el docente se sustenta en un rol social que, desde lo corporativo, se asienta en la estructura de dominio; todavía la visión de las TIC'S se percibe como una herramienta de apoyo para facilitarlos aprendizajes (formales) que los docentes controlan.”

Por lo tanto, las TIC'S (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son herramientas útiles en la educación ya que el estudiante y docente interactúan mediante la comunicación y el aprendizaje significativo y perseverante cuando está constituido hacia objetivos o metas son representativos para la satisfacción del alumnado lo cual permite dar acceso a la salida de conocimientos e información para mejorar vidas de las personas con problemas de lectoescritura.

Carneiro (2014), manifiesta que las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo

contemporáneo. Por lo que, ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía por esta razón los seres humanos y nuestra sociedad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global. Es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad”.

De hecho, que las nuevas tecnologías vienen revolucionando al pasar del tiempo y del espacio; a su vez, el Internet se revela intensamente social, desencadenando ondas de choque en el modo como las personas interactúan entre sí a una escala planetaria para fortalecer el rendimiento de los niños en la educación en consecuencia la humanidad se encuentra actualmente en el “punto de viraje” de una transformación tecnológica sin precedentes. Al período de instalación de las TIC que tuvo lugar en los últimos treinta años con su cortejo de “destrucción creativa” y de generalización de un nuevo paradigma social, la sociedad de la información y del conocimiento puede seguir un tiempo de implementación y de florecimiento del pleno potencial del nuevo paradigma triunfante.

En el análisis de la investigadora, el período intermedio en que nos encontramos el “viraje” estaría marcado por inestabilidad, incertidumbre, fin de “burbujas especulativas” y recomposición institucional tal es el caso una de la apuesta en las personas, es la motivación de nuestra sociedad actual es la de establecer la diferencia entre las actividades educacionales entre economías y entre instituciones educativas entonces podemos decir que educar es ayudar a las personas a transformarse, a realizar su potencial máximo, a liberarse de trabas que impiden el desarrollo natural de los talentos de cada persona teniendo en cuenta educar es proporcionar a cada uno la posibilidad de escribir bien, y en libertad, es decir dar las nuevas oportunidades, las que se deberá traducirse en una preocupación por facilitar la vida a quien quiere aprender y superarse, en un modelo orientado a mejor servir al ciudadano la idea central dentro de esta tesis surge como una iniciativa el dar respuesta a los diferentes interrogantes que genera la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación, sobre todo con las

personas y por sobre todo con los niños para su mejor aprendizaje, de modo que el objetivo último de este trabajo es analizar el pasado reciente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para la mejor comprensión de los niños a tratarse por lo que sea de mejor utilidad en este trabajo.

SOFTWARE EDUCATIVO

Cataldi (2003), cabe destacar que es una metodología para el diseño, desarrollo y evaluación de software educativo son los programas que existen en el módulo de computación lo cual son realizadas para la finalidad de ser manejados como facilitadores del proceso de enseñanza aprendizaje tanto del estudiante como el docente en el ámbito laboral de la institución, posee características importantes que son aplicadas son de fácil uso, posibilidad de identificación de la velocidad de los aprendizajes y la interactividad con el fin de implementar en la educación.”

Por consiguiente, el autor está en concordancia con este concepto porque es de mucha ayuda saber cuánta importancia debe tener el software educativo para el desarrollo de actividades y deben ser usados como recursos informáticos que involucren en el proceso de aprendizaje- enseñanza lo cual el docente debe tener un rol importante al momento de interactuar con el alumnado para poder realizar el respectivo proceso de ser mediadores pedagógicos.

Márquez(2009)según el autor menciona que el software educativo engloba todos, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos de modo idéntico dentro de los programas

educativos se pueden tratar diferentes materias de educación tales como matemáticas, idiomas, geografía, dibujo, etc.; de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más sencillo para la mejor captación de los niños y con más involucramiento y la mejor interacción del niño tal como es la principal característica del software educativo lo que tenemos son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición tal es así que utilizaremos la computadora como soporte en el que los niños realizan las actividades que se propondrá dentro de este trabajo, lo cuales se tratará de la mejor manera de que sean interactivos, de contestación fácil y lúdica para que los estudiantes propongan un mejor dialogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes para

Así mismo facilitar el trabajo de los estudiantes es una de las principales características en el estudio y propagación del software educativo, ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los mismos, lo importante es hacerlo lo más fácil de usar para adquirir los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas que deben ser similares a los conocimientos de computación básica del alumno tales como el poder usar un video, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer, entender y aplicarlos para este trabajo q luego lo realizamos como es de conocimiento la mayoría de los programas educativos, igual que muchos de los programas informáticos que no tienen una finalidad educativa, tienen tres módulos principales claramente definidos: el módulo que gestiona la comunicación con el usuario (sistema input/output), el módulo que contiene debidamente organizados los contenidos informativos del programa (bases de datos) y el modulo que gestiona las actuaciones del ordenador y sus respuestas a las acciones de los usuarios (motor) entonces podemos decir que la sociedad actualmente está en constante cambio, las instituciones educativas requieren cada vez más de los distintos software educativos así como de personal capacitado en el área tecnológica, y uno de los papeles de la universidad es formar personas que tengan el perfil que se está requiriendo.

Hoy en día se está tratando de que los alumnos adquieran y desarrollen habilidades tecnológicas así que se fueron implementando las tics en la educación, y que mejor forma que utilizando los software educativos, que tienen como objetivo que el alumno adquiera o reforcé un conocimiento por medio de juegos interactivos en la computadora y así realizar un trabajo más lúdico y comprensivo así como el fácil desarrollo de los mismos en todo caso los softwares son pensados para la utilización tanto en el docente como en los niños, ya que agiliza y hace más dinámicas , comprensivas las clases, y si son utilizados correctamente pueden dar buenos resultados.

ACTIVIDADES DIDACTICAS INTERACTIVAS

Dorrio Benito (2010) en su sitio web comenta que las actividades didácticas interactivas son herramientas de aprendizaje que favorecen la educación científico-tecnológica. Intentando promover su uso completo en todos los ámbitos posibles educativos. Es un modelo participativo y dinámico mediante la tecnología con la accesibilidad a servicios o la creación de páginas por lo cual son gestionadas por profesores y alumnos que colaboran juntos en la creación de contenidos educativos.

Por lo tanto, las actividades didácticas interactivas de acuerdo al autor permiten que sea semejante y apoye a la organización de estrategias para la introducción de las actividades didácticas que implica la necesidad de disponer actividades renovadas que podrán ser escogidas de acuerdo con el interés y expectativa de cada estudiante. En su realización, el docente estaría libre para seleccionar aquella que más se adapte a su estilo y ritmo de aprendizaje.

Garassini (2004) que los medios o recursos didáctico-pedagógicos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando (fotos, láminas, videos, software, etc.) y deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje teniéndose en cuenta algunos criterios tales como:

Objetivos de las actividades didácticas interactivas

Imparciales pertinentes a lo que se quiere lograr

Disponer el tiempo o momento necesario para usarlos

Adecuar para que los estudiantes lo usen dicha herramienta

Seleccionar los recursos para permitir obtener los mejores resultados

Ventajas de las actividades interactivas didácticas

El docente debe prever, seleccionar organizar los recursos didáctico-pedagógicos, de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

La revisión de las investigaciones en uso de medios dentro del contexto educativo

Importancia de la conceptualización de los medios como elementos didácticos curriculares.

MEDIOS DE PROCESOS:

Enseñanza, aprendizaje, didáctico y recursos educativos

Evaluación de las actividades

Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen.

La corrección de los errores de los estudiantes ya que es el propio estudiante.

Enseñanza de la lectura y escritura

La lectura y la escritura pueden considerarse como instrumentos privilegiados que dan acceso a la información y al conocimiento. Por su importancia, son objeto de atención permanente en contextos que desbordan con amplitud el marco escolar.

Clasificación de actividades didácticas

Rompecabezas

Unir con líneas

Crucigrama

Clasificar

Memoria

Desarrollo de variable dependiente

PSICOLOGÍA COGNITIVA

Bruning (2012) menciona que es una perspectiva teórica que se centra en la comprensión de la percepción humana, el pensamiento y la memoria. La psicología cognitiva concibe a los alumnos como procesadores activos de información, una metáfora extraída del mundo de los ordenadores, y atribuye un papel crucial al conocimiento y la perspectiva con que los alumnos se enfrentan a la tarea de aprender.

Por lo tanto, la psicología cognitiva tiene un gran valor explicativo para la educación es un medio de procesamiento que recibe la encuesta; y la memoria productiva, el conocimiento lo cual es creado por los alumnos para enfrentarse a situaciones nuevas o vividas en el mundo de la educación.

Rodríguez (2006) la representación del conocimiento como medio para diagnosticar y evaluar la organización conceptual del ambiente, así como el uso de la actitud e identidad hacia el medio ambiente como procesos de representación se pueda destacar nuestra sociedad actual demanda una mayor participación ciudadana que cooperen a mejorar los comportamientos pro-ambientales. A la fecha se han implementado una serie de estrategias que permiten modificar la conducta, como son los cursos educación ambiental, muchos de ellos se implementan sin conocer cuál es la representación que poseen los individuos participantes. Por otro lado, también se tienen una serie de limitantes al momento de evaluar los logros obtenidos del curso. La mayoría de las veces pretendemos medir dichos avances a través de pruebas de conocimiento tradicional (preguntas de opciones múltiples, relacionar, etc.) o trabajos donde se integre la información revisada, pero dichos instrumentos ¿nos permiten detectar o evaluar dichos logros?

Podemos entonces decir que dadas las características particulares del tema se requiere a las nuevas herramientas que nos permitan perfeccionar y sobre todo llegar a diagnosticar y evaluar el comportamiento de las personas; permitiendo que se refleje en la sociedad en

la cual se encuentren inmersas. Una forma es a través de las representaciones que las personas tienen de tema en relación o de cómo se puede captar la capacidad cognitiva de las mismas para empezar ante estos antecedentes y dada la captación y evolución en nuestro país, se requiere de un mayor conocimiento de las representaciones cognitivas que se tiene sobre el tema educacional en especial en la ayuda de la percepción que se tiene por parte de los alumnos, que permitan promover el desarrollo social a través del presente trabajo a realizarse cabe destacar para mejorar la formulación del tema podemos decir que es muy importante que los alumnos tengan la capacidad de captación y por sobre todo el nivel educativo en el que se va a trabajar, siempre y cuando tenga acceso a las distintas plataformas educativas informáticas y por sobre todo las ganas de aprender.

PROCESOS COGNITIVOS

Ortiz(2009) relacionada con los conceptos abstractos tales como mente, percepción, razonamiento, inteligencia, aprendizaje y muchos otros en la rama de la educación tanto los niños y docentes tienen que desarrollar su cerebro y demás órganos de los sentidos para que con la ayuda de los procesos cognitivos varíen dependiendo de las etapas de procesamientos cognitivos. Con la temática propuesta lo cual ha revolucionado en la educación con las experiencias vividas tanto lo que podemos decir que el cerebro es el motor que trabaja lo cual genera una actividad creadora de distintos mundos imaginarios para el momento de la enseñanza aprendizaje”

Procesos cognitivos simples o básicos:

Procesos sensoriales:

Sensación: Cuando al momento de predecir algo o una emoción que se tiene gracias a una experiencia vivida.

Percepción: Organizar e interpretar la información que recibe.

Atención: Es importante en muchas áreas de nuestra vida y ayuda a mejorar la visibilidad.

Concentración: Centrar el pensamiento en una idea firme.

Procesos representativos: Memoria, Imaginación y Sueño

Lo que el autor menciona tiene similitud y es de mucha ayuda para que los estudiantes desarrollen su inteligencia mediante los procesos cognitivos ya que en la educación permite que las actividades sean importantes por lo tanto la capacidad para el desarrollo de conocimientos adquiridos permite que la información acceda a partir de la experiencia, la percepción y la ayuda de los docentes en la educación.

Rivas (2008) recalca que la conducta de las personas es aprendida, siendo resultado de aprendizaje las formas de comportamiento y estructuras de conocimiento alcanzadas. El aprendizaje se produce necesariamente de forma continua a lo largo de la vida de la persona, constituyendo algo inherente a su propia naturaleza. Aprender es propio del ser humano.

Dicho de otra manera podemos entonces decir que los resultados de los procesos de aprendizaje implican cambio, no todos son iguales, todo dependerá del alumno de la capacidad de captación del tema y por sobre todo de la capacidad del docente de cómo se pueda hacer realidad su captación, por lo que su distinción tiene una relevancia especial en el orden teórico y de los procesos cognitivos, podemos decir que cuando el alumno asocia su raciocinio con la capacidad de aprendizaje es la mejor manera de poder aprender de este modo; como por ejemplo el niño asocia un número del teléfono de una persona o institución se lo aprendido por asociación hacia alguna cosa o persona; este tipo de aprendizaje de índole cuantitativa, por asociación, se comporta la acumulación de conocimiento de los alumnos en su forma más simple y muchas veces de una forma lúdica y sencilla de asociar y aprender la idea central es que podemos decir que este trabajo pretende ofrecer al alumno un conocimiento de los temas básicos de psicología cognitiva, de la investigación en esta disciplina y elaboraciones teóricas en que se encuadra la relación alumno y docente para su mejor aprendizaje y su mejor captación, relacionados con los procesos de aprendizaje en el ámbito escolar, que la acción docente propicia, impulsa y guía.

DESTREZAS COGNITIVAS

Erazo(2010)las destrezas cognitivas son procesos mentales aplicados a un conjunto de simbolos o representaciones que existen lo cual permite llegar a una determinada solucion o una meta determinada. Las destrezas cognitivas funcionan como rutinas mentales que son desarrolladas en casos no conocidos por lo cual posee características que permiten ser aplicables y que pueden ser transferidas a un numero indistinto de situaciones nuevas o similares al caso con procesos que controlan la similitud formal, es decir la constancia entre los diferentes elementos del problema.”

Por consiguiente, el autor demuestra que las destrezas cognitivas son aplicables para el momento de la enseñanza del docente hacia el alumno en la institución ya que en el area de estudio las destrezas cognitivas permite que el estudiante y el docente alcancen aprendizajes lo cual se enfoca en las habilidades de cada uno de los individuos accediendo a procesos mentales, formas vivenciales y la capacidad individual de aprendizaje.

Moreno (2016) que las destrezas cognitivas pueden parecer complicadas, pero muchas de nuestras actividades cotidianas son gimnasia para el cerebro. Sólo debemos ser constantes y activar algunas aficiones que quizá debamos por olvidadas o no recordadas. Se debe proponer algunas acciones que mantendrán el cerebro en forma y activo para la enseñanza aprendizaje.

Procesos de las destrezas cognitivas

Leer periódicos, revistas, libros.

Ver las noticias en televisión, recordarlas y contárselas a alguien.

Hacer pasatiempos: puzzles, sudokus, sopas de letras, crucigramas.

Participar en juegos de mesa: cartas, dominó, ajedrez, parchís, damas

Recordar: acontecimientos importantes, cumpleaños, viajes, visitas y comentarlas con alguien.

Memorizar canciones nuevas.

Corbi (2003) presentan los tipos de habilidades, las fases de adquisición y los aspectos instruccionales ligados a su aprendizaje sin embargo la adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas, por lo general problemas libres de contenido, como puzles y similares, en los que el individuo tenga que explicar sus razonamientos en voz alta mientras resuelva el problema. Las transcripciones de estos protocolos verbales ofrezcan los fundamentos empíricos para el desarrollo de modelos computacionales de la solución general de problemas. Las destrezas cognitivas son las que ponemos en marcha para poder comprender la información recibida y la manera que la procesamos para estructurarlas y almacenarlas en la memoria para luego ser utilizadas al mismo tiempo son casos de mucha ayuda tal como facilitadores del conocimiento y recibidos o captados por medio del docente y de la forma como se las puede aprovechar en la captación de ideas impartidas, así como por ejemplo: subrayado, traducción a un lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, mapas conceptuales, etc.

A través del manejo del lenguaje oral, escrito e informático a pesar de la formación de las destrezas que el alumno y el docente se van llevando a cabo al transcurso de su formación se define como la configuración que ha adquirido la personalidad de un individuo como producto de los aprendizajes que ha logrado a lo largo de su vida. El producto de estos conocimientos adquiridos se refleja la personalidad del alumno que se desarrolla de determinada manera adquiriendo de mejor manera sus conocimientos adquiridos, por lo último del proceso de enseñanza- aprendizaje se puede decir que es la captación y modelación de la personalidad del alumno de acuerdo con un plan previamente diseñado en la formación integral de cada alumno aunque en otro sentido la educación debe tener como parte importante y dentro de sus objetivos, la estimulación del pensamiento creativo del alumno y el desarrollo de habilidades cognitivas en todos los niveles de enseñanza; el propósito del trabajo a realizarse es orientar el desarrollo y las habilidades del alumno para su mejor comprensión y fomentar

su creatividad metodológicamente, se puede hacer una revisión teórica con apoyo del análisis de los documentos existentes y fuentes directas relacionadas con la temática del presente trabajo.

2.5. Hipótesis

Las actividades didácticas inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas de los niños con problemas de lectoescritura de 1^{ro} a 3^{er} año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

2.6. Señalamiento de variables

Variable independiente: Actividades didácticas interactivas

Variable dependiente: Destrezas cognitivas

Término de Relación: Inciden

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Modalidad básica de la investigación

La investigación es de **Campo**, ya que se ha tomado relación en forma continua con la realidad de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, tanto a través de reuniones de observación, así como gracias a la ocupación de la tarea docente durante la fase de prácticas pre profesionales del autor. Además, se cosechará información necesaria por medio de los materiales diseñados para tal fin (fichas de observación y encuestas estructuradas) con el fin de lograr la obtención de los objetivos planteados para la investigación.

La modalidad de la investigación es **Bibliográfica**, ya que se recopiló documentación propia de la Unidad Educativa Luis A. Martínez; como número de estudiantes, rendimiento académico, datos de la institución, entre otros. Así como también se recopiló la información de libros y otros textos que se encuentran en la biblioteca o están publicados en internet y se refieren a las variables de estudio que se proponen en esta investigación.

3.2 Nivel o tipo de investigación

Durante la ejecución de esta investigación, se manejan varias interrelaciones a medida que estas sean requeridas. En primer lugar, se realiza la averiguación a nivel **exploratorio**, con el fin de observar el problema de la lectoescritura en los estudiantes de primero a tercer grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Luis A Martínez, generado por diversas causas de las actividades didácticas interactivas y las destrezas cognitivas.

A medida que se profundiza en el problema, se da la averiguación a nivel **descriptivo**, con el fin de fundamentar un contexto adecuado para el estudio crítico de las variables.

A continuación, se mide el nivel de **asociación de variables**, ya que el objetivo de la presente investigación es probar el efecto de las actividades didácticas interactivas sobre las destrezas cognitivas e intentar diseñar una opción de solución.

3.3 Población y Muestra

La población estuvo constituida por la totalidad de los estudiantes de primero a tercer grado de Educación Básica modalidad abierta, de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”, a quienes se les aplicó una ficha de observación, además, se realizó una encuesta a los docentes de cada paralelo que fueron 3 involucrados para el estudio de dichos estudiantes. La población estará constituida por:

Cuadro N°1: Población de la Unidad Luis A. Martínez (niños de 1^{ro} a 3^{er})

Estudiantes	Total
1ro año de EGB de la Unidad Educativa Luis A. Martínez “A”	33
2do año de EGB de la Unidad Educativa Luis A. Martínez “A”	35
1ro año de EGB de la Unidad Educativa Luis A. Martínez “B”	33
Total de estudiantes	101

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Por tratarse de una población pequeña que puede ser trabajada directamente con los docentes de la institución no se calcula muestra, por lo que, en el presente caso, la muestra es igual a la población.

3.4 Operacionalización de las variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Actividades didácticas interactivas

Cuadro N°2: Operacionalización de Variables- Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos
El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el estudiante entienda y aprenda.	Enseñanza	Instrucción	¿El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva? Siempre () A veces () Nunca ()	Observación	Ficha de observación
	Recursos	Hardware y software	¿Al niño le gusta utilizar diferentes recursos interactivos en su proceso de aprendizaje? Siempre () A veces () Nunca ()		
			¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase? Siempre () A veces () Nunca ()		
			¿El uso de las actividades didácticas interactivas favorece el desempeño del niño durante la clase? Siempre () A veces () Nunca ()		

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

3.5 Plan de recolección de la información

La información se realizó mediante la aplicación para el proyecto de investigación del instrumento de ficha de Observación para el docente de la institución

Cuadro N°4: Plan de recolección de información

PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Estudiar las actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura
¿De qué personas u objetos?	Los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
¿Sobre qué aspectos?	Actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas
¿Quién?	Camino Gavilanes Viviana Katherine
¿Cuándo?	Durante los meses Mayo – Junio 2016.
¿Dónde?	En la Unidad Educativa Luis A. Martínez”
¿Cuántas Veces?	Las veces necesarias
¿Qué técnicas de recolección?	Observación
¿Con qué?	Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

3.6 Plan de procesamiento de la información

Una vez realizada las fichas de observación se procede al procesamiento de información, considerando los siguientes aspectos de los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente.

Tabulación o elaboración de cuadros según ficha de observación.

Análisis e interpretación de los valores tabulados.

Verificación de hipótesis utilizando la prueba del chi cuadrado.

Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de datos

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de 1^{er} a 3^{er} año de Educación General Básica permitieron ejecutar un análisis sobre la temática Actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura de 1^{er} a 3^{er} año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

A continuación, se procederá a realizar la respectiva interpretación d los datos obtenidos mediante la ficha de observación a los estudiantes de 1^{er} a 3^{er} año

Unidad Educativa Luis A. Martínez lo cual está detallada.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Pregunta 1 ¿El niño sigue las instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva?

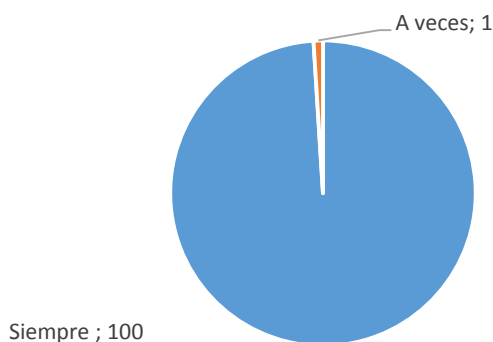
Cuadro N°5. El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	100	99%
A veces	1	1%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°5 El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°5, el 99% de los niños observados siempre siguen las instrucciones al momento de la enseñanza interactiva mientras que apenas 1 estudiante que representa el 1% no lo hace.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante que no siempre sigue las instrucciones es porque tiene un carácter hiperactivo y realiza las actividades de acuerdo con su forma de ser y de acuerdo con las circunstancias del momento.

Pregunta 2 ¿Al niño le gusta utilizar diferentes recursos interactivos en su proceso de aprendizaje?

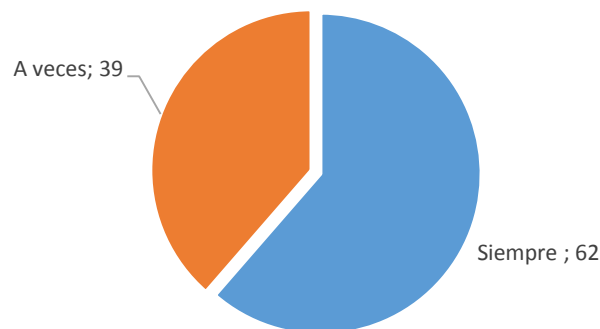
Cuadro N°6. El niño utiliza diferentes recursos en el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	62	61%
A veces	39	39%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°6 El niño utiliza diferentes recursos en el aprendizaje



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°6, el 61% de los niños observados utilizan diferentes recursos en la enseñanza aprendizaje mientras que apenas 39% de estudiantes no utilizan dichos recursos.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante apenas utiliza los diferentes recursos que existen en la enseñanza aprendizaje porque se relaciona con dichos recursos.

Pregunta 3 ¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase?

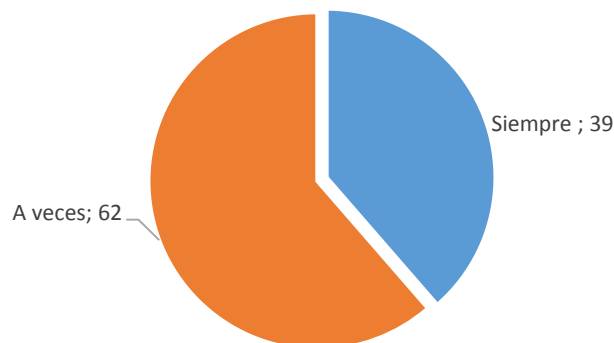
Cuadro N°7. El niño utiliza el computador durante las actividades didácticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	39%
A veces	62	61%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°7 El niño utiliza el computador durante las actividades didácticas



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°7, que el 39% de los niños observados utiliza el computador durante las actividades didácticas en clase mientras que apenas el 61% de estudiantes no prefieren el uso del computador por motivos económicos o falta de conocimientos.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante apenas utiliza el computador en clase por falta de conocimiento sobre la herramienta tecnológica.

Pregunta 4 ¿El uso de las actividades didácticas interactivas favorece el desempeño del niño durante la clase?

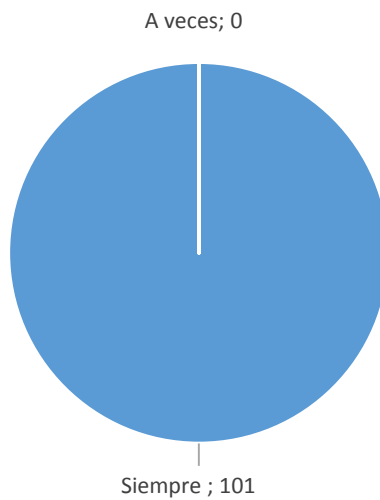
Cuadro N°8 El uso de las actividades favorece el desempeño del niño

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	101	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°8 El uso de las actividades favorece el desempeño del niño



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°8, que el 100% de los niños observados permite saber que a veces el uso de las actividades interactivas favorece al niño en el área desempeño de las clases.

Interpretación: De las experiencias del profesor se concluye que el estudiante en el ámbito escolar a menudo usa las actividades didácticas interactivas, por motivos de

tiempo y la disponibilidad de este recurso está limitado a varios aspectos de orden administrativo.

Pregunta 5 ¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo?

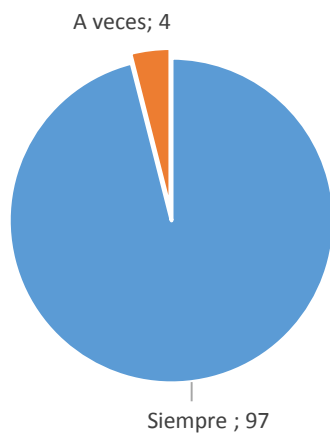
Cuadro N°9 El niño distingue diferentes acciones cognitivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	97	96%
A veces	4	4%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°9 El niño distingue diferentes acciones cognitivas



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°9, que el 97% de los niños observados distinguen las acciones cognitivas es decir el conocimiento lo cual permite saber si el niño distingue los recursos en la computadora y mientras tanto el 4 % no lo hace debido a problemas de lectoescritura y la manipulación de dicho recurso.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante no distingue formas y colores en un computador por el hecho que existen diferentes problemas en el área educativa y por falta de atención.

Pregunta 6 ¿El niño puede desarrollar destrezas cognitivas mediante el aprendizaje móvil?

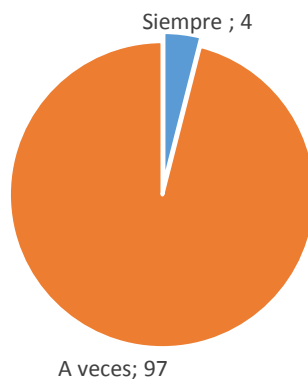
Cuadro N°10 El niño desarrolla destrezas cognitivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	4%
A veces	97	96%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°10 El niño desarrolla destrezas cognitivas



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N°10, que el 4% de los niños observados si diferencian al desarrollar destrezas cognitivas mediante el aprendizaje móvil mientras tanto el 97 % no lo hace por falta de conocimientos en dichas actividades.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante no distingue destrezas cognitivas mediante el aprendizaje por el mal manejo de los métodos y técnicas para llegar a una determinada enseñanza.

Pregunta 7 ¿El niño al realizar actividades interactivas en el computador desarrolla nuevas destrezas?

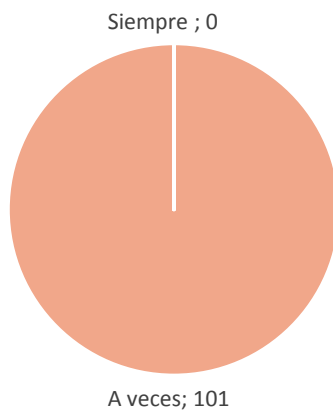
Cuadro N°11. El niño realiza actividades interactivas en el computador

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	101	100%
Nunca	0	0%
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°11 El niño realiza actividades interactivas en el computador



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N.- 11, que el 100% de los niños observados a veces desarrollan las actividades interactivas en el computador por no conocer dichas habilidades informáticas en la educación primaria.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante a veces desarrolla las actividades interactivas en el computador por lo cual debe ser factibles en el proceso de aprendizaje y en la asimilación de conocimientos en el área educativa.

Pregunta 8 ¿El niño desarrolla destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador?

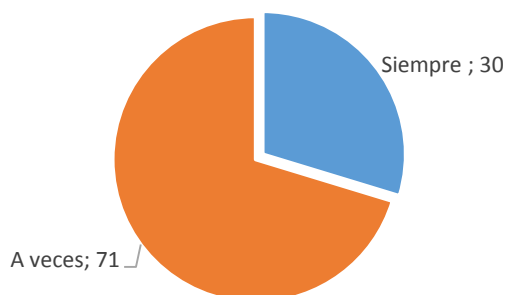
Cuadro N°12. El niño desarrolla destrezas cognitivas en el computador

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	30%
A veces	71	70%
Nunca	0	0
Total	101	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Gráfico N°12 El niño desarrolla destrezas cognitivas en el computador



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Análisis: De acuerdo con los datos que se muestra en el cuadro N.- 12, que el 30% de los niños observados si manipulan juegos lúdicos en el computador mientras que el 71% no lo realiza por falta de conocimiento ha dicho recurso en el área de clase.

Interpretación: De las observaciones realizadas por el profesor se concluye que el estudiante no manipula juegos lúdicos en el computador por desinterés y falta de aptitud para facilitar su desarrollo con las distintas habilidades que existen en la sociedad.

4.2 Verificación de Hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis de la investigación se utilizó el método estadístico Chi-cuadrado X^2 . Con el fin de determinar si existe una relación de la Variable independiente con la dependiente, utilizando los datos de la Ficha de Observación aplicada a los estudiantes.

H₀: Las actividades didácticas no inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas para los niños con problemas de lectoescritura de 1ro a 3er año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

H₁: Las actividades didácticas si inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas para los niños con problemas de lectoescritura de 1ro a 3er año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

H₀: FO=Fe

H₁:Fo≠Fe

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \left[\frac{(fe - fo)^2}{fe} \right]$$

En donde:

Σ =Sumatoria de todos los valores desde i=1 hasta k

Fo = Frecuencias observadas (respuestas obtenidas)

Fe = Frecuencias esperadas (respuestas esperadas)

El nivel de significación $\alpha=5\%$ que representa el 0.05

El nivel de confiabilidad es del 95% que representa al 0.95

$gl = \text{Grados de libertad} = k-1$

Se procede a determinar el grado de libertad tomando en cuenta que la matriz tiene 4 filas y 3 columnas, por lo tanto:

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (4-1)*(3-1)$$

$$gl = (3)*(2)$$

$$gl = 6$$

Cuadro N°13: Frecuencia observada estudiantes

#	Pregunta N° 1	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	¿El niño sigue las instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva?	100	1	0	101
2	Pregunta N° 3	39	62	0	101
	¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase?				
3	Pregunta N° 5	97	4	0	101
	¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo?				
4	Pregunta N° 8	30	71	0	101
	¿El niño desarrolla destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador?				
	Total	266	138	0	404

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Frecuencias esperadas

Datos

$$k=4$$

$$fe = N/k$$

fe = 266/4 138/4 0/4

fe = 66.50 34.50 0.00

Cuadro N°14: Frecuencia esperada estudiantes

#	Pregunta N° 1	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	¿El niño sigue las instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva?	66.50	34.50	0	101
2	Pregunta N° 3	66.50	34.50	0	101
	¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase?				
3	Pregunta N° 5	66.50	34.50	0	101
	¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo?				
4	Pregunta N° 8	66.50	34.50	0	101
	¿El niño desarrolla destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador?				
	Total	266	138	0	404

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G

Cuadro N°15: Cálculo del Chi-Cuadrado

Opciones	Fre. Obs.	Fre. Esp.	(fo-fe)	(fo-fe) ²	(fo-fe) ² /fe
1	100	66,50	33,50	1122,25	16,88
2	39	66,50	-27,50	756,25	11,37
3	97	66,50	30,50	930,25	13,99
4	30	66,50	-36,50	1332,25	20,03
5	1	34,50	-33,50	1122,25	32,53
6	62	34,50	27,50	756,25	21,92
7	4	34,50	-30,50	930,25	26,96
8	71	34,50	36,50	1332,25	38,62
9	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0
TOTAL			0	0	182,30
					X²c

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

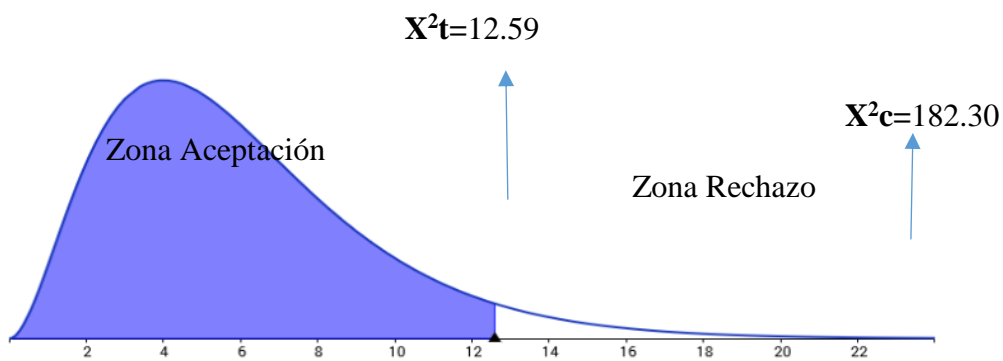
Si $X^2_c > X^2_t \rightarrow$ Se rechaza H_0

182,30 > 12,59

Como se puede apreciar el valor de chi cuadrado calculado es mayor que el chi cuadrado de las tablas por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: “Las actividades didácticas si inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas para los niños con problemas de lectoescritura de 1ro a 3er año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.”

A continuación, se muestra el gráfico en el cual se aprecia los valores del chi cuadrado calculado y tabulado.

Gráfico N°13 Distribución normal de chi



Elaborado por: Viviana K. Camino G.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- + Las actividades didácticas interactivas sirven como apoyo a los docentes para seleccionar y desarrollar contenidos mediante el uso de actividades didácticas (rompecabezas, unir con líneas, sopa de letras, identificar), las cuales son fundamentales e importantes para la evaluación de los niños.
- + Se debe tener en cuenta a las destrezas cognitivas (observación, memorización, clasificación, ordenación, evaluación y planificación) sirven para el aprendizaje y el desarrollo de los conocimientos adquiridos por los niños.
- + Con el uso de las actividades didácticas interactivas antes mencionadas, se pudo determinar claramente que los niños distinguen uso de los recursos didácticos para mejorar las destrezas cognitivas, y así tener un mejor desempeño en el aula de clase.

5.2 Recomendaciones

- + Reajustar las actividades didácticas interactivas para las competencias de los niños de la institución manteniendo un nivel constante para aumentar su proceso eficaz haciendo que el docente mejore su motivación.
- + El docente debe estimular al estudiante para participar en las diferentes destrezas cognitivas (memoria sensación, percepción, evaluación) y fomentar el desarrollo de los niños para proporcionar estrategias y técnicas sobre el uso adecuado de material didáctico.
- + Desarrollar un software educativo que permita trabajar con las actividades didácticas interactivas para mejorar las destrezas cognitivas de los niños de la institución.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Título

PAGINA WEB INTERACTIVA PARA NIÑOS DE 1RO A 3ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA UTILIZANDO DREAMWEAVER CS6

6.1 Datos Informativos

Institución ejecutora: Unidad Educativa “Luis A. Martínez”

Beneficiario: Estudiantes de 1ro a 3er año de Educación General Básica.

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato.

Ubicación: Parroquia La Matriz

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: 1ra semana de abril

Final: última semana de agosto

Personal Técnico Responsable

- Investigador: Viviana Katherine Camino Gavilanes
- Costo: \$635.00 Dólares Americanos

6.2 Antecedentes de la propuesta

El propósito de este proyecto es implementar la herramienta tecnológica para la ayuda a estudiantes con problemas de lectoescritura mediante las actividades didácticas interactivas que se fomenta en el entorno educativo y por lo tanto para la Unidad Educativa Luis A. Martínez es una ayuda para la evaluación rápida y eficaz que el docente debe tener al momento de evaluar y enseñar los contenidos de manera dinámica para que los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica demuestren sus habilidades, conocimientos y las destrezas cognitivas que poseen cada uno de los individuos.

Mediante el proyecto propuesto los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica demuestran interés en la página web interactiva ya que es novedoso, interactivo y dinámico por la razón que se ha propuesto implementar en la institución por la razón que no posee una herramienta tecnológica para ayudar en la educación.

El docente debe desarrollar actividades didácticas interactivas hacia el estudiante para realizar trabajos independientes ya que los niños desarrollen capacidades intelectuales de observación e interpretación lo que es una estrategia novedosa para que los niños eleven la calidad de aprendizaje significativo.

6.3 Justificación

El **interés** de este proyecto es promocionar y ayudar a los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica a reforzar sus habilidades y destrezas en el software educativo mediante la implementación de una página web interactiva para fomentar la práctica académica autónoma.

La **importancia** principal de este proyecto es contribuir con una página web interactiva al proceso de la educación, para posibilitar el conocimiento tanto del estudiante como del docente en la mejora del aprendizaje cognitivo de los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica.

El **impacto** es promover un aprendizaje cognitivo en la educación lo cual no se centra en el pensamiento del docente si no en la creatividad del estudiante ya que en la actualidad se trabaja mediante materiales y medios de comunicación tecnológicos para comenzar en ayudar a los niños con problemas de lectoescritura mediante la página web interactiva lo cual tiene que lograr la función de evaluar el aprendizaje de los estudiantes de la institución.

Los **beneficiarios** son los estudiantes de 1ro a 3er año de Educación General Básica y docentes, de la Unidad Educativa Luis A Martínez, donde ellos serán los favorecidos principales en el aprendizaje y manejo del software educativo.

Este Proyecto de Investigación es **factible** ya que se permitió realizar la ficha de observación en la Unidad Educativa Luis A. Martínez a los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica. Además, se dispone de los instrumentales tecnológicos necesarios para la ejecución del software.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Diseñar una página web interactiva sobre los contenidos básicos del Módulo de Lengua y Literatura para los niños de 1ro A 3er Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

6.4.2 Objetivo Especifico

- Buscar información necesaria relacionada con la temática estudiada, mediante entrevistas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez y observación directa a los procesos que contiene la asignatura de Lengua y Literatura.
- Seleccionar información recopilada, organizando detalladamente el alcance y las necesidades de la página web interactiva.
- Diseñar la página web interactiva con la información y las debidas revisiones de los docentes de la Institución.
- Elaborar las debidas pruebas o correcciones necesarias, con apoyo del docente de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Desarrollar e implementar la página web interactiva para que pueda ser utilizada, realizando la debida capacitación al docente de la Institución.

6.5 Análisis de factibilidad

Las tecnologías actuales ayudan al estudiante a aprender o crear diseños mediante la página web interactiva lo que mejora la creatividad, habilidad y lo cual recurre a las herramientas informáticas especialmente en el campo educativo porque ayuda al sustento del proceso de aprendizaje cognitivo con la finalidad de fomentar un estilo de enseñanza libre, independiente y participativo.

Factibilidad operativa

La página web interactiva será manejada por los estudiantes de 1ro A 3er Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez y será guiada por el docente titular de la asignatura Lengua y Literatura, con el propósito de fomentar y optimizaran conocimientos mediante la utilización de elementos tecnológicos.

Factibilidad técnica

La Unidad Educativa Luis A. Martínez, cuenta actualmente con dos laboratorios de computación que disponen de equipos tecnológicos como: proyectores y computadores, por lo tanto, es ideal para la ejecución de la página web interactiva que beneficiara a los estudiantes y docentes al usar el material tecnológico.

Requerimientos mínimos para la ejecución del software.

Hardware

- **Computador**

Microprocesador: Intel Pentium I3 de 2.8 GHz

Memoria RAM 2Gb

Disco Duro: Samsung de 500 Gb

Tarjeta de Red

Lector de DVD

Monitor de pantalla plana de 17" LG

Teclado

Ratón

Impresora Epson Multifunción sistema de Tinta Continua

Proyector de datos

Software

- **Sistema operativo**

Windows 8

Antivirus Nod32 versión 9

Microsoft Office 2010

Dreamweaver CS6

Edilim 4.1

Factibilidad económica

La Unidad Educativa Luis A. Martínez, cuenta con la infraestructura adecuada y las herramientas tecnológicas necesarias para implementar la presente propuesta, tomando en cuenta que el diseño e implantación de la página web interactiva en su totalidad será un aporte del investigador en beneficio de la institución de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

Costo directo

Cuadro N°16: Costo directo

Descripción	Costo
Análisis y planificación	\$ 100,00
Diseño	\$ 60,00
Desarrollo	\$ 30,00
Implementación	\$ 15,00
Total	\$ 295,00

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Cuadro N°17: Costo indirecto

Descripción	Costo
Pasajes	\$ 60,00
Impresiones	\$ 100,00
Internet	\$ 80,00
Copias	\$ 20,00
Imprevistos	\$ 80,00
Total	\$340,00

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

6.6 Fundamentación

Página web interactiva

Merlo J(2003)la unidad básica de los documentos de este tipo es la página web, entendida como el documento escrito en un lenguaje de marcado, con una localización única dentro de un servidor. El contenido de una página web puede ser independiente o bien estar vinculado a otras páginas web, entre las que existen enlaces hipertextuales y las cuales completan su información.”

El autor manifiesta que las páginas web son herramientas independientes ya que se puede realizar un sin número de actividades interactivas para lograr el objetivo propuesto para la ayuda a estudiantes con problemas en este caso de lectoescritura ya con el manejo de la tecnología se puede manejar bien la clase que dicte el docente debe tener parámetros para identificar la información y tener evidencias que es un método indispensable en la enseñanza para seguir con el proceso de evaluación.

Montesdeoca (2015)es una página web está compuesta principalmente por información (sólo texto o multimedia) e hiperenlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse, o aplicaciones embebidas para hacerla interactiva Las páginas web son escritas en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de insertar hiperenlaces, generalmente HTML”.

El docente debe manejar en la clase la herramienta tecnológica como es la página web interactiva para así sea de mucha ayuda en la educación para los estudiantes en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación del cerebro para que facilite el trabajo autónomo de los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica y docentes, de la Unidad Educativa Luis A Martínez.

Objetivos de la página web interactiva

La descripción de los objetivos de la página web interactiva son los siguientes:

- ✚ Informar sobre el servicio que la institución brinda y los beneficios que el contenido podrá ofrecer.
- ✚ Acomodar el ritmo de enseñanza aprendizaje con la herramienta.
- ✚ Contenidos con el fin de dar a conocer las actividades didácticas interactivas y destrezas cognitivas.
- ✚ Retroalimentación interactiva para los estudiantes.
- ✚ Desarrollo de habilidades a través de la ejecución de la página web interactiva.
- ✚ Facilitar el trabajo autónomo de los niños de 1ro a 3er año de Educación General Básica y docentes, de la Unidad Educativa Luis A Martínez.

Software utilizado para el diseño de la página web interactiva.

DREAMWEAVER CS6:

Gráfico N°14 Entorno de diseño del Dreamweaver CS6



Es un programa de la empresa Adobe que sirve para diseño y programación web, básicamente para hacer o modificar páginas de Internet.

El programa es realmente muy completo y sus nuevas versiones son cada vez más sencillas, para utilizarlo necesitas al menos algún conocimiento de lenguaje HTML o PHP, estos son códigos o lenguajes que se utilizan para desarrollar sitios web.

¿Ventajas y desventajas DREAMWEAVER CS6?

Cuadro N°18: Ventajas y desventajas

DREAMWEAVER CS6	
Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">• Insertar un hipervínculo.• Añadir un comportamiento adecuado al software.• Ofrece una gran flexibilidad en estas materias	<ul style="list-style-type: none">• Resultar difícil su manejo para usuarios menos experimentados• En el diseño de páginas web, ya que quien lo utiliza tiene que tener un conocimiento básico de este programa

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Permite ocultar el código HTML , haciendo posible crear páginas y sitios web fácilmente sin necesidad de escribir código. | |
|---|--|

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

Características

Ofrece la posibilidad de crear botones flash, formularios, JavaScript, y más, es de gran ayuda.

Insertar elementos web, encontramos una gran precisión en la importación de información de Word y Excel, con las funciones de copiar y pegar.

Dreamweaver es conocido por ofrecer herramientas avanzadas en el desarrollo de sitios web,

Uso está limitado a usuarios con experiencia, ya que, de no ser así, uno se encuentra con la dificultad de no saber por dónde comenzar.

a) Editar HTML EN DREAMWEAVER

MgGinn(2000)el software de Dreamweaver permite crear y editar visualmente páginas web sin necesidad de preocuparse por los códigos HTML, la edición de HTML puede proporcionar un mayor control para modificar y solucionar los problemas que sucedan en la página. Es un método excelente para entender el funcionamiento de HTML podemos comparar el código con el diseño visual para comprobar la correspondencia entre ambos códigos. Se puede utilizar Dreamweaver para depurar archivos HTML que, contienen códigos ilegibles o desordenados.

b) Aprender a utilizar Dreamweaver

Diésel(2000) al utilizar la herramienta tecnológica debe estar Incluido en diversos recursos para ayudar aprender rápidamente el funcionamiento del programa y dominar la creación de sitios para elaborar páginas web. Los recursos son un material de ayuda en línea, películas de una visita guiada y lecciones interactivas.

c) Insertar imágenes

Szabla(2000) la realización y la inserción de imágenes en las páginas web suelen utilizar formatos de archivos gráficos: GIF.JPEG y PNG, la mayoría de los investigadores o navegadores utilizan imágenes para conseguir una mayor compatibilidad.

Archivos GIF (Formato de Intercambio Grafico): es el mejor para mostrar imágenes de tonos no continuos o imágenes con grandes áreas de colores planos.

Archivos JPEG (Grupo Conjunto de Expertos Fotográficos): es el mejor para imágenes fotográficas o de tonos continuos ya que puede contener millones de colores, suelen ser más grandes y aumentan su tamaño y el tiempo que tarda en descargarse es posible conseguir un equilibrio adecuado de la calidad de la imagen.

Archivos PNG (Grupo de Redes Portátiles): incluye soporte para imágenes con color indexado, escala de grises y color verdadero. Los archivos se guardan con la extensión .png para que Macromedia Dreamweaver pueda reconocerlas como tales son establecidas

EDILIM 4.1:

Gráfico N°15: entorno de Edilim



Meneses Osorio(2014)es un proceso social e intersubjetivo mediante el cual cada sociedad asimila a sus nuevos miembros según sus propias reglas, valores, pautas, ideologías, tradiciones, prácticas, proyectos y saberes compartidos por la mayoría de la sociedad. La educación no solo socializa a los individuos, sino que también rescata de ellos lo más valioso.

El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que defina las propiedades del libro y las páginas que lo componen.

Educalim (2006) la herramienta tecnológica sirve para elaborar actividades interactivas no es más que un sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), está compuesto por diferentes puntos importantes para el manejo e implementación para dichos recurso.

Ventajas

No es necesario instalar nada en el ordenador.

Accesibilidad inmediata desde internet.

Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.

Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.

Entorno abierto, basado en el formato XML.

Desde el punto de vista educativo.

Entorno agradable

Facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.

Actividades atractivas.

Posibilidad de control de progresos.

Evaluación de los ejercicios.

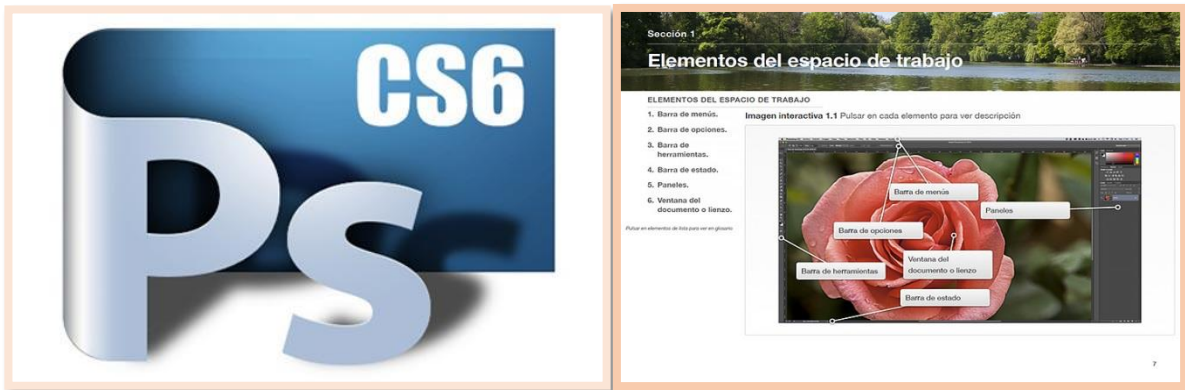
No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar.

Posibilidad de utilización con ordenadores y Pizarras Digitales Interactivas.

Creación de actividades de forma sencilla.

PHOTOSHOP CS6

Gráfico N°16: entorno del PHOTOSHOP CS6



A(2012)es una herramienta que permite obtener rápidamente resultados de altísima calidad y nos ofrece funciones nuevas e indispensables para el diseño de gráficos y de páginas Web, edición de fotografías y de vídeo. Se sorprenderá por su facilidad de uso. Photoshop CS6, mediante un diseño metodológico interactivo, con cuadros, imágenes de pantalla, cuestionarios y esquemas de resumen, que nos enseña paso a paso cómo manejar sus herramientas. Es un texto de referencia en el uso de este programa tanto para los que se inician como para aquellos que quieren profundizar en el ámbito profesional del retoque fotográfico.

V(2013)las funciones del Photoshop no es más que un recurso para que se pueda personalizar montajes mediante la integración de dibujo y texto, el uso de máscaras, el potencial de los objetos inteligentes y la aplicación de motivos y texturas y con el tratamiento HDR de las fotos, la corrección de la lente, el pincel mezclador, la sustitución de contenidos y la edición de secuencias de vídeos. Además, verá cómo obtener efectos sorprendentes mediante el uso de los numerosos filtros.

Metodología

Fase de diseño



Taller 1. Reconocer los fonemas

Objetivos: Escribir relatos y textos emplearlos como medio de comunicación y expresión del pensamiento.

Apropiarse del código alfabético castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Cuadro N°19: Reconocer los fonemas

UNIDAD 1	ESTRUCTURA
INTRODUCCION	
ACTIVIDADES	

Elaborado por: Viviana K Camino G.

Taller 2. Lectura y Cultura

Objetivo: Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos

Cuadro N°20: Lectura y Cultura

UNIDAD 2	ESTRUCTURA
INTRODUCCION	
ACTIVIDADES	

Elaborado por: Viviana K Camino G.

Taller 3. Hablamos muchas lenguas

Objetivos: Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad

Cuadro N°21: Hablamos muchas lenguas

UNIDAD 3	ESTRUCTURA
INTRODUCCION	
ACTIVIDADES	

Elaborado por: Viviana K Camino G.

Taller 4 El Kichwa enriquece la concepción del mundo

Objetivo: Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.

Cuadro N°22: El Kichwa enriquece la concepción del mundo

UNIDAD 4	ESTRUCTURA																								
<p>INTRODUCCION</p>	 <p>UNIDAD 4 El Kichwa enriquece la concepción del mundo</p> <p>OBJETIVO: Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.</p> <p>Leamos, con la ayuda de nuestro docente, y comentamos cómo el kichwa enriquece nuestras ideas.</p> <p>Esta es la Tierra. La Pachamama. Pacha... ¿qué? Pachamama... ¡Porque nos da todo! Muy bien, María. ¿Que nos cuente más...</p> <p>Escucho y aprendo</p> <p>¡Pachamama dice mucho! La Pachamama nos alimenta. Nosotros la cuidamos.</p> <p>La Pachamama nos cula. Nosotros la cuidamos.</p> <p>Esta es la PACHAMAMA. Porque nos alimenta. Nos cula.</p>																								
<p>ACTIVIDADES</p>	 <p>Unidad IV</p> <p>Universidad Técnica de Ambato</p> <p>Busca el dibujo que comiencen con la letra I</p> <table border="1" data-bbox="655 1317 1161 1671"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> </tr> </table> <p>3 1 ?</p> <p>Viviana K. Camino Gavilanes</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	2	3	4	5	6																				
7	8	9	10	11	12																				
13	14	15	16	17	18																				
19	20	21	22	23	24																				

Elaborado por: Viviana K Camino G.

6.7 Modelo operativo

Cuadro N°23: Modelo operativo

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
Socialización	Presentar a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez sobre la propuesta.	Socialización mediante una reunión con todas las personas involucradas acerca de la propuesta.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Proyector Humanos: <ul style="list-style-type: none"> • Docentes del área. • Estudiantes de 1^{ro} a 3^{er}. 	Viviana Katherine Camino Gavilanes	1 día
Capacitación	Capacitar a los docentes sobre el uso correcto de la página web interactiva.	Realizar prácticas demostrativas sobre la utilización la página web interactiva.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Laboratorio Humanos: <ul style="list-style-type: none"> • Docentes del área. • Estudiantes de 1^{ro} a 3^{er}. 	Viviana Katherine Camino Gavilanes	2 días
Ejecución	Implementar la de la página web interactiva para engrandecer el rendimiento académico de los estudiantes.	Utilización de la página web interactiva en horas de clases.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Laboratorio Humanos: <ul style="list-style-type: none"> • Docentes del área. • Estudiantes de 1^{ro} a 3^{er}. 	Viviana Katherine Camino Gavilanes	2 días
Evaluación	Comprobar y evaluar el funcionamiento de la página web interactiva.	Desarrollo de la evaluación o actividades propuestas en la página web interactiva.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Laboratorio Humanos: <ul style="list-style-type: none"> • Docentes del área. • Estudiantes de 1^{ro} a 3^{er}. 	Viviana Katherine Camino Gavilanes	1 día

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

6.8 Administración

Talento Humano

Autoridades de la institución Unidad Educativa Luis A. Martínez.

Docente del área

Estudiantes de 1er a 3er año de Educación General Básica.

Investigador

Recursos materiales

Computadora

Laptop

Flash memory

Laboratorio de cómputo

Proyectos de datos

6.9 Previsión de la evaluación

Cuadro N°24: Previsión de la evaluación

Preguntas Básicas	Explicación
¿Qué evaluar?	El funcionamiento de la página web interactiva por parte de los estudiantes de 1 ^{ro} a 3 ^{er} año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
¿Por qué evaluar?	Para la necesidad de permitir conocer el cumplimiento de los objetivos y fines educativos.
¿Para qué evaluar?	Para comprobar los rendimientos y fortalezas de la página web interactiva en su funcionamiento.
¿Quién evalúa?	Investigador: Viviana K. Camino G.
¿Cuándo evaluar?	Evaluar durante el tiempo previsto de clase con la implementación y ejecución del software.
Fuentes de información	Autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
¿Con qué evaluar?	Con fichas de evaluación y actividades estructurados.

Elaborado por: Viviana K. Camino G.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1 BIBLIOGRAFIA

- ✚ Meneses osorio, m. C. (2014). Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las. Pitalito.
- ✚ Szabla , a. (2000). San francisco: copyright © 2000 macromedia, inc. Reservados todos los derechos. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir.
- ✚ Yanchaguano, m. (20 de marzo de 2011). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4700>
- ✚ (2012). Psicología cognitiva y de la instruccion.
- ✚ A, v. (17 de septiembre de 2012). Manual de adobe photoshop cs6 paso a paso (manul de tecnologias).
- ✚ Aa.vv. (17 de septiembre de 2012). Manual de adobe photoshop cs6 paso a paso(manuales tecnologicos).
- ✚ Bruning , h. (2012). Psicología cognitiva y de la instrucción.
- ✚ Cardeño, j. (2015). La incidencia de los objetivos de aprendizaje interactivos en el aprendizaje de las matematicas basicas , en colombia .
- ✚ Carneiro, r. (2014). Los desafios de las tic para el cambio educativo.
- ✚ Castillo, j. (2016). Los ple´s en el desarrollo de competencias cognitivas desde la metodologia sistematica en estudiantes universitarios . Riobamba .
- ✚ Cataldi , z. (28 de noviembre de 2003). Obtenido de una metodología para el diseño, desarrollo y evaluación de software educativo: <http://163.10.34.134/handle/10915/4055>
- ✚ Corbi, r. (2003). El estudio de las habilidades cognitivas.
- ✚ Corvalan, j. (marzo de 2006). Accountability educacional: posibilidades y desafios para américa latina a partir de la experiencia internacional. Santiago-chile: san marino .
- ✚ Crespo, a. (2016). Los diferentes perfiles narrativos de niños con condiciones lingüísticas y cognitivas distintas. Santiago.

- # Diaz, c. (2015). Los docentes en la sociedad actual: sus creencias y cogniciones pedagógicas respecto al proceso didáctico*. Concepcion.
- # Diesel, k. (2000). San francisco: copyright © 2000 macromedia, inc. Reservados todos los derechos. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir.
- # Dorrio , b. (15 de 04 de 2010). Obtenido de <http://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/8920>
- # Educalm. (2006). Libros interactivos multimedia.
- # Erazo,m.(diciembre de 2010).Obtenidode <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7127>
- # Fiallos , d. (octubre de 2013). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7712>
- # Fiallos , d. (octubre de 2013). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7712>
- # Fonseca , a. N. (2016). La comprension de textos escritos con orientacion interactiva en la escuela primaria. Cuba.
- # Fonseca, a. (2016). La comprensión de textos escritos con orientación interactiva en la escuela primaria la comprensión de textos escritos con orientación interactiva en la primaria. Santiago.
- # Garassini, m. (2004). Uso de medios para el desarrollo del lenguaje escrito en nios de preescolares. Caracas: cuadernos unimetanos 6 / abril 2006.
- # Garcia, i. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo . La habana.
- # Gonzalez, g. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje.
- # Guaña, e. J. (2015). Caracterizacion de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje(evea) en la educaion virtual. Holguin .
- # Iyaca, e. (2010). Tratamiento cognitivo-conductual para transtornos de ansiedad en niños psiencia . Buenos aires.
- # Klimenko, o. (2009). Aprender cómo aprendo: la enseñanza de estrategias metacognitivas1. Medellin.
- # Marques, p. (2009). Los programas que han estado elaborados con fin didáctico.
- # Merlo , j. (2003). La evaluacion de la calidad de la informacion web: aportaciones

teóricas y experiencias prácticas.
[Http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/17956/1/dbd_ev.%20calidad%20inf.%20web.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/17956/1/dbd_ev.%20calidad%20inf.%20web.pdf), 101-110.

- ✚ Mgginn, s. (2000). Manual de dreamweaver. San francisco: copyright © 2000 macromedia, inc. Reservados todos los derechos. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir.
- ✚ Montesdeoca, f. (31 de agosto de 2015). Pagina web y su incidencia en el volumen de ventas del almacen de electrodomesticos en el canton cevallos. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13936/1/393%20mktsp.pdf>
- ✚ Moreno, a. (2016). "la atención como función cognitiva en el desarrollo. Riobamba.
- ✚ Muñoz, n. D. (2013). El software educativo y su incidencia en el proceso de lectoescritura de los niños del segundo año de educación básica de la escuela "eduardo mera" durante el periodo 2009-2010. Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3491>.
- ✚ Ortiz , a. (2009). Coleccion: neuropsiologia,didactica y pedagogia del cerebro 2.
- ✚ Peronard, m. (2005). La metacognición como herramienta didáctica*. Valparaiso.
- ✚ Portilla, j. (2013). Software educativo para el modulo de computación básica y los aprendizajes significativos en los estudiantes del noveno año de educación básica del colegio técnico neptalí sancho jaramillo de la ciudad de ambato. . Ambato.
- ✚ Rivas, m. (2008). El aprendizaje y las formas de comportamiento.
- ✚ Rodriguez, m. (2006). La representacion del conocimiento como medio para diagnosticar.
- ✚ Romero, y. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar . Punto fijo .
- ✚ Rosas, m. (2009). Efectividad de las estrategias de enseñanza de la comprensión de textos escritos: un estudio de caso*. Viña del mar.
- ✚ Sanchez , a. (2009). En la sociedad del conocimiento y las tics: una inmejorable oportunidad para el cambio docente (págs. 179-204).
- ✚ V, a. (14 de enero de 2013). Photoshop cs6 para pc/mac .
- ✚ Yanchaguano , m. (20 de marzo de 2011). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4700>

ANEXOS

Anexo N° 1: Artículo Técnico – Paper

ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN EL MEJORAMIENTO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS

INTERACTIVE ACTIVITIES IN THE IMPROVEMENT OF COGNITIVE SKILLS

Viviana Katherine Camino Gavilanes
Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera
Carrera de Docencia en Informática
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Universidad Técnica de Ambato
vcamino3518@uta.edu.ec

RESUMEN

En el presente resumen técnico se muestra todo el resultado obtenido en la investigación realizada sobre las “Actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura de 1^{ro} a 3^{er} de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez”, el estudio se desarrolló en un contexto educativo con los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura. Se utilizó una ficha de observación dirigida a los estudiantes, para indagar las variables de las actividades interactivas para el desarrollo cognitivo, mediante la cual se pudo reflejar la importancia del uso de las herramientas didácticas tecnológicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con problemas de lectoescritura. La investigación procura dar respuesta a los objetivos generales y específicos por lo cual la recolección de información mediante el trabajo de campo ha permitido establecer una exploración para la elaboración

de cuadros de frecuencia, gráficos, análisis e interpretación de resultados a partir de la ficha de observación; la comprobación de la hipótesis concluye como resultado que las actividades didácticas interactivas **SI** se relaciona con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura de 1^{ro} a 3^{er}, de la investigación realizada como resultado se plantea la elaborar de página web interactiva sobre los contenidos básicos del Libro de Lengua y Literatura. Finalmente se puede mencionar que propuesta de estudio puede contribuir a mejorar el desempeño académico de los niños con problemas de lectoescritura de 1^{ro} a 3^{er} mediante el apoyo de herramientas didácticas tecnológicas para la educación.

Palabras claves: Actividades didácticas, interacción, destrezas, cognición, contexto educativo, herramientas didácticas.

ABSTRACT

This technical summary shows all the results obtained in the research carried out on the "Interactive didactic activities and their relation with the cognitive skills for children with problems of literacy from 1st to 3rd of General Basic Education of the Educational Unit Luis A. Martinez ", The study was developed in an educational context with the students of the subject of Language and Literature. A student observation sheet was used to investigate the variables of the interactive activities for cognitive development, through which it was possible to reflect the importance of the use of technological didactic tools within the learning process of children with problems of Literacy The research seeks to respond to the general and specific objectives by which the collection of information through the field work has allowed to establish an exploration for the elaboration of frequency charts, graphs, analysis and interpretation of results from the observation sheet ; The verification of the hypothesis concludes as a result that the interactive didactic activities SI is related to the cognitive skills for children with problems of literacy from 1st to 3rd ", of the research carried out as a result is the elaboration of interactive web page on the basic contents Of the Language and Literature Book Finally, it can be mentioned that study proposal can contribute to improve the academic performance of children with literacy problems from 1st to 3rd by means of the support of educational didactic tools for education.

Keywords: Didactic activities, interaction, skills, cognition, educational context, didactic tools.

INTRODUCCIÓN

Las actividades didácticas interactivas en la educación es una herramienta importante para que los niños lo desarrollen según, Cardeño(2015), menciona que es un impacto el uso de los objetos de aprendizaje mediante la adquisición de desarrollo de las competencias en los estudiantes con el proceso de enseñanza aprendizaje orientado a los docentes. “se concuerda con el autor ya que las actividades didácticas interactivas deben estar ligadas a un aprendizaje significativo por medio de la enseñanza del docente hacia los niños que con la ayuda debe tener objetivos planteados en el momento de la educación”, las destrezas cognitivas también son una parte fundamental en la vida cotidiana de los estudiantes mediante el autor Castillo(2016) menciona que el aprendizaje en los estudiantes debe desarrollar competencias cognitivas para un planteamiento metodológico sistemático mediante la investigación determinan la creación de sus propios entornos personales “por lo tanto las competencias que los niños deben tener es el desarrollo de sus aprendizajes para que su avance siga en la educación por medio de la ayuda del docente”, los niños deben conocer la forma de trabajar con el docente para que la metodología de la clase sea mejorada y aplicada mediante el autor Fonseca(2016), menciona que las competencias de textos escritos son unos de los marcos de la enseñanza por lo que esta profundizado en desarrollar la investigación está dirigido a un enfoque independiente por lo que demuestra el proceso de enseñanza aprendizaje “a menudo el docente y estudiante deben tener conocimientos lúdicos independientes ya que cada uno de ellos deben demostrar sus destrezas y conocimientos para el aprendizaje en el ámbito educativo”, mediante la ayuda del docente y padres de familia los niños pueden aprender a desarrollar sus conocimientos y habilidades lo que el autor Gonzalez(2017), interpreta el tema como una herramienta para los docentes en entornos virtuales de aprendizaje desde un punto de vista de la construcción por lo que el docente posee factores que favorecen al desarrollo de la construcción de conocimientos “de acuerdo al autor tiene la razón ya que los docentes deben compartir sus conocimientos hacia los estudiantes para

que cada uno de ellos elaboren sus destrezas y habilidades para los procesos de enseñanza para plantear adaptaciones y cambios significativos en el entorno de la educación”, permiten alcanzar aprendizajes con los procesos que deben estar planteados con lo que el autor Crespo(2016) menciona que los objetivos de este trabajo es describir el perfil narrativo de los niños con discapacidades intelectuales con trastornos específicos del lenguaje lo cual sus contenidos fueron evaluados con las evidencias pertinentes en el ámbito escolar “de acuerdo al autor las metas que el docente debe seguir en la enseñanza es que el niño puede ejercer todas sus habilidades y conocimientos para así poder ayudar en los problemas que cada uno de ellos tengan en el grado de evaluación sea adecuado para el nivel de comprensión y los factores que componen en la educación”, por medio de técnicas que debe tener el docente a la hora de impartir su clase debe mejorar y tener un procesos de enseñanza lo que el autor Iyaca(2016) señala que la base importante para la enseñanza es reconocer las emociones para las distintas situaciones que toca vivir a cada uno de los individuos mediante la asociación de diferentes factores que son los sentimientos, reacciones, emociones y situaciones en el transcurso del tiempo, “de acuerdo al autor menciona que todo docente y estudiantes deben ir al apar es decir deben estar asociados en el ámbito educativo ya que con la ayuda mutua pueden los niños salir con respuestas nuevas y mejores conocedores de la forma de trabajar lo cual es importante para la enseñanza en la educación de los niños”, para que tengan un logro de aprendizaje lo que el autor Romero(2014) las destrezas cognitivas en niños de edad escolar se refiere a un mundo complejo del ser humano son definidas como destrezas y procesos de la mente que son necesarios para realizar o alcanzar una tarea para el análisis de las habilidades, “de acuerdo al criterio del autor que los niños deben tener muy bien en claro cuáles son sus destrezas y conocimientos durante el estudio de las herramientas o la metodología que el docente realice en el transcurso de clases para así tener una educación consolidada y con una educación oportuna”, para que los alumnos tengan conocimientos de estrategias de información lo que dicho autor Guaña(2015) los instrumentos virtuales permiten que el aprendizaje sea constructivista mediante un desarrollo estructural en los conocimientos ya que es un papel importante para los estudiantes permite la transformación tecnológica acorde a los nuevos profesionales, “para mi parecer el autor menciona factores de mucha importancia para que el estudiante mediante sus conocimientos conozco muy bien sobre

la nueva tecnología que existe en su entorno por lo cual permitirá un proceso de contenidos tecnológicos”, aquí podemos tener muy en cuenta que tanto niños de primaria y docentes tienen que tener una base de conocimientos ser razonables en el momento de enseñar con distintos instrumentos y desempeñar muy bien el papel de educadores.

MÉTODO

Sujetos: La población está constituida por la totalidad de los estudiantes de primero a tercer grado de Educación Básica modalidad abierta, de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”, un total de 101 niños comprendidos en edad de 5 a 7 años, distribuidos de la siguiente manera: 33 niños del 1ro año A, 33 niños de 1ro año B y 35 niños de 2do año.

Materiales: Una laptop de marca Toshiba de 64 bits, el software utilizado DREAMWEAVER CS6 es una versión de prueba y es totalmente libre lo cual permite la realización de páginas web dinámicas para el avance del estudio, Photoshop sirve para editar cualquier tipo de imágenes lo cual es de mucha utilidad para el proyecto de investigación, Edilim 4.1 es una herramienta que sirve para realizar cualquier tipo de actividades interactivas para los niños de la Unidad Educativa Luis A Martínez es totalmente libre.

Instrumentos: Se utilizó una Ficha de observación la cual fue aplicada por los docentes de aula quienes son los que conocen la realidad de sus estudiantes, el instrumento contiene 8 preguntas para identificar las variables del estudio y poder dar respuesta al propósito de la investigación, luego de obtener los datos, se procedió al análisis y tabulación de los resultados, para finalmente detallarlos mediante la interpretación respectiva.

RESULTADO

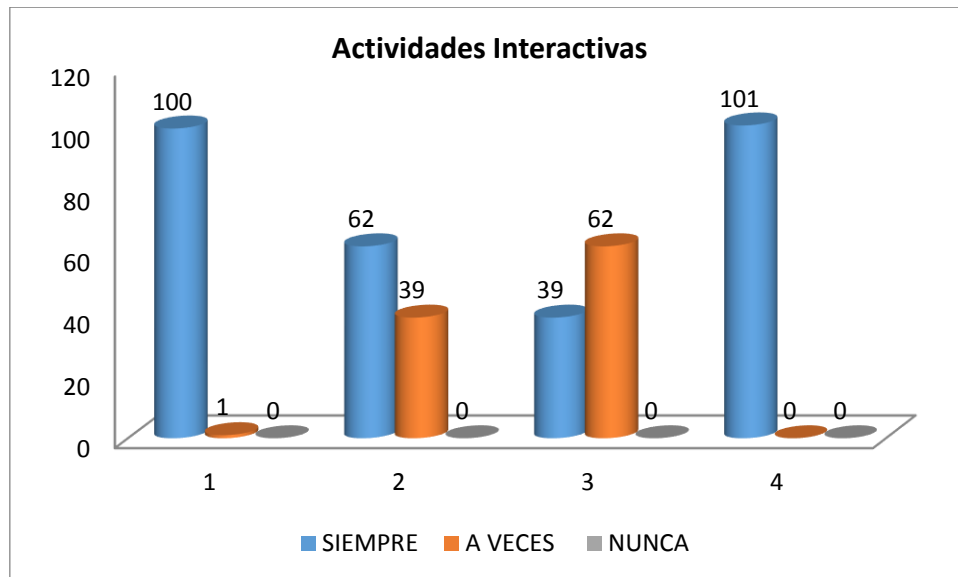


Tabla 1: Muestra los resultados de la variable actividades interactivas.

la tabla muestra los resultados de la variable relacionada con las actividades interactivas, donde se aprecia que siguen las instrucciones al momento de la realizar la enseñanza interactiva, de igual manera los niños observados utilizan diferentes recursos en la enseñanza aprendizaje, por ende utilizan el computador durante las actividades didácticas en el aula de clase, concluyendo que las herramientas tecnológicas ayudan en el desarrollo de la clase y permiten en los estudiantes desempeñarse adecuadamente de forma autónoma durante el proceso de aprendizaje.

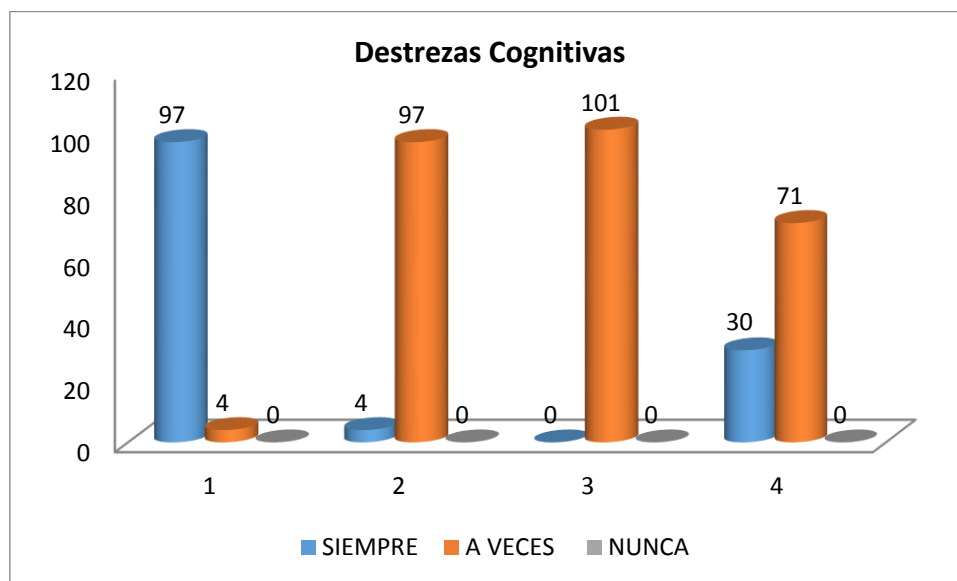


Tabla 2. Muestra los resultados de la variable destrezas cognitivas.

De acuerdo con los datos que se muestra en la tabla 2, se puede mencionar que los niños observados distinguen las acciones cognitivas relacionadas con los procesos interactivos, es decir, el conocimiento significativo en función del aprendizaje interactivo, sin embargo pocos niños no pueden distinguir porque presentan problemas de lectoescritura y la manipulación, con lo cual es necesario dar énfasis al apoyo de las destrezas cognitivas utilizando el aprendizaje móvil, aplicaciones de juegos lúdicos diseñados en el computador para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas cognitivas.

La tabla de Chi-cuadrado se representa con el nivel de significación de 95% ($\alpha = 0,05$) y con 6 grados de libertad que da un resultado: 12.59

Como $\chi^2 t = 12,59$ es menor a $\chi^2 c = 182,30$; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna es decir que la “**H₁**: Las actividades didácticas **SI** inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas para los niños con problemas de lectoescritura de 1ro a 3er año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

DISCUSIÓN

Las destrezas cognitivas son importante para la enseñanza en la educación para los niños mediante los docentes para que se caractericen con la ayuda de conocer el problema mediante el autor Fiallos(2013) existe una relación entre las destrezas cognitivas y el pensamiento lateral, el desarrollo del pensamiento aparece de la capacidad creativa del individuo y se basa en esquemas mentales e informaciones ya adquiridas que sirven para construir nuevos conocimientos, también concluye que el desarrollo intelectual es progresivo y se inicia con los reflejos innatos, las actividades de estimulación temprana permiten relacionar diferentes zonas del cerebro a través de procesos mentales adquiridos a través de acciones lúdicas, además, los maestros entrevistados señalaron que existe una relación entre el pensamiento lateral y las destrezas cognitivas que le ayudaran en el transcurso de su vida escolar, y las actividades didácticas que los niños deben conservar al momento de la enseñanza tiene que ser interactivo; es decir dinámico mediante competencias de análisis de necesidades para motivar a los estudiantes lo que el autor Yanchaguano(2011) el docente no siempre utiliza actividades interactivas en el aula lo cual conlleva que el proceso enseñanza aprendizaje del estudiante se lo vea de una manera aburrida, induciendo a que los aprendizajes no sean significativos además que las actividades interactivas son ventajosas, para que los estudiantes se familiaricen a comprender el tema y a localizar alguna información específica los alumnos se inclinan a practicar las actividades interactivas a más de que el docente no está capacitado para aplicar actividades interactivas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, lo cual desmotiva y dificulta la generación de aprendizajes significativos en la materia.

CONCLUSIONES

- ✚ Las actividades didácticas interactivas sirven como apoyo a los docentes para seleccionar y desarrollar contenidos mediante el uso de actividades didácticas (rompecabezas, unir con líneas, sopa de letras, identificar), las cuales son fundamentales e importantes para la evaluación de los niños.
- ✚ Se debe tener en cuenta a las destrezas cognitivas (observación, memorización, clasificación, ordenación, evaluación y planificación) sirven para el aprendizaje y el desarrollo de los conocimientos adquiridos por los niños.
- ✚ Con el uso de las actividades didácticas interactivas antes mencionadas, se pudo determinar claramente que los niños distinguen uso de los recursos didácticos para mejorar las destrezas cognitivas, y así tener un mejor desempeño en el aula de clase.

Referencias bibliográficas

- ✚ Cardeno, J. (2015). La incidencia de los objetivos de aprendizaje interactivos en el aprendizaje de las matematicas basicas , en colombia .
- ✚ Castillo, J. (2016). Los pLE´S en el desarrollo de competencias cognitivas desde la metodologia sistematica en estudiantes universitarios . Riobamba .
- ✚ Crespo, A. (2016). Los diferentes perfiles narrativos de niños con condiciones linguisticas y cognitivas distintas. Santiago.
- ✚ Fiallos , D. (Octubre de 2013). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7712>
- ✚ Fonseca , A. N. (2016). La comprension de textos escritos con orientacion interactiva en la escuela primaria. Cuba.
- ✚ Gonzalez, G. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje.
- ✚ Guaña, E. J. (2015). Caracterizacion de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje(EVEA) en la educaion virtual. Holguin .
- ✚ Iyaca, E. (2010). Tratamiento cognitivo-conductual para transtornos de ansiedad en niños psiencia . Buenos Aires.
- ✚ Romero, Y. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar . Punto Fijo .
- ✚ Yanchaguano , M. (20 de Marzo de 2011). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4700>

Anexo N° 2 Modelo de ficha de observación de la Unidad Luis A. Martínez



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA



FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Determinar si los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez están aptos para usar las actividades interactivas en una computadora.

Instrucción: Señor docente sírvase leer detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere pertinente; la veracidad de su información nos permitirá realizar un buen trabajo.

Preguntas	Siempre	A veces	Nunca
¿El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva?			
¿Al niño le gusta utilizar diferentes recursos interactivos en su proceso de aprendizaje?			
¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase?			
¿El uso de las actividades didácticas interactivas favorece el desempeño del niño durante la clase?			
¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo?			
¿El niño puede desarrollar destrezas cognitivas mediante el aprendizaje móvil?			
¿El niño al realizar actividades interactivas en el computador desarrolla nuevas destrezas?			
¿El niño desarrolla destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador?			

Anexo N° 3 Autorización del Rector de la Unidad Educativa Luis A. Martínez



UNIDAD EDUCATIVA "LUIS A. MARTÍNEZ"

Resolución N° 48 DP-DDEIB-A1-2013 Telf. 032 821774 istelamedu@yahoo.es
Calle Quito 05-08 y Avda. Cevallos Ambato, Ecuador



Oficio N° 252-R
Ambato, 11 de mayo de 2016

Señorita
Viviana K. Camino Gavilanes
DOCENTE
U.E. "LUIS A. MARTÍNEZ"
Presente

De mi consideración:

Visto el oficio N° MINEDUC-CZ3-18D01-ASRE-211-OF, del 22 de abril de 2016 y recibido en este despacho el 11 de mayo de 2016, emitido por el Dr. Enrique Ávila Granda, Director Distrital de Educación 18D01, en el que AUTORIZA la realización de la investigación (tesis) con el tema "ACTIVIDADES DIDACTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS CONGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO. A 3ER. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA U.E. "LUIS A. MARTÍNEZ", de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, la Unidad Educativa da paso al mismo, solicitando que se ejecute este evento, sin interrumpir las horas pedagógicas y al término del trabajo investigativo, se socialice a la institución los resultados obtenidos.

Particular que comunico para los fines pertinentes, deseándole éxito en este proceso.

Atentamente,

Mg. Eduardo Mejía Lima
RECTOR (E)



Anexo N° 4 Validación de ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Ambato 28 de Junio de 2016

Ingeniera
Wilma Gavilanes
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la ficha de observación** a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO A 3ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ".

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente".
 - Evalúe la **correspondencia** entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
 - Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems (**lenguaje**).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Javier Salazar Mera
TUTOR



Insumos para validación del instrumento de investigación

Tema:

"ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO A 3ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ"

Objetivos:

General

- Estudiar las actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura.

Específicos

- Determinar cuáles son las actividades didácticas interactivas que se realizan con los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Identificar las destrezas cognitivas que tienen los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Proponer una alternativa de solución al problema del uso de actividades didácticas para mejorar las destrezas cognitivas de los niños con problemas de lectoescritura.

Operacionalización:

Variable independiente: Actividades didácticas interactivas

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el alumno entienda y aprenda.	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucción • Hardware y software

Variable dependiente: Destrezas cognitivas

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el individuo integre la información adquirida a través de los sentidos	<ul style="list-style-type: none"> • Operación mental • Integrar información 	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones • Definiciones



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Tabla para validación de Ficha de Observación

Preguntas / Ítems	Aspectos			Observaciones
	C	R	L	
1. ¿El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva? Si () No ()	5	5	5	
2. ¿Al niño le gusta utilizar diferentes recursos interactivos en su proceso de aprendizaje? Si () No ()	5	5	5	
3. ¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase? Si () No ()	5	5	5	
4. ¿El uso de las actividades didácticas interactivas favorece el desempeño del niño durante la clase? Si () No ()	5	5	5	
5. ¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo? Si () No ()	5	5	5	
6. ¿El niño puede desarrollar destrezas cognitivas mediante el aprendizaje móvil? Si () No ()	5	5	5	
7. ¿El niño al realizar actividades interactivas en el computador desarrolla nuevas destrezas? Si () No ()	5	5	5	
8. ¿El niño desarrolla sus destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador? Si () No ()	5	5	5	

Valore los Aspectos con números de 1 a 5, siendo 1 No aceptable y 5 Aceptable	C = Correspondencia, de los objetivos con las variables y los indicadores R = Relevancia, importancia de las preguntas respecto del estudio L = Lenguaje, claridad en la redacción de las preguntas
---	---

28/ Junio / 2011
 Fecha de Validación

Walter Gombos
 Firma

Validador	Nombre: <i>Walter Gombos</i>	Cédula: <i>1802624127</i>	Celular: <i>0987959700</i>
	Título/Especialidad: <i>Ing. Sistemas</i>		
	Institución en que labora: <i>U.T.A. F.C.H.E</i>	Función que desempeña: <i>Docente</i>	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Ambato 28 de Junio de 2016

Ingeniera
Javier Sánchez
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la ficha de observación** a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO A 3ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ".

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente".
 - Evalúe la **correspondencia** entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
 - Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems (**lenguaje**).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Javier Salazar Mera
TUTOR



Insumos para validación del instrumento de investigación

Tema:

"ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS COGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO A 3ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ"

Objetivos:

General

- Estudiar las actividades didácticas interactivas y su relación con las destrezas cognitivas para niños con problemas de lectoescritura.

Específicos

- Determinar cuáles son las actividades didácticas interactivas que se realizan con los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Identificar las destrezas cognitivas que tienen los niños de 1ro a 3ro año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- Proponer una alternativa de solución al problema del uso de actividades didácticas para mejorar las destrezas cognitivas de los niños con problemas de lectoescritura.

Operacionalización:

Variable independiente: Actividades didácticas interactivas

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el alumno entienda y aprenda.	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucción • Hardware y software

Variable dependiente: Destrezas cognitivas

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el individuo integre la información adquirida a través de los sentidos	<ul style="list-style-type: none"> • Operación mental • Integrar información 	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones • Definiciones



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Tabla para validación de Ficha de Observación

Preguntas / Ítems	Aspectos			Observaciones
	C	R	L	
1. ¿El niño sigue instrucciones en el momento de la enseñanza interactiva? Si () No ()	5	5	5	
2. ¿Al niño le gusta utilizar diferentes recursos interactivos en su proceso de aprendizaje? Si () No ()	5	5	5	
3. ¿Al niño le gusta utilizar el computador durante las actividades didácticas de clase? Si () No ()	5	5	5	
4. ¿El uso de las actividades didácticas interactivas favorece el desempeño del niño durante la clase? Si () No ()	5	5	5	
5. ¿El niño distingue diferentes acciones cognitivas para un aprendizaje significativo? Si () No ()	5	5	5	
6. ¿El niño puede desarrollar destrezas cognitivas mediante el aprendizaje móvil? Si () No ()	5	5	5	
7. ¿El niño al realizar actividades interactivas en el computador desarrolla nuevas destrezas? Si () No ()	5	5	5	
8. ¿El niño desarrolla sus destrezas cognitivas al manipular juegos lúdicos en el computador? Si () No ()	5	5	5	

Valore los Aspectos con números de 1 a 5, siendo 1 No aceptable y 5 Aceptable

C = Correspondencia, de los objetivos con las variables y los indicadores
 R = Relevancia, importancia de las preguntas respecto del estudio
 L = Lenguaje, claridad en la redacción de las preguntas

28-Jun-2016
 Fecha de Validación

Javier Sánchez
 Firma

Validador	Nombre:	Javier Sánchez Guerrero	Cédula:	1803114345	Celular:	0999917970
	Título/Especialidad:	Ing. SISTEMAS	Mg. CURRÍCULO Y DOCENCIA			
	Institución en que labora:	UTA				
	Función que desempeña:		Docente			

Anexo N° 5 Reporte de Urkund

URKUND	
Documento	tesis urkund.docx (D26249648)
Presentado	2017-03-08 08:44 (-05:00)
Presentado por	javier salazar (javiors@uta.edu.ec)
Recibido	javiors.uta@analysis.orkund.com
Mensaje	Tesis Viviana Camino Mostrar el mensaje completo
	4% de esta aprox. 39 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 12 fuentes.

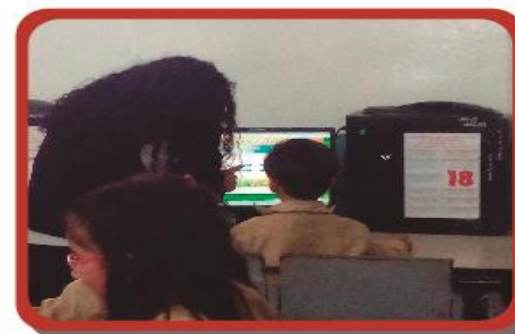
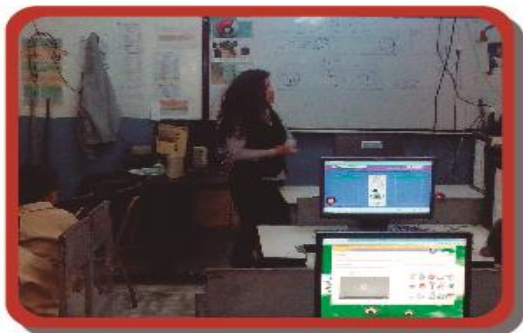
Anexo N° 6 Rubrica de evaluación

Criterios	Valorización		
	EXCELENTE 3	MUY BUENO 2	MALO 1
Diseño			
Diseño Creativo			
Organización			
Visual Atractivo			
Contenido			
Información de acuerdo al tema			
Información clara			
Organizada			
Funcionamiento			
Software Estable			
Interactivo para el estudiante			
Menús y estructuras funcionan en orden			
Fácil navegación			
Calidad			
Cumple con su objetivo			
La secuencia es lógica			
Visibilidad de contenidos			
TOTAL			

Anexo N°7 Implementación de la ficha de observación



Anexo N°8 Implementación del software



Anexo N°9 Aprobación de software en la Institución



UNIDAD EDUCATIVA "LUIS A. MARTÍNEZ"

Resolución N° 48 DF-DDEIB-AI-2013
Ambato, Ecuador

CERTIFICADO

Ab. Orlando Campaña Tamayo, Rector Encargado de la Unidad Educativa "Luis A. Martínez", de la ciudad de Ambato, en legal forma

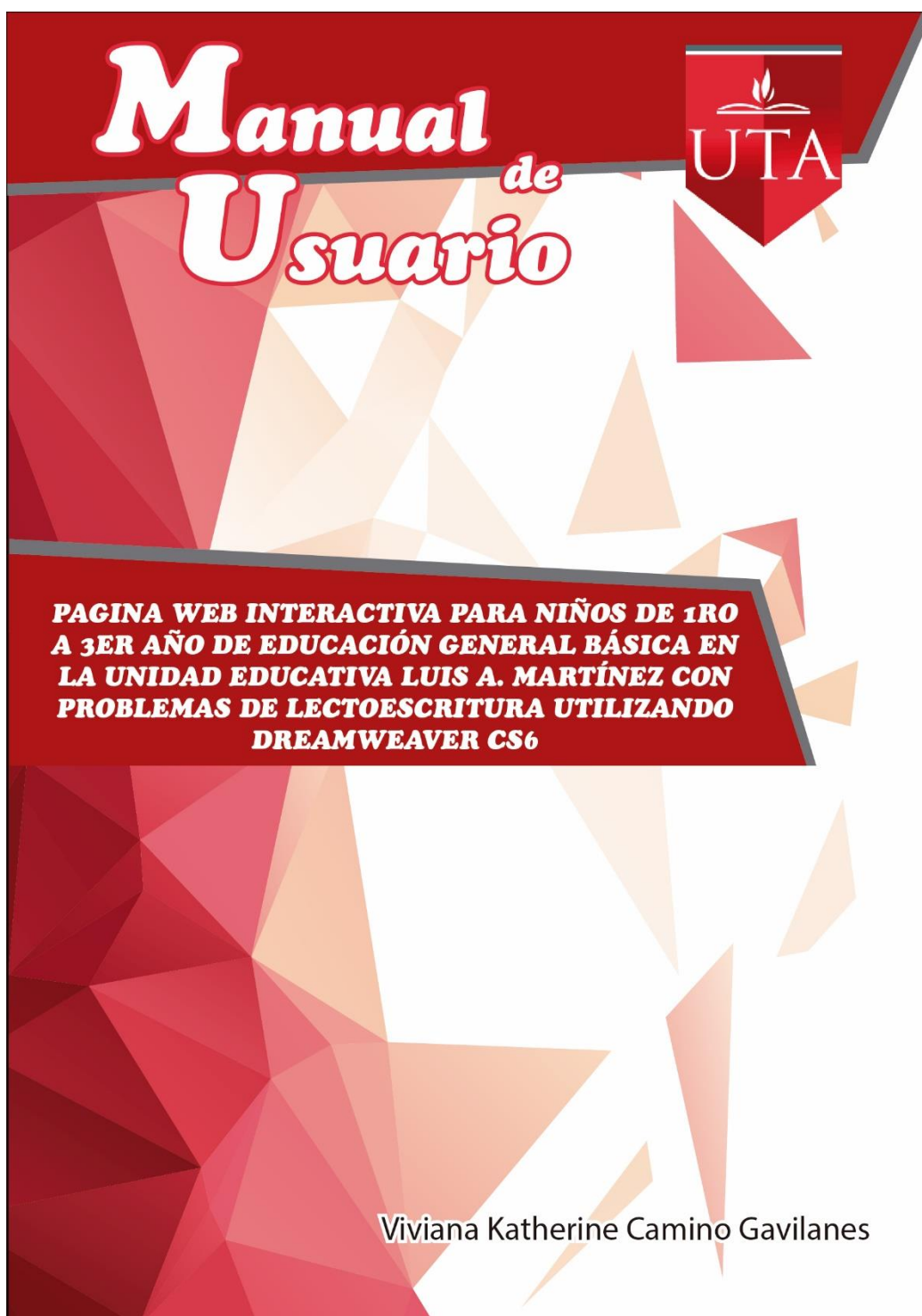
CERTIFICA: Que la señorita VIVIANA KATHERINE CAMINO GAVILANES, con cédula de ciudadanía N° 0202393518, realizó la investigación con el tema "ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INTERACTIVAS Y SU RELACIÓN CON LAS DESTREZAS CONGNITIVAS PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA DE 1RO. A 3ER. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, culminando en la presente fecha, con la socialización de los resultados obtenidos con la presentación de la página web interactiva para los niños mencionados, utilizando DREAM WEAVER CS6, logrando en los estudiantes el interés y la satisfacción de tener una herramienta que les va a permitir un mejor aprendizaje.

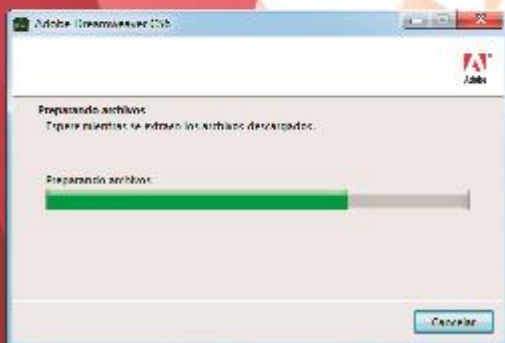
Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, de conformidad con los informes emitidos por los docentes designados para la supervisión de este pedido.

Emito este documento a los doce días del mes de abril de dos mil diecisiete.


Ab. Orlando Campaña
RECTOR (E)







Espera.

Espera mientras el software se instala por unos minutos sin desconectar su computador .



Proceso de Finalización.

Una vez que el software haya terminado su instalación haga click en :
- Iniciar Macromedia Dreamweaver CS5
- Mostrar Archivo Léame
Y luego haga Click en finalizar

3

Aplicación del Software



Iniciar Software Macromedia Dreamweaver.

Automaticamente finalizada la instalación el programa se ejecutara en su computador.
Y puede empezar con el software.

5



Contenido de la Unidad 3 para el estudio de la materia y videos relacionados con el mismo



Contenido de la Unidad 4 para el estudio de la materia con objetivos para la lengua kichwa

Actividades

Unidad I



Actividades a realizar de la Unidad 1



Actividades a realizar de la Unidad 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA**

13