



# **UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACION**

## **UNIDAD DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC PARA  
NIÑOS CON DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA,  
EN LA I.E.I “VIRGEN DE LOURDES”- BARRANCA-LIMA.**

## **TESIS**

**PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCIÓN EN  
ADMINISTRACION DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.**

**PRESENTADO POR:**

**Bach. ALCIDES ESTEBAN RAMIREZ SANCHEZ**

**ASESOR**

**Dr. MANUEL TAFÚR MORAN**

**Enero, 2015**

**BARRANCA – PERÚ**

**PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC  
PARA NIÑOS (AS) CON DIFICULTADES EN LA  
LECTOESCRITURA, EN LA I.E.I “VIRGEN DE  
LOURDES”- BARRANCA-LIMA.**

**PRESENTADO POR:**

**Bach. ALCIDES ESTEBAN RAMIREZ SANCHEZ**

**APROBADO POR:**

---

**Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
Presidente**

---

**Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos  
Secretaria**

---

**Dra. María Elena Segura Solano  
Vocal**

---

**Dr. Manuel Tafúr Moran  
Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A los investigadores y maestros de la Escuela de Postgrado de la universidad Pedro Ruiz Gallo; cuya dedicación y compromiso de contribuir con la educación peruana, permite el inicio de propuestas educativas para alcanzar la calidad de enseñanzas de las IIEE de nuestro país.

## **RESUMEN**

La presente investigación, Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura, se aplicó en la IE. Virgen de Lourdes de la provincia de Barranca, con la finalidad de aplicar un Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura; a través de dos software educativos: Scratch y Pipo; éstos han sido seleccionados como parte del Programa Educativo, por contar con actividades que el docente puede programar o seleccionar de acuerdo a las necesidades identificadas. En tal sentido, se hizo necesario indagar sobre los recursos tecnológicos con que cuenta la institución educativa, evidenciándose que para la ejecución de dicho Programa Educativo se cuenta con los equipos necesarios tales como proyectores y computadoras en el aula de innovación, facilitando su libre acceso y cobertura.

Un primer paso para identificar los desempeños que los estudiantes no lograron alcanzar o dificultan en la lectoescritura fue la aplicación instrumentos, tales como pruebas escritas y ficha de observación, lográndose identificar las dificultades más resaltantes: identificar qué dice y dónde en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito; aplicar las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad; lee palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella; escribir textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas; mostrar mayor dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos. Una vez identificado el problema se procedió a establecer las actividades que permitieron que los estudiantes mejoren dichas dificultades identificadas. Para ello se seleccionó dos software educativos: Scratch y Pipo como parte del Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura; finalmente se evaluó el impacto del Programa Educativo a través de una rúbrica; permitiendo medir el nivel de avance de los estudiantes en la lectoescritura, obteniéndose como resultado que el 67.5 % de los indicadores evaluados para la mejora de la lectoescritura han sido óptimos, el 22.5 % son regulares y el 10 % son deficientes, evidenciándose una mejora significativa en la lectoescritura;

asimismo permitió desarrollar la autonomía de aprendizaje de los niños y niñas en otras áreas, puesto que la lectoescritura es la base para la comprensión de las diversas áreas del campo del conocimiento, además de mejorar su autoestima y que participen de manera constructiva en comprender los textos orales sencillos, construcción de palabras, entre otros.

La hipótesis de investigación formulada es, la aplicación de un Programa Educativo utilizando las TIC permitirá mejorar la lectoescritura en los niños del primer grado de la IE. "Virgen de Lourdes", provincia de Barranca; esto en el marco de una investigación aplicada, en el nivel cuasi experimental, atendiendo de esta manera a una población de 1005 alumnos en el nivel primaria; la cual se tomó una muestra de 80 alumnos en el primer grado de las secciones A, B y C del turno mañana.

## **ABSTRACT**

The present research, Educational Program using TIC for children with reading and writing difficulties, was applied in El. Virgin of Lourdes of the province of Barranca, with the purpose of applying an Educational Program using TIC for children with reading and writing difficulties; through two educational software: Scratch and Pipo; These have been selected as part of the Educational Program, for having activities that the teacher can program or select according to the identified needs. In this sense, it became necessary to inquire about the technological resources available to the educational institution, evidencing that for the execution of the said Educational Program it has the necessary equipment such as projectors and computers in the innovation classroom, facilitating their free access and coverage.

A first step to identify the performances that the students did not reach or hinder in literacy was the application of instruments, such as written tests and observation card, being able to identify the most important difficulties: identify what it says and where in the texts it reads through the association with known words, according to the level of appropriation of the written language; apply the conventions associated with reading: orientation and directionality; read complete words, phrases, or sentences (posters, signs, labels, notices, etc.) that are part of the counsel you use in the classroom or outside of it; write diverse texts in alphabetical level, or close to the alphabetic one, in communicative situations; show greater mastery of the linearity and directionality of their strokes. Once the problem was identified, the activities that allowed the students to improve said identified difficulties were established. For this, two educational software was selected: Scratch and Pipo as part of the Educational Program using TIC for children with literacy difficulties; Finally, the impact of the Educational Program was evaluated through a rubric; allowing to measure the level of advancement of students in literacy, obtaining as a result that 67.5% of the indicators evaluated for the improvement of reading and writing have been optimal, 22.5% are regular and 10% are deficient, evidencing a significant improvement in literacy; also allowed to develop the learning autonomy of children in other areas, since literacy is the basis for understanding the various areas of the field of knowledge, in

addition to improving their self-esteem and participate constructively in understanding the texts simple oral, word construction, among others.

The hypothesis of research formulated is, the application of an Educational Program using TIC will allow to improve literacy in children of the first grade of EI. "Virgin of Lourdes", province of Barranca; this within the framework of applied research, at the quasi-experimental level, thus attending a population of 1005 students at the primary level; which took a sample of 80 students in the first grade of sections A, B and C of the morning shift.

<b>ÍNDICE</b>	<b>Pág.</b>
<b>Introducción</b>	<b>Pág 10</b>
<b>CAPITULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO</b>	
Ubicación geográfica del objeto de estudio	Pág. 14
1.1.2. Contextualización de la IE.I. 21011 Virgen De Lourdes	Pág. 15
1.1 Origen y evolución histórica del problema	
1.1.1 A nivel mundial	Pág. 16
1.1.2 A nivel latinoamericano	Pág. 17
1.1.3 A nivel nacional	Pág. 19
1.1.4 A nivel regional	Pág. 21
1.1.5 Antecedentes a nivel institucional	Pág. 22
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Base Teórica del Programa Educativo utilizando las TIC en la lectoescritura.	
2.1.1 La Tecnología en el contexto educativo.	Pág. 25
2.1.2 Exploración de la lectura y escritura en el mundo digital	Pág. 25
2.1.3 Enfoque que sustenta el área de Comunicación en la EBR	Pág. 26
2.1.4 Las TIC en el área de Comunicación.	Pág. 26
2.2. Programa Educativo utilizando las TIC	Pág. 28
2.2.1. Software educativo, Scracht	Pág. 29
2.2.2. Software educativo, Pipo	Pág. 30
<b>CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO, RESULTADOS E INTERPRETACIÓN</b>	
3.1. Metodología empleada para el recojo de información	
3.1.1. Población	Pág. 33
3.1.2. Muestra	Pág. 33
3.1.3. Instrumentos aplicados para la identificación de las dificultades en la lectoescritura	Pág. 34



3.1.3.1. Ficha de observación con respecto a la lectoescritura.	Pág. 35
3.1.3.2. Resultado de la ficha de observación.	Pág. 36
3.2 Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura.	
3.2.1 Objetivo General	Pág. 38
3.2.2 Objetivo Específico	Pág. 38
3.2.3. Actividades para la planificación y ejecución del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura	Pág. 38
3.2.3.1. Actividades personalizadas con el apoyo de Pipo.	Pág. 39
3.2.3.1. Actividades personalizadas con el apoyo de Scracht.	Pág. 41
3.3. Evaluación del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura.	Pág. 43
3.4. Conclusiones	Pág. 45
3.5. Recomendaciones	Pág. 46
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	Pág. 47
<b>ANEXOS</b>	Pág. 49

## **Introducción**

Hoy en día vivimos en una Era digital y los niños (as) interactúan con los diversos medios de comunicación e información. Ellos muestran mayor interés y predisposición por las clases con actividades que intervengan las TIC. Si revisamos los resultados de aprendizajes gracias a las TIC, podemos evidenciar que países como Argentina, Brasil y otros países de América Latina; han reconocido que la revolución digital es irreversible y se deben implementar políticas que incorporen las TIC en los planes curriculares. En tal sentido estudios internacionales determinan que el empleo de recursos multimedia como: clases multimedia, software educativos, redes sociales y otros; ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En tal sentido, diversos centros educativos de Colombia, a partir de un enfoque lúdico recreativo, han utilizado las TIC en el aula de clase, arrojando como resultado un incremento del gusto por la lectura y la producción escrita a través de la novedad que implica el uso de las TIC; asimismo utilizan el método de la investigación acción como una herramienta de observación para determinar de qué manera contribuye el cuento y las TIC en la generación de aprendizajes significativos en el proceso de lectura en los niños de primer grado.

En nuestro país cada año se aplica una evaluación censal para medir el nivel de comprensión lectora de un niño (a) que concluye el III ciclo, la cual nos arroja resultados alarmantes; tal es el caso de los datos proporcionados por la DRELP. A nivel nacional sólo el 33% de los niños (as) evaluados alcanzan un nivel óptimo en cuanto a su nivel de comprensión lectora (datos proporcionados por el MINEDU 2013). Nuestra institución educativa, Virgen de Lourdes, no es la excepción, pues sólo el 36.2 % alcanza este mismo nivel. En tal sentido se hizo una encuesta inicial para recoger información de los docentes sobre las posibles causas que dan origen a estos resultados; obteniendo como resultado que los padres de familia no brindan apoyo a sus hijos, los niños del primer grado que pasan al segundo tienen dificultades para leer y escribir, entre otros; dándoles la responsabilidad del bajo rendimiento de los estudiantes a los docentes del primer

grado; pues manifiestan que los estudiantes que son promovidos no han logrado en su totalidad apropiarse del sistema de escritura (lectura-escritura).

Esto conllevó a plantear como una posible alternativa de solución, un Programa Educativo utilizando las TIC para mejorar las dificultades identificadas en la lectoescritura de niños del primer grado. Para ello, se hizo indispensable identificar los desempeños que los estudiantes no lograron alcanzar o dificultan en la lectoescritura a través de instrumentos, tales como pruebas escritas y ficha de observación. Una vez identificado el problema se procedió a establecer las actividades que permitieron que los estudiantes mejoren dichas dificultades identificadas, a partir de la utilización de los software educativos Scratch y Pipo; finalmente se evaluó el impacto del Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura; a partir de una rúbrica, permitiendo medir el nivel de avance de los estudiantes con respecto a la lectoescritura.

La formulación del **problema científico** se fundamenta en la siguiente pregunta científica: ¿En qué medida la aplicación de un Programa Educativo utilizando las TIC mejorará las dificultades en la lectoescritura de los niños del primer grado de la IE. Virgen de Lourdes-Barranca?

**El objetivo de la investigación**, Programa Educativo utilizando las TIC que ayude a mejorar las dificultades en la lectoescritura.

**El campo de acción**, la aplicación de un Programa Educativo utilizando las TIC como herramienta para mejorar las dificultades en la lectoescritura de niños del primer grado.

**La hipótesis formulada en la investigación**, aplicación de un Programa Educativo utilizando las TIC, nos permitirá que los niños logren superar las dificultades en la lectoescritura en la IE. Virgen de Lourdes; provincia Barranca, región Lima provincias.

La investigación se ha dividido en tres capítulos donde en el primer capítulo se centra en el análisis de los antecedentes del Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura en otros escenarios, tales

como Europa, América Latina, el Perú, región y la institución educativa en estudio, con el uso de instrumentos pertinentes para el recojo de los datos; logrando de esta manera contar con un diagnóstico y análisis de la realidad.

En el segundo capítulo abordamos el marco teórico, que tratan sobre las bases teóricas del Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura.

En el tercer capítulo se detalla el marco metodológico; así como los resultados e interpretación de la presente investigación, con ayuda de las técnicas e instrumentos para la obtención de los resultados, de esta manera poder medir el impacto del Programa Educativo utilizando las TIC para niños con dificultades en la lectoescritura, estableciéndose conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados.

# **CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL OBJETO DE ESTUDIO:**

El departamento de Lima, se ubica en la parte centro occidental del territorio peruano. Su espacio comprende el mar de Grau, la costa y la vertiente occidental andina. Creado por decreto del 04 de agosto de 1821, limita al oeste con el Mar de Grau; al norte con Ancash; con Huánuco al noreste; Pasco y Junín al este; e Ica y el Mar de Grau al sur.

Su capital es la ciudad de Lima, fundada a orillas del río Rímac el 18 de enero de 1535. Capital del Perú centraliza las actividades culturales, económicas, comerciales y políticas del país. Junto con la ciudad del Callao, forma un gran centro urbano denominado Lima Metropolitana, con una población estimada de 7 millones 748 mil 500 habitantes, que representa el 29% del total del país. La densidad de población es de 199 hab. /km<sup>2</sup>.

La extensión superficial del departamento es de 34, 801,59 km<sup>2</sup>. Políticamente está dividido en 10 provincias y 171 distritos. Lima capital Lima. Entre las provincias de la región Lima Provincias es: Barranca capital Barranca; Cajatambo capital Cajatambo; Canta capital Canta; Cañete capital San Vicente de Cañete; Huaura capital Huacho; Huaral capital Huaral; Huarochirí capital Matucana; Oyón capital Oyón y Yauyos capital Yauyos.

La región Lima se forma sobre la base de la provincia del mismo nombre; el territorio del gobierno Regional de Lima cubre las provincias de Barranca, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos que forman 128 distritos, con una superficie total de 28470,76 km<sup>2</sup> y con una población proyectada de 760,600 habitantes.

La población escolar de la provincia de Barranca provienen de hogares de padres profesionales, técnicos, obreros y campesinos, teniendo de esta manera una población variada; donde el 96% proviene del distrito de Barranca, 1 % del distrito de Supe Pueblo, distrito de Pativilca el 2% y del distrito de Puerto Supe 1%.

Con referencia a la procedencia de los padres el 90 % provienen de la provincia de Barranca, el 5 % de Ancash, El 3 % del distrito de Huacho y el 2 % de la

ciudad de Lima, donde el 60 % se dedican al comercio y empleados públicos y un 40% entre técnicos, obreros u otra ocupación.

La IE. “Virgen de Lourdes” fue creada con Resolución Ministerial N° 995 del 30-03-1871, donde el año 2001 recibe el nombre de “Virgen de Lourdes en honor a su patrona, fue creada como escuela municipal el 1º de octubre de 1893, siendo alcalde el Sr. Manuel Gamarra y su primera directora la Srta. Leónidas.

La IE. “Virgen de Lourdes” está ubicada en la región Lima provincias, provincia de Barranca, distrito de Barranca, centro poblado Barranca con una altitud 50 m.s.n.m, cuya región geográfica es la costa y presenta un clima variado. Cuenta con diversos medios de comunicación como: terrestres, teléfono, internet, señal abierta (telecable) y radio. Asimismo cuenta con recursos marítimos como: Puerto Chico y Chocoy.

Actualmente cuenta con 5 profesoras del nivel inicial, 34 profesores en el nivel de primaria, 2 del área de Educación física, 2 profesores encargados de las Tic, 2 personales directivos y 3 encargados del área de servicios. En el nivel inicial se atiende a 150 alumnos y en el nivel de primaria 1005 alumnos (as). En el marco de la misión de I.E. es formar niños críticos y preparados a las exigencias de este milenio con una visión de formar personas líderes del mañana.

#### **1.1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA IE. VIRGEN DE LOURDES**

La IE. Virgen de Lourdes, fue creada con Resolución Ministerial N° 995 del 30-03-1871, donde el año 2001 recibe el nombre de “Virgen de Lourdes” en honor a su patrona, fue creada como escuela municipal el 1º de octubre de 1893, siendo alcalde el Sr. Manuel Gamarra y su primera directora la Srta. Leónidas. En el nivel inicial se atiende a 150 alumnos y en el nivel de primaria 1005 alumnos y alumnas. Actualmente cuenta con 5 profesoras del nivel inicial, 34 profesores en el nivel de primaria, 2 del área de Educación Física, 2 profesores encargados de las TIC, 2 personales directivos y 3 encargados del área de servicios.

## **MISIÓN DE LA I.E.**

- ✓ Promover una educación de calidad, formando niños (as) y preparándolos para la vida.
- ✓ Promover una educación que logre el desarrollo de la persona, mediante una formación integral, sustentada en valores que permitan comprender el mundo y su entorno, con la participación de los padres de familia.

## **VISIÓN DE LA I.E.**

- ✓ La I.E que queremos es la siguiente: una comunidad educación, identificada y participativa en el quehacer educativo.
- ✓ Lograr niños (as) espontáneos, participativos, que demuestren y practiquen valores en sus actividades diarias comprometidos con el desarrollo de su comunidad.

## **1.2 ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 A NIVEL MUNDIAL**

Se han realizado numerosas investigaciones sobre el uso de las TIC y la lectoescritura, obteniendo resultados favorables en los aprendizajes de los estudiantes. Tal es el caso del estudio realizado por la Universidad de Salamanca de España, López (2010) realizó una investigación sobre desarrollo de la lectoescritura en contextos virtuales; en la Universidad Católica de Pereira de Colombia se llevó a cabo la investigación sobre las Tic como facilitadoras en la lectoescritura, realizada por Hernández y Arteaga. Esta investigación pretendía demostrar la influencia de las TIC en la lectoescritura; a través de la herramienta EDU 2.0 como opción para aplicar en el aula; de igual manera en Pereira en el año 2013 en la Universidad Tecnológica de Pereira se realizó la investigación La incorporación de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado primero C de la Institución Educativa Remigio Antonio Cañarte sede Providencia de la ciudad de Pereira.

Altamar Margarita de Venezuela (2010) en su Proyecto como promover el uso al máximo las TIC en la educación con la participación de todos los estudiantes del plantel y el profesorado, menciona que obtuvo resultados favorables con



respecto a la lectoescritura; a partir del uso de software educativos, pues fue más significativo para los estudiantes.

Ávila Muñoz Patricia de España en su trabajo investigativo “Leer bien para escribir mejor” hace uso de diversos recursos digitales, entre ellos la página web y escritos como el cuento, donde proponen multiplicidad de talleres a desarrollar teniendo en cuenta las edades de los estudiantes la población está dividida en grupos por edades y sus capacidades para adquirir hábitos lectores y luego desarrollar actividades escritas para fortalecer ambas competencias, la página web tiene mucha información sobre lectoescritura para trabajarlo de manera grupal e individual.

### **1.2.2. A NIVEL DE AMÉRICA**

En Antioquia, Colombia se llevan a cabo diversos proyectos con respecto a las TIC como herramientas motivadoras para la apropiación de la lectoescritura a través de textos; pues implementan el uso de las TIC, por medio de recursos educativos como el computador, internet, medios audiovisuales y textos literarios en los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado tercero educación básica, para contribuir a mejorar las competencias lectoras y escritoras mediante actividades prácticas en el computador, como escribir, usando Word, dibujar en Paint, buscar cuentos interactivos en internet, entre otras actividades, los resultados demuestran que los estudiantes mejoraron sus escritos y aumentaron su creatividad al utilizar este tipo de herramientas tecnológicas.

En Nicaragua, desde el año 2008 se ha impulsado diferentes iniciativas y acciones encaminadas al equipamiento de las escuelas con medios tecnológicos, acondicionamientos de aulas, capacitación de personal, formación de maestros en el uso de la tecnología y otros, con la finalidad de proponer un proyecto denominado: Mejorando la lectoescritura con la estrategia “El Nombre Propio” utilizando las TIC; el cual busca implementar el Nombre Propio como estrategia pedagógica donde se utilicen herramientas TIC y permitan dar solución al problema de la lectoescritura en los estudiantes de primero y segundo grado; a través de estrategias pedagógicas utilizando las TIC como herramienta para el desarrollo del aprendizaje de la lectura y la escritura a través del Nombre

Propio; asimismo utilizar recursos tecnológicos que contribuyan al mejoramiento de la lectoescritura a través del Nombre Propio y valorar el resultado de la aplicación de las diferentes estrategias pedagógicas y tecnológicas utilizadas en el mejoramiento de la lectoescritura por medio del Nombre Propio, logrando estimular el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes a través del uso de la tecnología, “Aprendo jugando”.

Ellos identificaron que el problema más sentido por los docentes para el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas es la lectoescritura, en la escuela “Ricardo Morales Avilés”, un grupo de docentes de primaria con el apoyo de la directora de la escuelas implementaron este proyecto con la finalidad de facilitar el aprendizaje de la lectoescritura, utilizando la estrategia del nombre propio apoyados con recursos tecnológicos; decidieron utilizar el Nombre Propio como estrategia de aprendizaje, porque estudios realizados por personas expertas en la lectoescritura, han concluido que la primera letra del abecedario que todo niño debe aprender en los primeros grados es la letra inicial de su nombre, porque se identifica más y mejor con esa letra, le pone mayor interés, la está utilizando y escuchando a cada momento en su casa, en la calle, la escuela y la comunidad, esta realidad le facilita el aprendizaje de manera significativa.

El proyecto se llevó a cabo para el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas de primero y segundo grado a través del uso de las TIC, utilizando la estrategia “El Nombre Propio”, promoviendo la creación de actividades lúdicas, con la implementación de recursos tecnológicos, tales como: Cuento la historia de mi nombre, identifico mi Nombre, reconozco la letra inicial de mi nombre, escribo mi nombre, escribo el nombre de mis compañeros; obteniendo como resultado aprendizajes significativos en los estudiantes sobre la lectoescritura, el manejo y dominio de las diferentes herramientas pedagógicas y tecnológicas facilitando a docentes y estudiantes el alcance de las competencias del siglo XXI.

### **1.2.3. A NIVEL NACIONAL**

En nuestro país, se ha observado que el gobierno ha hecho esfuerzos por insertar políticas educativas, donde se apliquen las TIC como herramienta en las actividades de los docentes; sin embargo sólo han quedado como programas de largo aliento y no llegaron a consolidarse debido a la falta recursos y/o de escenarios políticos; pues aún no se encuentra como un Plan Curricular, tal es el caso de 1996 el Ministerio de Educación pone en marcha dos programas de tecnología educativa en las escuelas públicas. El Programa EDURED, de la Unidad 13 de Redes Educativas, que tenía alrededor de 200 colegios urbanos conectados en una red dial-up con un alto costo de acceso. El Proyecto INFOESCUELA, un proyecto de robótica escolar que integraba el Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Primaria (MECEP)<sup>1</sup>. Este último llegó a 400 colegios públicos en 17 ciudades del país y algunas evaluaciones encontraron un impacto significativo del Programa en los aprendizajes<sup>2</sup>.

Hacia el final del Gobierno de Fujimori se pone en marcha el Programa Piloto de Educación a Distancia (EDIST), orientado principalmente a mejorar la cobertura de la educación básica en zonas rurales donde la llegada del Estado ha sido históricamente más difícil. Este Programa y el plan piloto con que se puso a prueba tenía como objetivos principales: contribuir a la universalización de la oferta de educación básica de calidad a nivel nacional, ampliar la oferta de educación secundaria en las zonas rurales y de frontera bajo modalidad a distancia. Además de aumentar la cobertura y facilitar el acceso a recursos educativos, se esperaba que la introducción de las TIC ayudara a cerrar la brecha digital de acceso a la tecnología. Así, el Estado buscaba servirse de las TIC como herramienta para cumplir de modo más eficiente sus responsabilidades frente a la educación.

En el gobierno del expresidente Alejandro Toledo, se impulsó el Proyecto Huascarán en los tres niveles de la EBR, con la finalidad de desarrollar, ejecutar,

---

<sup>1</sup> Ver <http://www.agendaeducativa.org.pe/primaria.htm>.

<sup>2</sup> Informe Técnico Pedagógico sobre la Aplicación del Proyecto INFOESCUELA en los Centros Educativos Pilotos 1996 y seleccionados 1997; Estudio del Impacto Educacional de los Materiales. LEGO Dacta - INFOESCUELA - MED.

evaluar y supervisar, con fines educativos, una red nacional, moderna, confiable, con acceso a fuentes de información y capaz de transmitir contenidos multimedia, a efectos de mejorar la calidad educativa en las zonas rurales y urbanas del país (Ministerio de Educación, 2002: 16).

El Proyecto Huascarán funcionó hasta el final del Gobierno de Toledo, y en 2007 sus funciones pasaron a la Dirección General de Tecnologías Educativas (DIGETE), creada durante el Gobierno de Alan García (DS. N° 16-2007-ED), donde se hicieron entrega de computadoras a las IIEE<sup>3</sup>.

Una de las principales políticas de tecnología educativa consistió en la compra y distribución de computadoras “XO” como parte del Programa Una Laptop por Niño<sup>4</sup>, versión peruana del programa internacional One Laptop per Child (OLPC), que fue ejecutado por la Dirección General de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación. En el año 2011, el Banco Interamericano de Desarrollo pone en marcha un proceso de evaluación del Programa para determinar su impacto de las TIC en la educación peruana, donde se obtuvieron los siguientes resultados: La mayoría de alumnos en el estudio mostró competencias generales para operar las laptops en aplicaciones básicas como el uso de procesadores de texto y para buscar información en la computadora. El conocimiento sobre uso de Internet fue limitado debido a que muy pocas escuelas de las consideradas en el estudio contaban con conexión; asimismo se hallaron ciertos beneficios en las habilidades cognitivas medidas en tres dimensiones. De acuerdo a lo investigado, la aplicación de las TIC favorece en el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo no se encuentra registro publicado que haya permitido mejorar el aprendizaje de los estudiantes con respecto a la lectoescritura, motivo por el cual el Programa Educativo utilizando las TIC, permitirá validar la mejora de las dificultades en la lectoescritura a partir de sus resultados.

---

<sup>3</sup> “La educación peruana y las NTIC”, en: [http://www.revista.unam.mx/vol.6/num11/art103/nov\\_art103.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num11/art103/nov_art103.pdf).

<sup>4</sup> Para mayor información sobre este tipo de computadoras, ver: <http://www.perueduca.edu.pe/olpc>

#### **1.2.4. A NIVEL REGIONAL**

La Encuesta a Instituciones Educativas de Nivel Inicial y Primaria (ENEDU) realizada en 2010 y que incluyó ítems vinculados con el impacto del Programa OLPC: el 83,4% de las instituciones educativas de nivel inicial y primaria cuentan con cobertura de laptop. De estas, el 89,1% se encuentra en zonas urbanas y 81,5% en zonas rurales, 3,9% de escuelas primarias, todas en zonas urbanas, han recibido el Centros de Recursos Tecnológicos (CRT) completos, solo 33,1% de las instituciones educativas de primaria cuentan con un encargado del CRT, de las cuales 56% están en zonas urbanas y 18,9% están en zonas rurales (lo cual puede llegar a dificultar el uso de los CRT), solo el 0,01% de las instituciones unidocentes de primaria contaba con acceso a Internet en 2010, hecho que dificulta ciertos elementos del uso de las laptops; asimismo se repartieron 80.000 kits de robótica a instituciones educativas de primaria y secundaria; así como la distribución desde el año 2000, de 12.860 televisores a 6.650 instituciones educativas de secundaria.

En cuanto a los recursos de aprendizaje, se han producido hasta el momento 565 videos educativos y en 2008 se implementó el Piloto de TV Educativa en 222 escuelas, con 990 televisores. De otro lado, el portal [perueduca.edu.pe](http://perueduca.edu.pe), que reúne diversos contenidos educativos digitales, como artículos, recursos, enlaces, etc. para docentes, estudiantes y otros miembros de la comunidad educativa, recibe alrededor de 200.000 visitas mensuales.

Según la ENEDU, 67,9% de docentes de primaria de zonas urbanas y 70,7% de zonas rurales han recibido algún tipo de capacitación en el uso de laptops; además, 49% de docentes de primaria reportan utilizar las capacitaciones instaladas en las laptops del CRT y señalan que las usan durante un promedio de dos horas semanales.

En nuestra provincia de Barranca se aplicó la directiva N° 11-2013-DPSIII-UGEL N° 16-BCA; donde plasma el uso de la Tecnología de Información y Comunicación en las aulas de innovación pedagógica y de centros de recursos tecnológicos; IIEE atendidas por la DIGETE-2013; aquí se plasman como parte de sus objetivos, el brindar las orientaciones para el aprovechamiento

pedagógico y de gestión de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en las IIEE atendidas por la DIGETE. Asimismo determinar las funciones de los docentes responsables del proceso de integración de las TIC, en el aula de innovación pedagógica, centro de recursos tecnológicos, programa televisivo, Intel Educar y los docentes de Apoyo Tecnológico; donde en el numeral 7.10.3 nos menciona que si un docente emplea algún software educativo debe adecuarse al logro de capacidades de los estudiantes. En tal sentido, se hace indispensable un Programa Educativo utilizando las TIC, con el propósito de responder a las necesidades que identifican los docentes en sus estudiantes; en este caso el Programa Educativo utilizando las TIC busca mejorar las dificultades identificadas con respecto a la lectoescritura.

#### **1.2.5. ANTECEDENTES A NIVEL INSTITUCIONAL DE LA LECTOESCRITURA**

En la IE Virgen de Lourdes de la provincia de Barranca se aplicó una encuesta con la finalidad de recoger información de los docentes de nivel primaria, con respecto a las posibles causas de los resultados que han obtenido en la ECE aplicada a los estudiantes del III ciclo, ya que sólo el 36.2% de los estudiantes evaluados han obtenido resultados favorables. La encuesta aplicada a los docentes de la institución educativa arrojó que los padres de familia no brindan apoyo a sus hijos, los materiales que brinda el MINEDU no se ajustan a las necesidades de los estudiantes y los estudiantes que son promovidos del primero a segundo no han logrado en su totalidad apropiarse del sistema de escritura (lectura-escritura).

Estos resultados me conllevaron a identificar los desempeños más relevantes que no logran alcanzar los estudiantes del primer grado para la apropiación del sistema de escritura. Al aplicar una ficha de observación a los estudiantes, se concluyó que tienen dificultades para identificar qué dice y dónde en los textos que lee, también mostraron dificultades en la orientación y direccionalidad de lo que leen, asimismo dificultades en ordenar imágenes secuencialmente, dificultades en identificar diversos fonemas que conforman una palabra, escribir palabras a partir de sílabas directas e inversas; así como escribir el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan. Frente a esto, se

plantearon acciones que mejoren la lectoescritura de los estudiantes del primer grado. En un primer momento se aplicaron guías; sin embargo, no se evidenciaron avances significativos en sus aprendizajes; pues los estudiantes tenían problemas en identificar las palabras a través de las imágenes, omitían las letras al escribir una palabra, tenían dificultad en la direccionalidad de lo que escribían. Esto se dio a raíz de que no habían desarrollado su motricidad fina y mucho de ellos se encontraban en un nivel presilábico de escritura.

Todos estos antecedentes me conllevaron a plantear como una posible alternativa de solución, un Programa Educativo utilizando las TIC para mejorar las dificultades identificadas en la lectoescritura de niños del primer grado. Para ello, se aplicaron instrumentos, tales como pruebas escritas y una rúbrica. Como parte del Programa Educativo se seleccionó el software educativo Pipo, pues dicho software educativo contiene actividades que ayudan a mejorar la lectoescritura de los estudiantes; asimismo el software educativo Scratch, pues permite hacer una programación básica acorde a las necesidades específicas de los estudiantes.

Al aplicarse el Programa Educativo utilizando las TIC, se fue paulatinamente mejorando su direccionalidad en la escritura de los estudiantes, pues al utilizar el mouse lograron tener un mejor manejo de su motricidad fina; asimismo fue más entretenido para ellos hacer actividades de asociación imagen-palabras, pues tenían que seleccionar la imagen y arrastrarlas a las palabras que le correspondían; asimismo les llamó la atención, identificar las letras en el teclado; pues escribían los nombres de las imágenes mostradas de una manera más entretenida; asimismo fueron uniendo palabras para constituir textos pequeños que luego eran escritos en sus cuadernos, convirtiéndose en una escritura significativa para ellos.

Al finalizar las actividades establecidas en los software educativos, según los desempeños priorizados para la apropiación del sistema de escritura, se evaluó el impacto del Programa Educativo a través de la rúbrica; permitiendo medir el nivel de avance de los estudiantes en la lectoescritura, obteniéndose resultados muy favorables.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**



## **2.1. BASES TEÓRICAS DEL PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC EN LA LECTURA Y ESCRITURA.**

El presente Programa Educativo utilizando las TIC con dificultades en la lectoescritura, se fundamenta en los siguientes referentes teóricos:

### **2.1.1 LA TECNOLOGÍA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.**

La tecnología hoy en día forma parte de nuestras actividades en las aulas; pues se viene impulsando que se apliquen con mayor frecuencia como una herramienta para hacer clases más didácticas y significativas para los estudiantes; no obstante, el uso de software educativos para atender necesidades o dificultades específicas que identifican los docentes en los estudiantes permite dar soluciones más eficaces.

En la nueva generación la educación ha tenido grandes cambios e innovaciones que cada día permite facilitar y comprender de una forma dinámica el proceso de enseñanza aprendizaje, sabiendo que para las relaciones sociales se requiere pleno conocimiento del proceso de lectura y escritura, hoy en día las tecnología de información y comunicación (TIC) ha incorporado herramientas que permitan mejorar el proceso de lectura y escritura esta permite que el aprendiz interactúe de manera dinámica, con imágenes, sonidos, audios sin necesidad de tener una persona que lo guíe ya que es un modelo flexible basado en el constructivismo.

Martí (2001) nos menciona que las TIC proporcionan nuevos canales de comunicación y de información a la humanidad, que difunden modelos de comportamiento social. Son instrumento para pensar, aprender, conocer, representar y comunicar los conocimientos adquiridos.

### **2.1.2. EXPLORACIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN EL MUNDO DIGITAL**

Giraldo (2002) nos menciona algo importante con respecto al uso de las TIC en el aula; pues conlleva a una serie de beneficios no sólo para el desarrollo de habilidades en la lectoescritura, sino también motrices y perceptivas, como lo afirma la utilización del computador como herramienta de escritura puede llegar

a ser algo tan natural como el garabateo que espontáneamente hace un niño cuando utiliza un lápiz.

Condemarín (2005), cita a diversos autores de nuestro modelo educativo peruano, el Constructivismo, tal es el caso de Vygotsky, Bruner y otros con respecto al aprendizaje de los estudiantes; pues él menciona que gracias a la tecnología digital, la actividad cognitiva pasa a ser inherentemente colaborativa, social y, por ende, el profesor y los textos impresos dejan de ser la única fuente de acceso al conocimiento y pasa a permitir más descubrimiento por parte de los alumnos, en estimular ambientes donde éstos construyan conocimientos a través de la interacción, dentro de una comunidad de aprendizajes presenciales y virtuales, en la cual él participa y colabora en desarrollar y refinar conocimientos, la elaboración de los textos narrativos como fabulas cuentos leyendas historietas entre otros.

### **2.1.3. ENFOQUE QUE SUSTENTA EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LA EBR**

MINEDU (2013) nos da a conocer que nuestro sistema educativo peruano propone, desde hace muchos años, el enfoque comunicativo textual, fundamentado en los aportes teóricos y las aplicaciones didácticas de distintas disciplinas relacionadas con el lenguaje; asimismo nos da a conocer que los estudiantes emplean su lengua cada día en múltiples situaciones, en diversos actos comunicativos en contextos específicos. En una comunicación real, en sus distintas variedades dialectales y en diferentes registros lingüísticos, los estudiantes emiten y reciben textos completos que responden a sus necesidades e intereses.

### **2.1.4 LAS TIC EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN.**

Es preciso el planteamiento de diversos autores que exponen acerca de esta temática.

Las TIC entonces, se pueden considerar como un conjunto de herramientas que sirven para procesar, almacenar, presentar y difundir la información, transformando así las formas de comunicación entre los seres humanos, modificando el pensamiento y rompiendo barreras de tiempo y espacio Las

definiciones mencionadas permiten ver que las TIC no son simples recursos estáticos, sino que van evolucionando, por lo que existe una gran cantidad de herramientas tecnológicas al servicio de la humanidad para optimizar los procesos de comunicación, permitiendo que sea más fácil, efectiva y rápida.

Según González y otros (1996), las TIC son un “conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados.

Soto, afirma que las TIC “son todos aquellos recursos y medios técnicos que giran en torno a la información y la comunicación” Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conforman un grupo de equipos y programas útiles para generar, organizar, presentar y transmitir información a través de diferentes herramientas informáticas, telemáticas.

La UNESCO (2004) señala que en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. En este sentido, basándonos en los aportes mencionados, las TIC se convierten una herramienta para la apropiación de la lectoescritura de manera más significativa y didáctica.

## **2.2. PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC**

Para desarrollar esta investigación se ha recopilado diversos aportes que servirán de base para profundizar aspectos relacionados a esta investigación:

Zugowitki (2012) menciona que la motivación en el alumnado se incrementa, precisamente, porque gracias a las TIC, la materia a trabajar resulta más interesante, grata y entretenida; además, el alumnado tiene la posibilidad de investigar y aprender jugando.

Squires y Dougall (1997) mencionan que “el software educativo puede utilizarse para apoyar o ampliar las experiencias de aprendizaje en el contexto de muchos enfoques educativos distintos” (p.16).

McFarlane y De Rijcke (1999 citado en Ministerio de educación, cultura y deporte de España, 2001) refiere que “el software educativo se usa con frecuencia; sin embargo, se define limitadamente. El software educativo se emplea en un contexto educativo, es un término que abarca una variedad amplia y ecléctica de herramientas y recursos; es decir, engloba un conjunto de entidades tan variables que el hecho de depender de un entorno informatizado crea una impresión de homogeneidad que no resiste un análisis meticuloso” (p.103).

Medina (2006) sostiene que el software educativo es un programa que permite cumplir o apoyar funciones educativas. En esta categoría se incluye también aquel software que fue diseñado para el cumplimiento de tareas no precisamente educativas, tales como procesadores de texto, hojas de cálculo o manejadores de base de datos, entre otros; llamados Mindtools, herramientas mentales que ayudan a razonar y pensar, o a mejorar determinadas capacidades cognitivas más específicas, si se procede a una planificación educativa bien realizada. (p.179). En base a los aportes mencionados se ha diseñado un Programa Educativo utilizando las TIC, con la finalidad de atender a niños (as) con dificultades en la lectoescritura. Estas dificultades son evidenciadas en los primeros grados de la Educación Básica Regular. Las dificultades que se identificaron a partir de los instrumentos aplicados fueron: dificultades para ordenar imágenes secuencialmente, poca identificación de diversos fonemas

que conforman una palabra y en el texto, dificultad para construir el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan, entre otras.

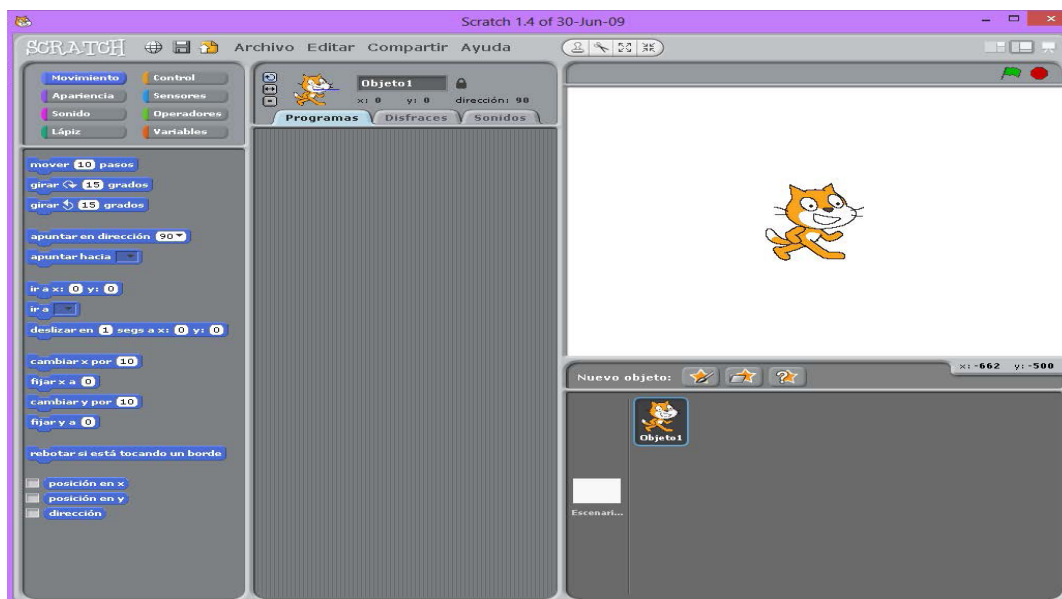
Teniendo en cuenta los aportes de diversos autores y los antecedentes que han mostrado evidencias para esta investigación con respecto a los Programas educativos, utilizando las TIC, es importante resaltar que el uso del software educativo Scratch permite a los docentes de nivel primario contar una herramienta que les permite programar actividades que apunten a mejorar las dificultades que se identifiquen para la lectoescritura; asimismo la aplicación del software educativo Norma, que ya está diseñado, contiene actividades esenciales para la lectoescritura.

### **2.2.1 SOFTWARE EDUCATIVO, SCRACHT**

Scracht, es un entorno de programación visual. Con él se pueden crear animaciones, juegos y trabajos artísticos interactivos a la vez que se iniciarse en algunos principios técnicos de programación. Es una forma sencilla de introducirse en la programación. Los datos que procesa un ordenador se almacenan en código binario, es decir, ceros y unos. Los programas son conjuntos de instrucciones que operan con esos datos en binario, y por tanto, esas instrucciones también estarán en código binario. Pero es muy difícil programar en código binario, por lo que se utilizan lenguajes de programación de alto nivel, más cercanos a nuestro lenguaje. Luego, esas instrucciones son traducidas al código binario para que el ordenador las pueda ejecutar.

El entorno gráfico de Scracht permite la programación mediante bloques funcionales, por lo que no es necesario el aprendizaje de un lenguaje de programación específico. Los bloques se van uniendo para formar el programa, que se ejecuta directamente mediante un intérprete. Scracht significa arañar,

pero también significa empezar algo desde cero. El ícono de Scratch y el personaje que aparece por defecto es un gato.



Fuente: <http://www.eduteka.org/ScratchGuiaReferencia.php>

El software Scratch ha sido creado por el Grupo Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT, es gratuito y de fácil aplicación para que los docentes programen actividades de acuerdo a las necesidades requeridas. Convirtiéndose en una herramienta esencial para actividades de lectoescritura.

### **2.2.2. SOFTWARE EDUCATIVO, PIPO.**

El programa de software educativo, Pipo, ha sido creado con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico, es decir para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. El aplicar este programa de software educativo en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces se hace “automáticamente”, estimulando el pasaje de conductas sensorio-motoras a las conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento.

El concepto de software educativo ha sido abordado por diferentes autores, atribuyéndole disímiles definiciones a pesar de las cuales se imponen las potencialidades y su absoluto basamento en los principios de la enseñanza para su vinculación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sánchez J y Rodríguez Lamas, nos mencionan que desde sus investigaciones el concepto, las características y potencialidades de los software educativos; cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Estos autores coinciden en las definiciones aportadas, el carácter instrumental del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la vez que dejan claro que puede ser cualquier aplicación informática.

Bill Gates en su libro “Camino al futuro” define al Software Educativo como programa informático, medio de enseñanza bidireccional, interactivo basado en una forma de presentar la información que emplea una combinación de texto, sonido, imagen, animación, video con propósitos específicos dirigidos a contribuir con el desarrollo de predeterminados aspectos del proceso docente.

El software educativo, Pipo, se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.



Fuente: Programa PIPO Copyright © 1996-01.

# CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO, RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.



### 3.1 METODOLOGÍA EMPLEADA PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN

El tipo de investigación es Aplicada, en el nivel cuasi experimental.

#### 3.1.1 POBLACIÓN

La presente investigación tiene como población de 1005 alumnos en el nivel primaria y se tomó una muestra de 80 alumnos del primer grado, donde existen tres secciones A, B y C en el turno de la mañana.

Población: 1005 alumnos en el nivel primario

#### 3.1.2 MUESTRA

La muestra es de 80 alumnos en el primer grado.

La muestra seleccionada es aleatoria simple; y su tamaño(n), según Bernal (2006:171), se puede calcular aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 P \cdot Q \cdot N}{\varepsilon^2 (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dónde:

Z (1,96): Valor de la distribución normal, para un nivel de confianza de (1 – α)

P (0,5): Proporción de éxito.

Q (0,5): Proporción de fracaso (Q = 1 – P)

ε (0,05): Tolerancia al error

N (100): Tamaño de la población.

n: Tamaño de la muestra.

Reemplazando tenemos:

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5) \times 100}{0,05^2 (100 - 1) + 1,96^2 \cdot (0,5)(0,5)} = 80 \text{ niños y niñas}$$

Para aplicar el Programa Educativo utilizando las TIC para mejorar las dificultades identificadas en la lectoescritura de niños del primer grado, se hizo una **encuesta** inicial para recoger información de los docentes sobre las posibles causas de los bajos resultados obtenidos en la ECE; obteniendo como resultado que los padres de familia no brindan apoyo a sus hijos, los niños del primer grado

que pasan al segundo tienen dificultades para leer y escribir, entre otros; dándoles la responsabilidad del bajo rendimiento de los estudiantes a los docentes del primer grado; pues manifiestan que los estudiantes que son promovidos no han logrado en su totalidad apropiarse del sistema de escritura (lectura-escritura). Esto conllevó a plantear el presente Programa Educativo utilizando las TIC para mejorar las dificultades identificadas en la lectoescritura de niños del primer grado.

Para ello se hizo indispensable contar con la muestra proporcional de niños del primer grado de la Institución Educativa N° 21011, provincia de Barranca 2015.

Secciones	POBLACIÓN	TOTAL
A	26	$0.8 \cdot 33 = 26$
B	26	$0.8 \cdot 33 = 26$
C	28	$0.8 \cdot 34 = 28$
TOTAL	80	80

Fuente: Elaboración propia del autor

### 3.1. 3 INSTRUMENTOS APLICADOS PARA LA IDENTIFICACIÓN DE LAS DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA.

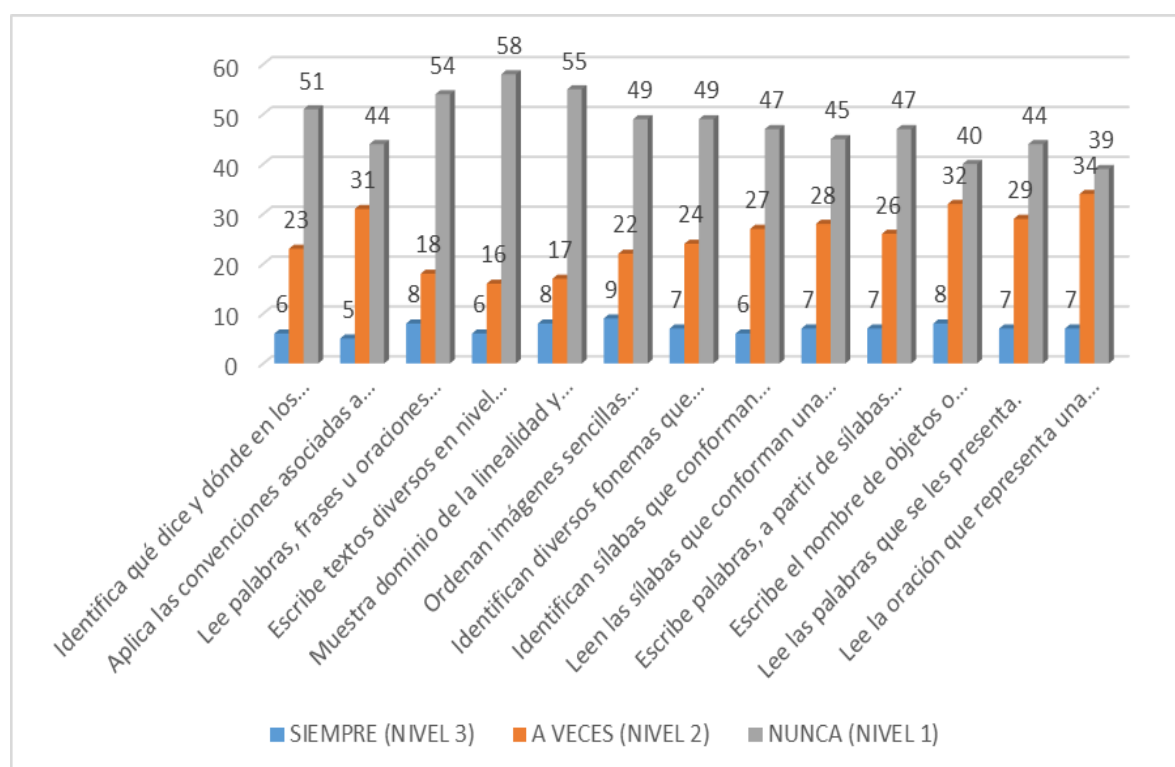
Para la recolección de información referente a las dificultades que limitan la apropiación de la lectoescritura en el primer grado de la Educación Básica Regular, se empleó **pruebas escritas y una ficha de observación**, lográndose identificar las dificultades más resaltantes: los estudiantes del primer grado muestran dificultades para identificar qué dice y dónde en los textos que lee, mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito; asimismo mostraron dificultades para aplicar las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad; también mostraron dificultades para leer palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella; asimismo para escribir textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas; finalmente también mostraron dificultad en el dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.

### 3.1.3.1. FICHA DE OBSERVACIÓN CON RESPECTO A LA LECTOESCRITURA

<b>Nombre original</b>	Ficha de observación con respeto a la lectoescritura
<b>Autor</b>	Ramírez Sánchez Alcides Esteban
<b>Procedencia</b>	Barranca
<b>Administración</b>	Individual
<b>Duración</b>	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
<b>Significación</b>	La ficha de observación está referida a determinar la información sobre las dimensiones de la variable lectoescritura en niños del primer grado de la Institución Educativa N° Virgen de Lourdes, provincia Barranca- 2015.
<b>Estructura</b>	La escala consta de 13 ítems, con alternativas de respuesta de opción múltiple, de tipo Likert, y cada ítem está estructurado con tres alternativas de respuestas, como: 1) Nunca, 2) A veces, y 3) Siempre. La calificación se dio en tres puntos con una dirección positiva y negativa.
<b>Indicadores de la lectoescritura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica qué dice y dónde en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.</li> <li>✓ Aplica las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.</li> <li>✓ Lee palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella.</li> <li>✓ Escribe textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas.</li> <li>✓ Muestra dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.</li> <li>✓ Ordenan imágenes sencillas secuencialmente.</li> <li>✓ Identifican diversos fonemas que conforman una palabra.</li> <li>✓ Identifican sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.</li> <li>✓ Leen las sílabas que conforman una palabra.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escribe palabras, a partir de sílabas directas e inversas.</li> <li>✓ Escribe el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.</li> <li>✓ Lee las palabras que se les presenta.</li> <li>✓ Lee la oración que representa una situación presentada.</li> </ul>
--	---

### 3.1.3.2. RESULTADO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN



En el gráfico podemos observar los resultados obtenidos en la ficha de observación, donde el aproximadamente 61.2% de los estudiantes que fueron evaluados a través de la ficha mostraron dificultades significativas en identificar qué dice y dónde en los textos que lee, mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito; asimismo mostraron dificultades para aplicar las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad; también mostraron dificultades para leer palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella; asimismo para escribir textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas; también mostraron dificultad en el dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos. En tal sentido se vuelve indispensable proponer un Programa Educativo utilizando las TIC para mejorar las dificultades identificadas en la lectoescritura; puesto que los estudiantes aún no tienen dominio de los desempeños seleccionados para la apropiación de la lectoescritura.



Evidencia fotográfica de uno de los estudiantes; aún no llega al nivel alfabético, o próximo al alfabético.

### 3.2. PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC PARA LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA

El Programa Educativo utilizando las TIC busca que los niños logren superar las dificultades en la lectoescritura en la IE. Virgen de Lourdes; provincia Barranca, región Lima provincias. Para ello se plantean los siguientes objetivos:

#### 3.2.1. Objetivo General

- ✓ Aplicar un Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura en niños del nivel primario de la I. E. Virgen de Lourdes.

#### 3.2.2. Objetivo Específico

- ✓ Planificar actividades que conlleven a hacer el uso de las TIC para atender los indicadores identificados para la apropiación de la lectoescritura.
- ✓ Insertar dentro de las actividades el uso del software educativo: Scratch y Pipo.

#### 3.2.3. ACTIVIDADES PARA LA PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC PARA LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA

N°	Actividad	Descripción de la Actividad	Equipo responsable	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1	Recojo de información sobre las dificultades en la apropiación de la lectoescritura	Aplicación de pruebas y fichas de observación.		X									
2	Planificación de las actividades a trabajar	✓ Selección de software educativos. que conlleven a la mejora de la lectoescritura.	Responsable de la propuesta Educativa, Alcides Ramírez Sánchez	X									

		✓ Elaboración de la rúbrica.		X	X								
3	Capacitaciones del uso de los software educativos: Scratch y Pipo	Programación de actividades a partir de Los software educativos para atender las dificultades en la lectoescritura		X	X								
4	Aplicación de los software educativo como parte del PE	Monitoreo del Programa Educativo, utilizando las TIC				X	X	X	X	X	X	X	X
5	Evaluación del impacto de la propuesta metodológica	Aplicación y reflexión a partir de los instrumentos aplicados						X					X

### 3.2.3.1. ACTIVIDADES PERSONALIZADAS CON EL APOYO DE PIPO

#### Actividades Individuales

Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o Jugar **ampliando la pantalla**. Se recomienda utilizar la configuración con pantalla ampliada, debido a que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso.



Fuente: Programa PIPO

En todos los juegos se contabilizan aciertos y errores cometidos, se realiza un seguimiento lúdico de los progresos del niño, siendo un factor importante el poder consultar sus progresos y avances, lo que sirve de premio o refuerzo para

que se sientan motivados a seguir jugando, a esforzarse y superarse en su aprendizaje.

RECURSOS: CD MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO: El Bosque de los animales, la casa del Dinosaurio del Valle, las Nubes.

Habilidades: Motricidad gruesa, Memoria Visual, Discriminación, Asociación, Pronunciación, Reconocimiento de vocales

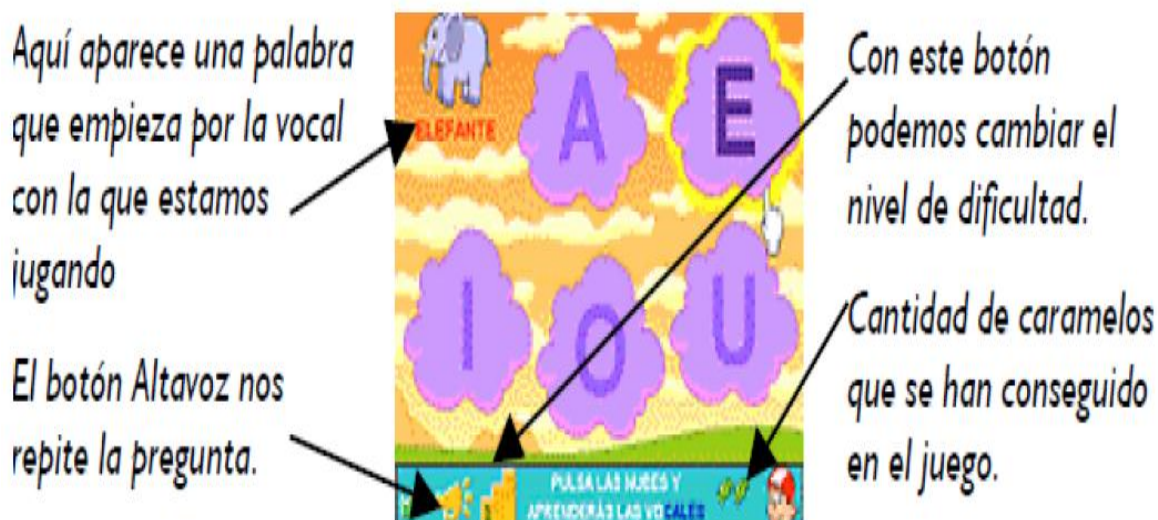
Desafíos o Tareas: una vez que se ha pulsado “Jugar” aparece la primera pantalla del juego: El Bosque de los Animales. Desde el cruce de caminos se podrá acceder a los diferentes juegos y actividades. Para debemos visitar a los amigos de Pipo, los animales.



La casa del Dinosaurio del Valle. Fuente: Programa PIPO



Pulsar sobre la nube que contiene la vocal que Pipo nos pide o arrastrar la vocal roja a la nube correspondiente. Hay 3 niveles de dificultad: Nivel 1: Es un nivel introductorio, tan sólo el pequeño ha de ir pulsando sobre las nubes para aprender las vocales. Nivel 2: Aparece una vocal en color rojo y hemos de encajarla en la nube que contenga la misma vocal. Nivel 3: Se ha de seleccionar correctamente la nube que contiene la vocal que Pipo nos pida.



Las Nubes. Mis primeros Pasos con Pipo. Fuente: Programa PIPO

### 3.2.3.2. ACTIVIDADES PERSONALIZADAS CON EL APOYO DE SCRATCH

#### Actividades Individuales

En este entorno de programación visual se crearon animaciones, juegos y trabajos artísticos interactivos de forma sencilla en su programación.



Fuente: Captura de la aplicación del Software educativo, Scratch

La configuración realizó en función del tipo de necesidad que presente el estudiante para la apropiación de la lectoescritura. En este caso el docente le

indica un nombre y el estudiante debe seleccionar haciendo un clic; según se solicite. Éstas y muchas otras actividades el docente lo puede programar de una manera sencilla y básica de acuerdo al desempeño que quiera mejorar con respecto a la lectoescritura. (Véase el manual del Scratch en la parte de los anexos)



Fuente: Captura de la aplicación del Software educativo, Scratch

Dentro de las actividades específicas con el apoyo del software educativo Scratch fueron:

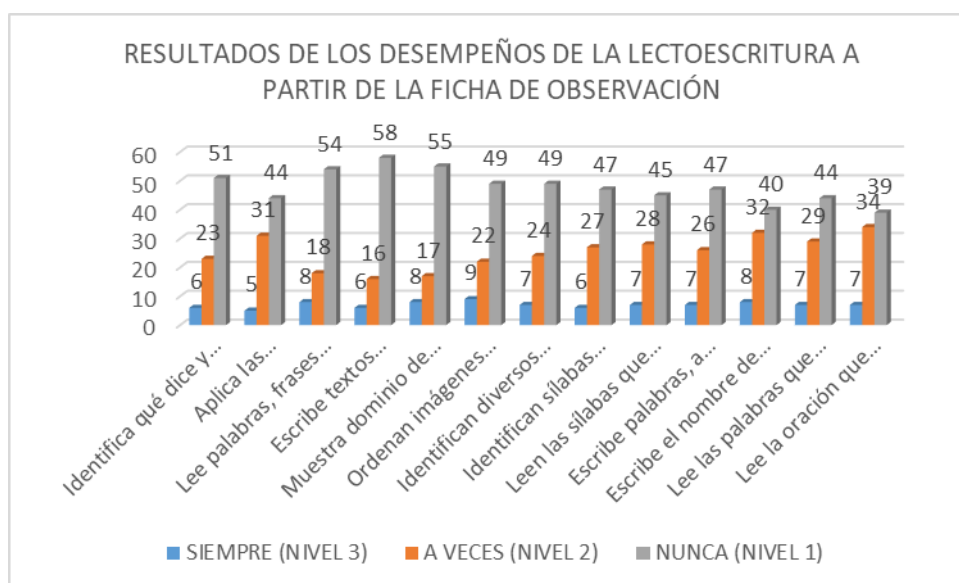
- ✓ Tengan dominio del mouse, para ello se pidió a cada estudiante que realice movimientos con el mouse con la finalidad de que tengan dominio en la direccionalidad.
- ✓ Asocien palabras conocidas con imágenes.
- ✓ Lean palabras con imágenes, teniendo en cuenta la orientación y direccionalidad.
- ✓ Lean palabras con imágenes a partir de lo existente en el aula, teniendo en cuenta la lectura globalizada.
- ✓ Escriban textos a través del programa; luego lo transcriban en su cuaderno (escritura significativa).
- ✓ Ordenen imágenes sencillas secuencialmente con sucesos cotidianos como: desayuno, almuerzo, cena; me levanto, me cepillo y me alisto, etc.
- ✓ Sombreaban la letra dentro de una palabra; a partir de la consigna del docente.
- ✓ Sombreaban la palabra dentro de un texto simple; a partir de la consigna del docente.

- ✓ Descomponían las palabras en sílabas, a través de una entonación coral.
- ✓ Seleccionaban su foto, le colocaban el nombre y transcribían en sus cuadernos (escritura significativa).

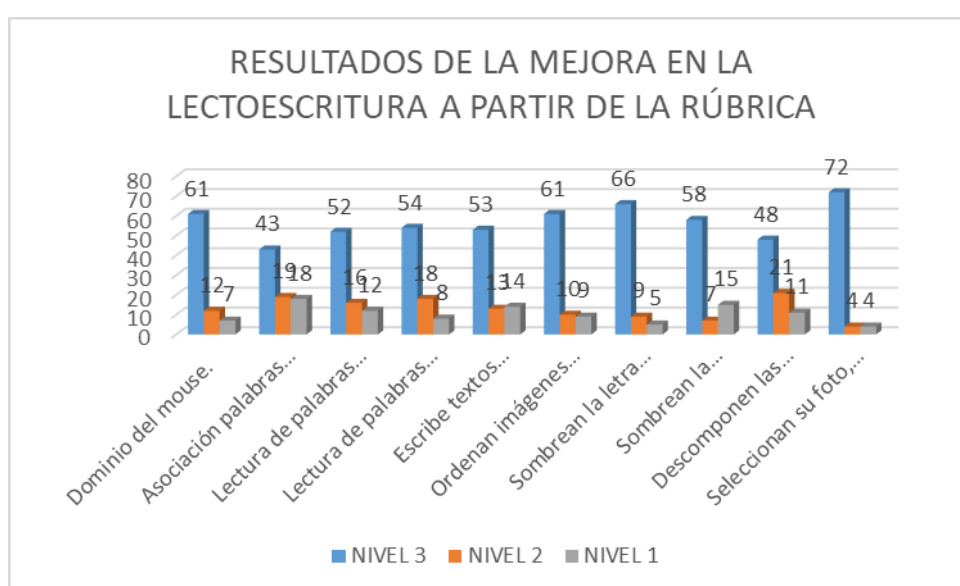
### 3.3. EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC PARA LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA.

En un inicio se aplicaron como instrumentos las pruebas escritas y la ficha de observación (véase en anexos), donde aproximadamente el 61.2% de los estudiantes que fueron evaluados a través de la ficha de observación, mostraron dificultades significativas en identificar qué dice y dónde en los textos que lee, mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito; asimismo mostraron dificultades para aplicar las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad; también mostraron dificultades para leer palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella; asimismo para escribir textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas; también mostraron dificultad en el dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.

Al llevar a cabo diversas actividades con apoyo de software educativo: Pipo y Scratch como parte del Programa Educativo utilizando TIC; se aplicó una rúbrica para medir el impacto y el mejoramiento en cada uno de los desempeños que involucran la lectoescritura.



De los resultados obtenidos se evidencia que sólo 6 estudiantes han alcanzado un nivel satisfactorio, 23 estudiantes se ubican en un nivel intermedio y 51 estudiantes a un nivel de inicio; lo mismo ocurre en los demás desempeños, donde se evidencia que los estudiantes del primer grado tienen dificultades para la apropiación de la lectoescritura; sin embargo a partir de los resultados de la rúbrica se evidencia resultados favorables; que si bien es cierto no han alcanzado en su totalidad de la apropiación de la lectoescritura, un porcentaje mayor ha superado las dificultades que tenían al inicio. A continuación se muestra los resultados de la lectoescritura a partir de la rúbrica.



En el

gráfico se observa que de acuerdo a los indicadores evaluados a través de la rúbrica, 61 estudiantes muestran dominio del mouse, 43 asocian las palabras conocidas con imágenes, 52 leen palabras con imágenes, teniendo en cuenta la orientación y direccionalidad, 54 leen palabras con imágenes a partir de lo existente en el aula, 53 escriben textos cortos a través del programa; luego lo transcriben en su cuaderno, 61 ordenan imágenes sencillas secuencialmente con sucesos cotidianos, 66 somborean la letra dentro de una palabra; a partir de la consigna del docente, 58 somborean la palabra dentro de un texto simple; a partir de la consigna del docente, 48 descomponen las palabras en sílabas, a través de una entonación coral, 72 seleccionan su foto, le colocaban el nombre y transcriben en sus cuadernos. A partir de los resultados obtenidos se puede evidenciar que se han obtenido resultados óptimos con respecto a la lectoescritura.

### 3.4. CONCLUSIONES

A partir del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura en la IE. Virgen de Lourdes de la provincia de Barranca se han obtenido las siguientes conclusiones:

- ✓ El Programa Educativo utilizando las TIC, a través de actividades con el software educativo: Pipo y Scratch ha permitido mejorar los desempeños de los estudiantes del primer grado en la apropiación de la lectoescritura.
- ✓ La identificación de las dificultades con respecto a la apropiación de la lectoescritura fue indispensable para el planteamiento del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura.
- ✓ La planificación de las actividades de manera integrada con los docentes ha conllevado a atender los indicadores identificados para la mejorar de la apropiación de la lectoescritura en los estudiantes del primer grado.
- ✓ A través del Programa Educativo utilizando las TIC ha permitido que los docentes puedan proponer actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes; a través del software educativo: Pipo y Scratch.
- ✓ El Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura, permitió que los niños del primer grado participen de manera constructiva en comprender los textos orales sencillos, construcción de palabras e incorporar a las propias producciones necesarias para la apropiación de la lectoescritura.
- ✓ El Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura, aceleró el desarrollo integral del estudiante, sus adquisiciones en los distintos campos de aprendizaje.
- ✓ El Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura, permitió desarrollar la autonomía de aprendizaje de los niños y niñas en otras áreas, puesto que la lectoescritura es la base para la comprensión de las diversas áreas del campo del conocimiento, además de mejorar su autoestima.
- ✓ La evaluación permanente de las actividades previstas en el presente Programa educativo utilizando las TIC ha permitido reajustar algunas actividades previstas con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos.

### **3.5. RECOMENDACIONES**

Las recomendaciones para este Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura son las siguientes:

- ✓ Se hace necesario establecer procesos de monitoreo continuo a los docentes para que puedan utilizar adecuadamente las TIC para la mejora de la lectoescritura.
- ✓ Se requiere involucrar a los padres de familia para la mejora de las dificultades identificadas en la apropiación de la lectoescritura.
- ✓ Se hace necesario continuar con el Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura y otras dificultades que los docentes identifiquen.
- ✓ En la IE Virgen de Lourdes, se requiere un trabajo permanente con los estudiantes que presentan dificultades en la lectoescritura, a través de la aplicación del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura, dado que este recurso permite una motivación adecuada, un trabajo más personalizado para la detección de avances y la posibilidad de flexibilización y adaptación curricular para atender a los estudiantes.
- ✓ Con el tiempo este Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura debe ampliarse a las diferentes dimensiones y áreas del conocimiento y a los grados del III ciclo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Aller, C y otros (1990). Estrategias lectoras. Juegos que animan a leer.
- ✓ Lebrero, M.P. y M.T. (1990) cómo y cuándo enseñar a leer y escribir.
- ✓ Julio Barroso Osuna (1997) - Desarrollo Profesional Docente en Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación – Sevilla.
- ✓ Ministerio de Educación (2015) – Diseño Curricular Nacional - Perú
- ✓ Amaya, S. y Jiménez, J. (2012). Uso de herramientas TIC como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje en el jardín infantil Escuela Universidad Nacional de Colombia – sede Medellín.
- ✓ Ballano, S. (2012). ¿Una pantalla que educa? La pedagogía de los medios de comunicación en la ESO. Tesis de Doctorado de la Universitat Ramon Llull, Barcelona.
- ✓ Baselga, P. y Olalla, J. (2005). Leer y escribir con las TIC. Barcelona: Universidad Politécnica de Catalunya.
- ✓ Bazerman, Ch. (2008) The social contest of lenguaje and literacy en Revista Signos ISSN 0035 – 0451 Número 41 (68). Chile: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- ✓ Bedoya, A. (1997). ¿Qué es interactividad? Revista Electrónica [www.sinpapel.com](http://www.sinpapel.com)
- ✓ Borjas, Ordoñez, Castro y Ricardo (2014) REDEI. Recursos educativos digitales. Barranquilla: Universidad del Norte
- ✓ Cassany, D. Luna, M. & Sanz, G. (2003). Enseñar Lengua: Expresión Oral. Barcelona: Graò

- ✓ Ferreiro, M. y Gómez, M. Compiladoras (1998) Nuevas perspectivas sobre los procesos de Lectura y escritura. Madrid: Siglo Veintiuno Editores.
  
- ✓ Ferreiro, E. y Teberosky. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México: Editores siglo XXI.
  
- ✓ Flórez R., Arias, N. y Castro, J. (2010). Construyendo puentes. Lectura y escritura en la educación inicial. En Fundalectura (ed.)
  
- ✓ Gómez, D. y Flórez, R. (2010). Procesos de enseñanza y aprendizaje inicial de la escritura. Contraste de los saberes y prácticas de profesores de preescolar y primero de cinco instituciones educativas (privadas y públicas) de Bogotá. Tesis de Grado en la Maestría en Educación, Línea de Comunicación. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
  
- ✓ González, R. y Florez, R. (2011). Impacto del uso de la pizarra digital interactiva en la enseñanza de la lectura en el grado primero en el Instituto Pedagógico "Arturo Ramírez Montúfar.
  
- ✓ MINEDU (2013). Rutas de aprendizaje, Lima.
  
- ✓ Vásquez, A. y Barriga, C. (2010). Los jóvenes y la escuela frente a las herramientas tecnológicas de lectura y escritura.



# ANEXOS

## Desarrollo del Programa Educativo aplicando las TIC en la IE. 21011-Barranca



## Planificación del Programa Educativo aplicando las TIC en la IE. 21011-Barranca



## Ejecución del Programa Educativo aplicando las TIC para la mejora de la lectoescritura



## Evaluación del Programa Educativo utilizando las TIC para la mejora de la lectoescritura

### FICHA DE OBSERVACIÓN CON RESPECTO A LA LECTOESCRITURA

Estimada colega, en la presente ficha de observación trata sobre: **LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS**, tiene como propósito recoger información para detectar las dificultades que existen y buscar alternativas de solución; por lo que le solicitamos responder los ítems para cada uno de sus niños, marcando con una (x).

N°	LECTOESCRITURA	S	AV	N
1	Ordenan imágenes secuencialmente.	X		
2	Identifican diversos fonemas que conforman una palabra.	X		
3	Identifican sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.		X	
4	Leen las sílabas que conforman una palabra.	X		
5	Escribe palabras, a partir de sílabas directas.	X		
6	Escribe palabras, a partir de sílabas inversas.	X		
7	Escribe palabras, a partir de sílabas mixtas.	X		
8	Escribe palabras, a partir de sílabas trabadas.		X	
9	Escribe el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.	X		
10	Lee las palabras que se les presenta.	X		
11	Lee la oración que representa una situación presentada.		X	
12	Relaciona las oraciones con su imagen.	X		
13	Produce textos sencillos de manera coherente, a partir de la unión de oraciones.		X	
Total		31	8	0

### LEYENDA

Siempre	S	3
A Veces	AV	2
Nunca	N	1

## Instrumentos aplicados para la identificación de los desempeños de la lectoescritura

### SESION DE INTERAPRENDIZAJE

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 21011
- 1.2. Investigador : Alcides Esteban Ramírez Sánchez
- 1.3. Beneficiarios directos : Docentes del 1° grado

#### II. Descripción de sesión

En esta sesión se introduce a los docentes en la creación computacional con el entorno de programación Scratch viendo una colección de proyectos ejemplo e involucrándose en una experiencia de exploración práctica.

#### III. Objetivos



Los estudiantes:


- Comprenderán el uso del Scratch para la producción de textos.
- Serán capaces de imaginar posibilidades para su propia creación computacional basada en Scratch.
- Se familiarizarán con los recursos que soporta su creación computacional.

#### IV. Resumen de actividades

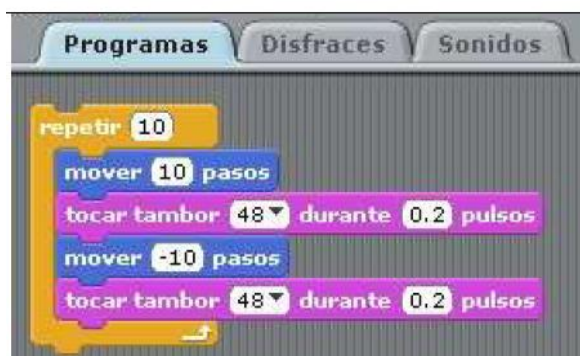
- Introducir el concepto de creación computacional y el entorno Scratch
- Mostrar ejemplos de proyectos Scratch
- Revisar procesos de diseño
- Explorar la interfaz Scratch

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pregunte a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son las diferentes formas en que interactúas con las computadoras?</li> <li>¿Cuántas de estas formas involucran crear con las computadoras?</li> </ul> </li> <li>Explique que en las siguientes sesiones ellos crearán sus propios medios computacionales interactivos con Scratch.</li> <li>Haga una demostración básica de Scratch, mediante una demostración en vivo o mediante un video. <ul style="list-style-type: none"> <li>Puedes construir proyectos apilando bloques, tal como se pueden construir cosas en el mundo físico apilando bloques de LEGO.</li> <li>Hay más de 100 bloques en 8 paletas (categorías) diferentes.</li> </ul> </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Como ejemplo, hagamos que el gato baile.</li> <li>Empieza arrastrando el bloque “mover 10 pasos” de la paleta “Movimiento” al área de Programas. Cada vez que haces clic sobre el bloque el gato se mueve una distancia de 10 pasos. Puedes cambiar el número 10 por otro para hacer que el gato se mueva una distancia mayor o menor.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video de Scratch (opcional) <a href="http://vimeo.com/29457909">http://vimeo.com/29457909</a></li> <li>Colección de proyectos ejemplo</li> <li>Cuaderno de diseño (puede ser digital)</li> <li>Biblioteca de recursos (Scratchcards,</li> </ul>	<p>30'</p> <p>25'</p>

	<p>➤ De la paleta “<b>Sonido</b>”, arrastra el bloque “<b>tocar tambor</b>”. Haz clic sobre el bloque para escuchar el sonido del tambor. Arrastra y apila el bloque “<b>tocar tambor</b>” debajo del bloque “<b>mover</b>”. Cuando hagas clic sobre esta pila de dos bloques, el gato se moverá y luego tocará el sonido del tambor.</p>  <p>➤ Copia esta pila de bloques (haciendo clic derecho y seleccionando “duplicar”) y ubica la copia debajo de los bloques anteriores. Cambia el número del segundo bloque “mover” a <b>-10</b> pasos, de modo que el gato se mueva hacia atrás. Cada vez que se hace clic sobre la pila de cuatro bloques, el gato hace se mueve hacia adelante y hacia atrás.</p>  <p>➤ Selecciona la paleta “<b>Control</b>” y ubica el bloque “<b>repetir</b>”. Arrastra el bloque “<b>repetir</b>” y envuelve a los cuatro bloques anteriores. Ahora cuando hagas clic sobre la pila, el gato hará su baile 10 veces.</p>	<p>etc.)</p> <p>25'</p>
--	--	-------------------------





- Finalmente, arrastra el bloque “al presionar Objeto 1” y ubícalo en la cima de la pila. Haz clic sobre el gato (ya no sobre la pila de bloques) para hacer que el gato baile.



- Muestre la variedad de proyectos que ellos pueden crear, compartiendo algunos proyectos ejemplo que sus estudiantes puedan encontrar interesantes e inspiradores. El sitio web de Scratch (<http://scratch.mit.edu>) tiene muchos ejemplos interesantes.
- Presente a los estudiantes las otras herramientas que utilizarán durante sus actividades de diseño:
  - Cuaderno de diseño, para registrar sus ideas y planes, así como para responder a las preguntas de diseño de cada sesión
  - Biblioteca de recursos, para tener acceso a otras formas de ayuda, como las Scratchcards, o recordatorios de estrategias para no trabarse y seguir avanzando.

	<p>➤ Sitio web Scratch, para almacenar sus proyectos y encontrar inspiración y ayuda</p> <p>Explorar: Algo sorpresivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De a los estudiantes 10 minutos para explorar la interfaz Scratch de una manera abierta. Una forma es: “Tienen 10 minutos para hacer que algo sorprendente le ocurra al personaje.” En esos 10 minutos, los estudiantes deben ser alentados a trabajar en conjunto, a preguntar a los otros, y a compartir lo que están pensando.</li> </ul> <p>Reflexionar: Nuestros descubrimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anime a 3 o 4 voluntarios para que compartan con el grupo algo que hayan descubierto.</li> <li>• Opcionalmente, luego que los voluntarios hayan expuesto, plantee varios retos a todos los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Alguien pensó en cómo añadir sonido?</li> <li>➤ ¿Alguien pensó en cómo cambiar el fondo?</li> <li>➤ ¿Alguien pensó en cómo accede a pantallas de ayuda de algunos bloques?</li> </ul> </li> </ul>		
--	---	--	--



## INSTRUMENTOS APLICADOS PARA MEDIR LOS RESULTADOS DE LA APROPIACIÓN DE LA LECTOESCRITURA

### FICHA DE OBSERVACIÓN CON RESPECTO A LA LECTOESCRITURA

Estimada colega, en la presente ficha de observación trata sobre: **LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS**, tiene como propósito recoger información para detectar las dificultades que existen y buscar alternativas de solución; por lo que le solicitamos responder los ítems para cada uno de sus niños, marcando con una (x).

Nº	LECTOESCRITURA	NIVELES ALCANZADOS POR LOS ESTUDIANTES		
		1	2	3
01	Identifica qué dice y dónde en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.			
02	Aplica las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad			
03	Lee palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella			
04	Escribe textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas			
05	Muestra dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos			
06	Ordenan imágenes sencillas secuencialmente.			
07	Identifican diversos fonemas que conforman una palabra.			
08	Identifican sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.			
09	Leen las sílabas que conforman una palabra.			
10	Escribe palabras, a partir de sílabas directas e inversas.			
11	Escribe el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.			
12	Lee las palabras que se les presenta.			
13	Lee la oración que representa una situación presentada.			

LEYENDA		
SIEMPRE	S	3
A VECES	AV	2
NUNCA	N	1

## RÚBRICA PARA EVALUAR LOS RESULTADOS DEL PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC PARA LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA

Región	Lima Provincias	UGEL		16
Institución educativa	21011; Virgen de Lourdes	Lugar		Calle Arica
Evaluador	Lic. Alcides E. Ramírez Sánchez	Fecha		Del 01 al 18 de diciembre del 2015
Docente del aula	Lic. Edson Yauri Gonzalez			
CRITERIO	NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 1	TOTAL
<b>PROGRAMA EDUCATIVO UTILIZANDO LAS TIC CON DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA</b>	Identifica <b>siempre</b> qué dice y dónde en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.	Identifica <b>algunas veces</b> qué dice en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.	Identifica <b>con dificultades</b> qué dice en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.	
	Aplica <b>siempre</b> las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	Aplica <b>algunas veces</b> las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	Aplica <b>con dificultades</b> las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	
	Lee <b>siempre</b> palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella.	Lee <b>algunas veces</b> palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella.	Lee <b>con dificultades</b> palabras, frases u oraciones (carteles, letreros, etiquetas, avisos, etc.) completas que forman parte del letrado que utiliza en el aula o fuera de ella.	
	Escribe <b>siempre</b> textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas.	Escribe <b>algunas veces</b> textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas.	Escribe <b>con dificultades</b> textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas.	
	Muestra <b>siempre</b> dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.	Muestra <b>algunas veces</b> dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.	Muestra <b>con dificultades</b> dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.	
	Ordena <b>siempre</b> imágenes sencillas secuencialmente.	Ordena <b>algunas veces</b> imágenes sencillas secuencialmente.	Ordena <b>con dificultades</b> imágenes sencillas secuencialmente.	

	Identifica <b>siempre</b> diversos fonemas que conforman una palabra.	Identifica <b>algunas veces</b> diversos fonemas que conforman una palabra.	Identifica <b>con dificultades</b> diversos fonemas que conforman una palabra.	
	Identifica <b>siempre</b> sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.	Identifica <b>algunas veces</b> sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.	Identifica <b>con dificultades</b> sílabas que conforman una palabra que se encuentra dentro de un texto.	
	Lee <b>siempre</b> las sílabas que conforman una palabra.	Lee <b>algunas veces</b> las sílabas que conforman una palabra.	Lee <b>con dificultades</b> las sílabas que conforman una palabra.	
	Escribe <b>siempre</b> palabras, a partir de sílabas directas e inversas.	Escribe <b>algunas veces</b> palabras, a partir de sílabas directas e inversas.	Escribe <b>con dificultades</b> palabras, a partir de sílabas directas e inversas.	
	Escribe <b>siempre</b> el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.	Escribe <b>algunas veces</b> el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.	Escribe <b>con dificultades</b> el nombre de objetos o imágenes en situaciones reales que ellos observan.	
	Lee <b>siempre</b> las palabras que se les presenta.	Lee <b>algunas veces</b> las palabras que se les presenta.	Lee <b>con dificultades</b> las palabras que se les presenta.	
	Lee <b>siempre</b> la oración que representa una situación presentada.	Lee <b>algunas veces</b> la oración que representa una situación presentada.	Lee <b>con dificultades</b> la oración que representa una situación presentada.	

ESCALA DE VALORACIÓN		
NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 1
Ejecuta la acción en forma competente	Cuando la relación entre el indicador y la acción observada es parcial o incompleta	Cuando se observa que ejecuta la acción de manera incipiente