



Universidad Autónoma de Zacatecas

“Francisco García Salinas”

Unidad Académica de Docencia Superior

Maestría en Tecnología Informática Educativa

“Aplicación de una App educativa en el proceso de lectoescritura en primer grado de primaria”

TESIS

Para obtener el grado de:
Maestra en Tecnología Informática Educativa

Trabajo profesional que presenta:

Neri Guadalupe Hernández Garay

Directora:

Dra. Sahara Pereyra López

Zacatecas, Zac. Junio 2021



Asunto: Autorización de Impresión de Trabajo
No. Oficio MTIE 014/2021

C. HERNANDEZ GARAY NERI GUADALUPE
Candidato (a) a Grado de Maestría en
Tecnología Informática Educativa
P R E S E N T E

Por este conducto, me permito comunicar a usted, que se le autoriza para llevar a cabo la impresión de su trabajo de tesis:

"Aplicación de una App educativa en el proceso de lectoescritura en primer grado de primaria".

Que presenta para obtener el Grado de Maestría.

También se le comunica que deberá entregar a este Programa Académico (2) dos copias de su tesis a la brevedad posible.

Sin otro particular de momento, me es grato enviarle un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E
Zacatecas, Zac., a 24 de junio del 2021

Dra. Verónica Torres Cosío
Responsable del Programa de la MTIE



c.c.p.- Alumno
c.c.p.- Archivo

Dra. Verónica Torres Cosío
Responsable de la MTIE
P R E S E N T E

En respuesta al nombramiento que me fue suscrito como director de tesis del (la) alumno (a): **NERI GUADALUPE HERNÁNDEZ GARAY** cuyo título de su trabajo se enuncia: **"Aplicación de una App educativa en el proceso de lectoescritura en primer grado de primaria"**

Hago constar que ha cubierto los requisitos de dirección y corrección satisfactoriamente, por lo que está en posibilidades de pasar a la disertación de su trabajo de investigación para certificar su grado de Maestro (a) en Tecnología Informática Educativa. De la misma manera no existe inconveniente alguno para que el trabajo sea autorizado para su impresión y continúe con los trámites que rigen en nuestra institución.

Se extiende la presente para los usos legales inherentes al proceso de obtención del grado del interesado.

A T E N T A M E N T E
Zacatecas, Zac., a 24 de Junio, 2021.



Dra. Sahara Araceli Pereyra López
Director de Tesis

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Archivo

Agradecimientos

Enseñarás a volar

Enseñarás a volar,

pero no volarán tu vuelo.

Enseñarás a soñar,

pero no sonarán tu sueño.

Enseñarás a vivir,

pero no vivirán tu vida.

Sin embargo...

en cada vuelo,

en cada vida,

en cada sueño,

perdurará siempre la huella

del camino enseñado.

Poema de la madre Teresa de Cálcuta

Gracias a todos los facilitadores de la maestría en tecnología informática educativa, por los conocimientos, habilidades y competencias que adquirí en esta etapa académica de mi vida, en especial a mi tutora la Dra. Sahara Pereyra López por toda la disposición, tiempo y dedicación, por todo ese impulso y motivación que me brindo para concluir este trabajo y alcanzar un mejor aprendizaje.

Dedicatorias

¡A Dios por su infinita bondad!

A mis padres por trasmitirme valores como el respeto, la tolerancia, el amor, pero sobre todo el nunca dejar de creer en mí misma.

Para mi hermosa familia, a mi esposo, siempre me has brindado tu apoyo incondicional, porque nunca has dudado de mis capacidades y habilidades, gracias amor por impulsarme cada día.

Para mi hija que es un solecito brillante y constante todos los días, gracias por esa paciencia que demostrarte aún con tu corta edad.

Para mis hermanos, sobrinos y amigos que siempre estuvieron presentes motivándome a no dejar de estudiar.

Para mis compañeros de maestría que, aunque no llevábamos clases diarias, nos apoyábamos y respetábamos en cada participación que compartíamos.

A mis pequeños alumnos por esa entrega, colaboración y respeto para su trabajo y el de sus compañeros.

A la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe por confiar en las estrategias requeridas para la implementación de este proyecto.

Para todas esas personas que de una u otra forma me motivaron y alentaron para seguir con mis aprendizajes.

Gracias a la vida por este nuevo triunfo, fue un reto grande de superación profesional pero más que eso una gran satisfacción personal.

Resumen

El presente trabajo se centró en el uso de un software educativo que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en primer grado de primaria, el objetivo fue lograr las competencias necesarias para aprender a leer y escribir. La aplicación educativa mi libro mágico cuenta con diversas secciones para interactuar. La metodología utilizada fue relacionar las actividades formativas que trabajan los alumnos en sus clases diarias de acuerdo a los planes y programas de la SEP y relacionarlas con los apartados de la aplicación. La muestra no probabilística permitió tener las mismas posibilidades. Los instrumentos utilizados fueron el uso de dos rúbricas una diagnóstica para identificar las necesidades y una final para conocer los resultados los cuales son muy satisfactorios teniendo un gran avance en las capacidades lectoras. Las recomendaciones generales son la guía constante del docente y el apoyo de los padres de familia.

Palabras clave: software, lectoescritura, educación, tecnología, competencias.

Tabla de contenido

Capítulo 1: Introducción	1
1.1 Antecedentes	2
1.2 Marco contextual	4
1.3 Planteamiento del problema	5
1.4 Objetivos	6
1.4.1 Objetivos generales:	6
1.4.2 Objetivos Específicos:	6
1.5 Pregunta de investigación	6
1.5.1 Pregunta general:	6
1.5.2 Preguntas específicas:	7
1.6 Justificación	7
1.6.1 Justificación empírica	8
1.6.2 Justificación teórica	9
1.6.3 Justificación metodológica	10
1.6.4 Justificación social	11
1.7 Alcances y limitaciones	11
1.7.1 Alcances	11
1.7.2 Limitaciones	12
Capítulo 2: Marco Teórico	13
2.1 Software educativo	15
2.1.2 Tipos de software educativo	17
2.1.3 Ventajas en el uso del software educativo	20
2.2.1 Nueva escuela mexicana	22
2.2.2 Etapas en el desarrollo de la lectoescritura	26
2.3.1 Aplicaciones educativas en el proceso de lectoescritura	29
Capítulo 3: Metodología del proyecto	35
3.1 Modalidad de investigación	35
3. 1. 2 Sujetos	35
3.1. 3 Población	36
3. 1. 4 Muestra	36
3. 2 Procedimiento de la investigación	36
3.2.1 Técnica de recolección de datos	37
3. 3 Diseño de la intervención	37

3. 3.1 Fase de análisis	38
3.3.2 Fase de diseño	41
3.3.3 Fase de desarrollo	45
3.3.3.1 Estrategia de intervención de manera general	46
3.3.4. Fase de implementación	55
3.3.5 Fase de evaluación	58
Capítulo 4: Resultados	59
4.1 Análisis de los resultados	59
4.2 Interpretación de los objetivos	65
Capítulo 5: Conclusiones	71
Referencias	76
Anexos	80

Índice de tablas

Tabla 1. Etapas de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	24
Tabla 2. Niveles de lectoescritura	27
Tabla 3. Fase 1. Análisis de la situación formativa	39
Tabla 4. Fase 2. Diseño de la intervención	42
Tabla 5. Fase 3. Desarrollo de la intervención	48

Índice de figuras

Figura 1. Técnica del escarabajo	14
Figura 2. Interfaz de la aplicación mi libro mágico	31
Figura 3. Sección de letras de la aplicación mi libro mágico	31
Figura 4. Sección de bloques de la aplicación mi libro mágico	32
Figura 5. Sección de vincular pares de la aplicación mi libro mágico	32
Figura 6. Sección de video cuentos de la aplicación mi libro mágico	33
Figura 7. Sección de lectura de comprensión de la aplicación mi libro mágico	33
Figura 8. Fases de intervención modelo ADDIE	37
Figura 9. Evidencia de trabajo de la sección de letras.	56
Figura 10. Evidencia de trabajo de la sección de bloques.	56
Figura 11. Evidencia de trabajo de la sección vincular pares.	57
Figura 12. Evidencia de trabajo de la sección de video cuentos.	57
Figura 13. Evidencia de trabajo de la sección lectura de comprensión.	58

Capítulo 1: Introducción

En el trabajo de día a día en las instituciones educativas dejan claro que la forma de transmitir la enseñanza no ha cambiado bastante, todavía se emplea el método socrático donde los alumnos están en sus sillas sentadas trabajando con lápiz y papel. En la actualidad los docentes requieren implementar estrategias nuevas para la mejora del aprendizaje.

El uso de la tecnología en educación ha provocado una mejor disposición en los aprendizajes de los alumnos, por ende, es sustancial incorporarlas en los contenidos actuales de nivel básico de aprendizaje. Al paso de los años en los grupos de primer grado de primaria de la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe se observa que los estudiantes tienen mucho interés por usarla.

La tecnología educativa nos proporciona la estructura de apoyo para seleccionar actividades y medios. Existen muchos beneficios que aporta como lo son: el desarrollo del pensamiento, la expresión, la concentración, reflexión, elaborar ideas, mejorar la ortografía, la creatividad, imaginación y su mismo aprendizaje independiente.

Los alumnos tienen experiencias con diversos materiales escritos, no obstante ampliar sus posibilidades de acción y comunicación es importante para los docentes. La necesidad de fomentar destrezas aplicadas en la lectoescritura, considerando su edad, el sistema escolar y el contexto en el que viven, es oportuno para desarrollar de forma lúdica un aprendizaje conciso y significativo.

1.1 Antecedentes

La última década se ha caracterizado por cambios dramáticos con el uso de las herramientas tecnológicas en educación, esto ha creado un ambiente positivo en las mismas, dado que se implementan estrategias factibles para cada problemática existente, ante estos actos debemos agregar que muchos autores la definen como el conjunto de conocimientos, aplicaciones de las herramientas tecnológicas aplicadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los distintos contextos educativos. Gracias a la tecnología educativa los docentes pueden planificar el proceso. En las siguientes investigaciones se demuestra como las TIC propician un entorno de aprendizaje enmarcando las características propias de cada proyecto.

El desarrollo de las tecnologías ha dado un impulso notable para su aplicación es por ello que Santos (2020) realiza una intervención con alumnos que tiene TEA (Trastorno del Espectro Autista) usando cinco aplicaciones para facilitar la adquisición de la lectoescritura. El objetivo general de la intervención es apoyar a los alumnos en la adquisición de la lectoescritura, pero también apoyar a los docentes con diversidad de materiales y herramientas para lograr la intervención. La metodología utilizada fue ir trabajando cada aplicación en diferentes momentos, dadas las características de los alumnos y el nivel en el que iban avanzando. Comenzaban usando una aplicación, lograban un aprendizaje esperado y usaban otra, para mejorar habilidades específicas y lograr el proceso de lectoescritura. Los resultados arrojados son que los alumnos mostraban más interés y motivación a usar las aplicaciones, así mismo, mejoraron su proceso de lectoescritura, pero para diversificar los materiales en los docentes fue difícil coincidir por las diferentes metodologías que utilizan para el proceso de lectoescritura.

Este estudio compete el uso de la tecnología en aplicaciones educativas para el proceso de lectura y escritura de los alumnos, se relaciona con el proyecto en curso, pues son los mismos intereses formativos que se quieren alcanzar.

Un segundo estudio lo presentan Antolí, Carreres y Pellín (2019) quienes analizaron 30 aplicaciones para el proceso de lectoescritura, usando criterios de selección establecidos e involucrarlos con los diferentes procedimientos didácticos que utilizan los maestros. El objetivo es mostrar un resultado de un análisis mediante los métodos que usan los maestros para integrar herramientas digitales de lectoescritura en sus actividades en el aula. La metodología fue encontrar las 30 aplicaciones más usadas en el aprendizaje de la lectura y escritura, e ir comparándolas con la metodología de enseñanza que usan los docentes. Para exponer los resultados describen el sistema operativo que utiliza cada aplicación y con qué método de enseñanza puede coincidir, mostrando ventajas y desventajas de cada una, además de motivar a los docentes a utilizar la tecnología en este proceso de enseñanza.

El proyecto anterior se asemeja a este porque se investigó con anterioridad que aplicación educativa se adecuaba más al proceso de lectoescritura que llevan los alumnos de primer grado, específicamente en la institución donde se aplicó.

Un tercer trabajo corresponde a Trevilla (2018) realiza una intervención teniendo como objetivo mejorar el aprendizaje de lectoescritura en alumnos de 4 a 6 años de edad a través del uso de la tecnología. Usando el programa interactivo Póhwa y las letras utilizando el método Minjares el programa se divide en 6 bloques. La metodología del trabajo fue incluir el trabajo escrito con el uso del programa guiando a los alumnos para que generen su aprendizaje. Como resultados describe un uso satisfactorio de programa y mejora el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Esta investigación es pertinente con el proyecto planteado porque para poderlo implementar se investigó anticipadamente el sistema operativo de la institución educativa donde se llevó a cabo, además se corroboró que el programa de software en educación fuera compatible con el mismo, de esta manera se propició a la indagación e información de cada elemento y contexto educativo para propiciar el proceso de lectoescritura.

Una última investigación pertenece a Soto (2017) quien realizó un programa de desarrollo con conciencia fonológica basada en el uso de una aplicación informática fonológica con realidad aumentada en niños de 5 años. El objetivo de la investigación fue determinar si la aplicación del programa de conciencia fonológica es un factor explicativo de las dificultades de aprendizaje en el proceso de la adquisición de la lectoescritura. El estudio fue tipo cuasi experimental, con el diseño de pre test y post test. Su resultado fue positivo pues aumento el nivel de conciencia fonológica en el proceso de lectoescritura.

Este trabajo se relaciona con el proyecto en curso, ya que propone un programa de desarrollo en el proceso de lectoescritura en educación básica, además la muestra que obtuvo en este estudio es no probabilística semejante al proyecto, demuestra un desarrollo aplicativo en el transcurso de la investigación.

1.2 Marco contextual

La institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe pertenece al sector privado, es católica más no excluyente, tiene visión, misión y objetivos específicos para que los alumnos logren aprendizajes significativos. Se encuentra ubicada en Héroes de Chapultepec # 413 Zacatecas, Zac. Cuenta con tres niveles educativos: primaria, secundaria y preparatoria con un total de quinientos veinte alumnos, cincuenta y un docentes de tiempo completo, seis docentes por honorarios, cuatro personas en el área de administración y siete personas de intendencia, además

de un director y tres coordinadoras académicas. Emplea cuatro ejes formativos que son conocimiento, hábitat, disciplina y espiritualidad para que al momento que el alumno egrese reconozca todas las perspectivas que lo rodean.

La institución educativa cuenta con dos cachas, una cafetería, salones para niveles de primaria, secundaria y preparatoria, dirección, oficinas de administración, áreas verdes, salas de maestros por niveles, varios baños por niveles y dos centros de cómputo.

1.3 Planteamiento del problema

Al ingresar los alumnos de primer grado de primaria, deben identificar, expresar, escribir y pronunciar las vocales, letras o juntar sílabas para crear el sonido de las palabras e ir generando su proceso de lectoescritura. Sin embargo, la mayoría de los alumnos ingresan muy inmaduros, no identifican ni su trazo, pronunciación o escritura de las letras. Se presenta como una deficiencia madurativa y académica, no es fácil aprender a leer, y cada pequeño lleva un proceso de lectoescritura diferente.

Para desarrollar las competencias necesarias en el proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria, es primordial reconocer las habilidades adquiridas que ya tienen los alumnos, es decir, con qué nivel de lectura y escritura ingresan los alumnos al primer grado de primaria, nivel presilábico, nivel silábico, nivel silábico-alfabético y nivel alfabético, definidos por Ferreiro y Teberosky (1979) reconociendo así las habilidades individuales de cada alumno y comenzar el desarrollo pertinente para mejorar sus competencias lectoras con el apoyo de un programa de software educativo.

El apoyo de los docentes, el papel activo de los mismos y las prácticas pedagógicas mediadas por el uso de las TIC contribuyen a la disposición positiva de los estudiantes, en tanto,

estas herramientas las han marcado en su interacción con el mundo desde edades muy tempranas por lo que son considerados nativos digitales (Flórez, Ardila y Ruiz, 2018).

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos generales:

- Desarrollar las competencias de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe por medio de la aplicación mi libro mágico.
- Evaluar si el uso de la aplicación mi libro mágico permite mejorar la lectura y escritura en los alumnos de primer grado de primaria en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Analizar las competencias lectoras con el uso de la aplicación mi libro mágico para mejorar la adquisición de lectura y escritura en los alumnos de primer grado de primaria.
- Desarrollar la aplicación mi libro mágico relacionando las actividades formativas de primer grado de primaria en el proceso de lectoescritura.
- Evaluar la adquisición de lectura y escritura con el uso de la aplicación mi libro mágico a los alumnos de primer grado de primaria.

1.5 Pregunta de investigación

1.5.1 Pregunta general:

- ¿El proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria de la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe mejora por medio de la aplicación mi libro mágico?

1.5.2 Preguntas específicas:

- ¿De qué manera la aplicación mi libro mágico facilita el proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria?
- ¿Determinar si la aplicación mi libro mágico impulsa la lectura y la escritura de primer grado de primaria?
- ¿La aplicación mi libro mágico fomenta hábitos de lectura en los alumnos de primer grado de primaria?

1.6 Justificación

El aprendizaje de la lectura y el desarrollo de destrezas de la escritura son de gran importancia para los alumnos, ya que permite aumentar su pensamiento lógico-verbal, su nivel de procesamiento de información, tener un vocabulario más amplio, expresar ideas concretas y reflexivas que apoyen en su crecimiento cognitivo. Reconocer los cambios y mejorar la metodología de la enseñanza en el proceso de lectoescritura de una manera didáctica y divertida apoyará el rendimiento académico del alumno.

Es importante reconocer el uso de los softwares educativos porque permiten mejorar en los alumnos su aprendizaje significativo, que sea accesible, fácil de usar y no se vuelva monótono ni repetitivo. Valorar la importancia que tienen los mismos alumnos, ahora en la época de la tecnología un pequeño ya es autodidacta. Cada día crecen más las experiencias, las necesidades educativas y los alumnos no se quedan atrás ellos mismos conforman su aprendizaje.

Un alumno aprende más cuando se le presentan situaciones o problemas reales donde pueda experimentar sus necesidades y procesos de desarrollo “El uso de las tecnologías de la

información y la comunicación (TIC) no solo provee herramientas, medios, recursos y contenidos sino principalmente entornos y ambientes que promueven interacciones y experiencias de interconexión e innovación educativa” (Bravo, 2020). Es asombroso como a través de juego didáctico en un software educativo se queda más marcado en la memoria de un alumno que una clase presencial reafirmando conocimientos relevantes para su edad.

1.6.1 Justificación empírica

El aprendizaje de la lectoescritura siempre se enfrenta a un reto, que es encontrar la mejor metodología para que los alumnos logren su proceso de aprendizaje significativo. Al paso de los años la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe ha permitido optimizar estrategias didácticas para cada grado académico, teniendo en cuenta las necesidades que afronta cada docente, es por ello que en este proyecto se usó un software educativo como apoyo en el proceso de aprendizaje con los alumnos de primer grado de primaria, para así dar una respuesta a los retos educativos que enfrentan cada día.

El proceso de enseñanza-aprendizaje deja mucha satisfacción, pero a la vez es un desafío lograr que los alumnos apliquen ese aprendizaje en su vida diaria, se deben tomar en cuenta sus gustos e intereses como parte del proceso formativo para que los alumnos estén dispuestos a aprender de una manera interactiva, es decir, que aporten inquietudes, dudas en sus conocimientos, de esta manera amplían su grado de aprendizaje. La gran variedad de software educativos que existen en la actualidad reconoce el gran mercado que tiene a su alrededor, el punto es, como docentes implica mayor responsabilidad porque debemos considerar los aprendizajes de los alumnos y guiarlos hacia un referente educativo para mejorar sus habilidades y destrezas y puedan aplicarlas en su vida diaria.

Al desarrollar asertivamente una estrategia de aprendizaje se notan los avances y logros de los alumnos, el uso del software educativo ha aportado una experiencia para el docente y alumnos, creando un ambiente de aprendizaje sano y constructivo, para así lograr y generar competencias, habilidades y destrezas en el aprendizaje.

1.6.2 Justificación teórica

La teoría constructivista particularmente la de Jean Piaget marca las etapas de desarrollo por las cuales el alumno pasa para adquirir nuevos conocimientos, es decir, cognitivamente hasta qué punto el alumno está preparado para adquirir conocimiento nuevo con los esquemas que ya tiene. Esto es importante identificarlo porque da la pauta para identificar la etapa de desarrollo en la que se encuentran los alumnos y generar aprendizajes nuevos.

El modelo constructivista ha avanzado al igual que la forma de transmitir el aprendizaje, ahora un alumno ya puede lograr ser autodidacta, es decir, construir su propio aprendizaje a su propio ritmo. Piaget (1959) menciona “Más énfasis en la curiosidad de cada niño como motor de su propio aprendizaje” (p. 50).

El uso de los diferentes recursos y herramientas digitales didácticos permite que el alumno genere y construya su propio conocimiento y así desarrolle habilidades y competencias. Si un docente logra generar una cultura de autoaprendizaje, un alumno nunca dejara de aprender y buscar las respuestas pertinentes a sus preguntas, es decir seguirá construyendo su aprendizaje.

Porque la construcción del aprendizaje se da todos los días, de manera interactiva, por lo que el uso de softwares educativos desarrolla y favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, además logra aumentar los recursos didácticos para cada necesidad educativa.

1.6.3 Justificación metodológica

La interacción entre objetos activos, es decir, proporcionar una herramienta de aprendizaje digital, adecuada a la edad de los alumnos donde logren interactuar de forma que usen su aprendizaje adquirido y generen uno nuevo. La oportunidad de implementar un software educativo para mejorar el proceso de lectoescritura de los alumnos, que sea más interactivo, más productivo, más divertido, más vivencial, colaborador, usando y reconociendo los estilos de aprendizaje de los alumnos de manera individual, su motivación para aprender, tener alumnos felices aprovechando y desarrollando competencias en el nivel de lectoescritura.

Para lograr los objetivos propuestos se debe identificar las necesidades educativas de los alumnos, diseñar y planear los recursos necesarios para la intervención e implementar una estrategia de aprendizaje funcional que genere un aprendizaje significativo, para al final evaluar los aprendizajes adquiridos.

A fin, de evaluar la efectividad de la investigación se usa una rúbrica de evaluación diagnóstica para identificar las necesidades educativas y se aplica una rúbrica a final de la intervención para conocer los resultados obtenidos.

La metodología a utilizar es en el modelo ADDIE por sus vertientes es pertinente desde su indagación hasta concluir el proyecto. Como métodos y técnicas se utiliza la observación y registro de incidencias en cada sesión aplicada en el proyecto. Además, se incluirán los recursos tecnológicos que proporciona la institución educativa como plataforma de Moodle, y grupos de WhatsApp por grados.

1.6.4 Justificación social

El uso de software en educación tiene muchos beneficios tanto a los alumnos, como a los maestros. Para los alumnos motiva en sus actividades escolares, concentra su atención en lo que está realizando, desarrolla un autoaprendizaje significativo, además de un colaborativo, reconoce un pensamiento crítico, soluciona diversos problemas en cuanto a sus aprendizajes se vuelve más seguro al momento de leer y escribir de manera presencial, desarrollando lúdicamente su aprendizaje y se logra el objetivo de leer y escribir que estas habilidades las usará toda la vida.

Aprovechar los softwares educativos desde edades muy tempranas, en un modelo educativo actual que es totalmente a distancia. A los maestros los apoya en la implementación de estrategias educativas y significativas en el aprendizaje, crear formas alternativas de desarrollo, además de una guía para el autoaprendizaje de sus alumnos, de igual forma, motivar a docentes del mismo grado educativo a implementar estrategias usando las TIC en lectoescritura para generar mayor interés en los alumnos.

1.7 Alcances y limitaciones

1.7.1 Alcances.

-El alumno, logre las competencias en lectoescritura establecidas en el perfil de egreso en los planes y programas de estudio de primer grado de primaria.

-El presente estudio explora el uso del software educativo en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe en un tiempo de tres meses del ciclo escolar 2020-2021.

-El proyecto abarca únicamente a los alumnos de primer grado de primaria, específicamente el grupo de 1-B

-Los alumnos de primer grado cuentan con habilidades cognitivas adquiridas en preescolar que dan la apertura para el proceso de lectoescritura.

1.7.2 Limitaciones.

-Por el horario de clases (demás materias a aprender) solo se implementa el proyecto dos días a la semana por 30 minutos.

Capítulo 2: Marco Teórico

El rápido avance en el desarrollo tecnológico conlleva también el constante progreso en sistemas que buscan dar respuesta a las diversas necesidades de los usuarios. A través de la historia se ha conocido que el uso de los recursos tecnológicos en las escuelas brinda oportunidad en los aprendizajes y promueve el interés actual de los alumnos esto ofrece un gran apoyo en los docentes, porque incitan a implementar estrategias específicas para lograr objetivos concretos.

Hoy en día se pueden encontrar softwares educativos para todas las edades y contenidos precisos de aprendizaje, además para cualquier sistema operativo o equipo de cómputo con el que se cuente. Lo importante es conocer tanto los objetivos de aprendizaje que se quieren lograr como las estrategias pertinentes que se deben llevar y encontrar el software educativo adecuado para cada situación formativa. Como se mencionó en el capítulo I se busca entonces poner en contacto al alumno ante el uso del software educativo que le ayudará a desarrollar habilidades y competencias para absorber tecnológicamente nuevos aprendizajes.

En este marco teórico se utilizó la técnica del escarabajo la cual permitió redactar y analizar textos, para poder desarrollarla se hizo implícito en el centro el título, la idea principal del proyecto, de ahí se jerarquizó la importancia y amplitud de temas que surgieron del mismo para indagar lo necesario y sustentar adecuadamente el proyecto. En la siguiente imagen se muestra cómo se despliegan los temas relevantes como los antecedentes, las bases teóricas y los conceptos claves.

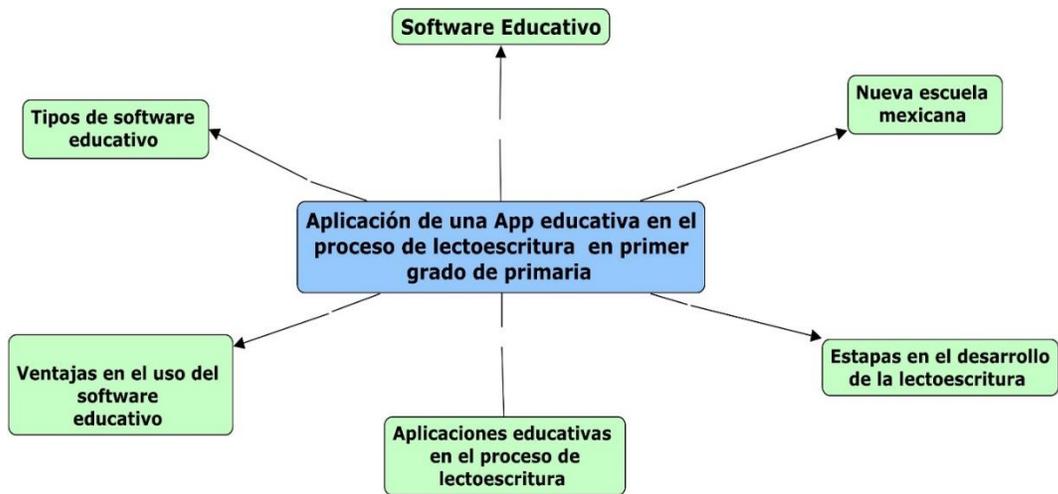


Figura 1. Técnica de Escarabajo

Fuente: Elaboración propia

2.1 Software educativo

El impulso a la creatividad, la colaboración, el compartir, emplear y mejorar una aplicación es indispensable para la educación, porque si bien eres maestro o alumno la manipulación de esta mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El software educativo es el componente lógico que incorpora los conceptos y metodologías pedagógicas a la utilización del ordenador, buscando y convertir este en un elemento activo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Domingo, 2018).

Los programas educativos están pensados para ser utilizados en un proceso formal de aprendizaje y por ese motivo se establece un diseño específico a través del cual se adquieren unos conocimientos, unas habilidades, unos procedimientos, en definitiva, para que un estudiante aprenda (Begoña, s/f).

Para Marqués (s/f). Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción, pero todos comparten cinco características esenciales:

- Elaborados con finalidad didáctica.
- Utilizan el ordenador como soporte.
- Son interactivos.
- Individualizan el trabajo.
- Son fáciles de usar.

Es necesario que un docente que toma la decisión de usar o aplicar un software educativo cuente con la información relevante sobre este, porque debe seleccionar e identificar las

características propias con las que va a trabajar con sus alumnos, para ello es importante implementar una didáctica asertivamente para generar un aprendizaje significativo. Desde la realidad en el aula, se crean herramientas y situaciones conjuntas a partir de variables contextuales que llevan al diálogo, la libertad y autonomía de los actores, que son reconocidos como seres singulares dentro de una sociedad y cultura que pretende transformar desde la formación integral, el desarrollo humano y los cambios emergentes (Mayorga y Vargas, 2017).

Sánchez (2017) define al software educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso, enseñanza-aprendizaje y gestión. Ramos (2018) precisa el software educativo como una aplicación informática compleja, su utilización ayuda a suplir el poco tiempo de que se dispone para tratar los diversos y complejos temas que se enfrenta el docente en las aulas.

Herrera (2017) plantea que el software educativo es un material codificado para ser manipulado en un dispositivo electrónico (computadora, tablet, teléfono móvil). Los softwares educativos son aplicaciones o programas de computación que se utilizan como herramienta de apoyo, valiosa e imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Salles, 2018).

A través de las definiciones mencionadas se puede decir que un software educativo tiene la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos estos pueden ser recursos educativos interactivos, sitios web educativos, apps educativas, simuladores, objetos de aprendizaje para entornos virtuales, pero que cuenten con un objetivo específico mejorar la educación.

Cabe señalar que un docente debe conocer tanto las características propias de sus alumnos como el contexto educativo en el que labora, porque es una parte fundamental para poder llevar a cabo la trasmisión de los aprendizajes.

2.1.2 Tipos de software educativo

A medida que han avanzado y desarrollado los recursos tecnológicos que se pueden implementar o usar en las escuelas, se enfrentan a nuevas definiciones y etiquetas que pueden determinar su uso o manejo. Entre estos productos hay algunos que están centrados en la transmisión de un determinado contenido mientras otros son procedimentales, se dirigen hacia el soporte en la adquisición de una determinada habilidad o destreza de estrategias (Begoña, s/f).

Los programas educativos de acuerdo a Marqués (1999) tiene rasgos esenciales básicos y estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y por si no fuera bastante la mayoría utiliza una combinación de los antes mencionados.

De acuerdo a Marqués (1999) existen varios criterios para clasificar los programas educativos:

1. Programas tutoriales directivos: Hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad. El ordenador adopta el papel de juez poseedor de la verdad y examina al alumno, se producen errores cuando la respuesta del alumno está en desacuerdo con la que el ordenador tiene correcta.

2. Programas no directivos: En los que el ordenador adopta el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa de un alumno que pregunta y tiene una libertad de acción solo limitada por las normas del programa. El ordenador no juzga las acciones del alumno, se limita a procesar los datos que este introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno.

3. Modificar los contenidos del programa: Distingue entre programas cerrados (no pueden modificarse) y programas abiertos que proporcionan un esqueleto, una estructura sobre la cual los alumnos y los profesores pueden añadir el contenido que les interese. De esta manera se facilita su adecuación a los diferentes contextos educativos y permite un mejor tratamiento de la diversidad de los estudiantes.

El último criterio toma en cuenta el grado de control sobre la actividad de los alumnos y la estructura de su algoritmo que es la que se presenta a continuación:

4. Programas tutoriales: Dirigen, tutorizan el trabajo de los alumnos, pretenden que a partir de unas informaciones y mediante la realización de ciertas actividades previstas de antemano, los alumnos pongan en juego determinadas capacidades y aprendan o refuercen unos conocimientos o habilidades. Entre los programas que se destacan son: programas lineales, programas ramificados, entornos tutoriales y sistemas tutoriales expertos.

a) Base de datos: Proporcionan datos organizados, en un entorno estático según determinados criterios y facilitan su exploración y consulta selectiva. Dentro de esta clasificación podemos encontrar bases de datos convencionales y base de datos tipo sistema experto.

b) Simuladores: Presentan un modelo o entorno dinámico y facilitan su exploración y modificación a los alumnos que puedan realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y la manipulación de la estructura. De esta manera pueden descubrir los elementos y tomar decisiones además de adquirir experiencia directa delante de unas situaciones. Se pueden encontrar modelos fisicomatemáticos y de entornos sociales.

c) Constructores: Son programas que tienen un entorno programable, facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden contribuir elementos más complejos. Dentro de este tipo podemos encontrarnos con constructores específicos y con lenguajes de programación.

d) Programas herramienta: Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales del tratamiento de la información, tales como: escribir, organizar, calcular, dibuja, transmitir entre algunos. Entre estos programas están los procesadores de texto, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, programas de comunicaciones.

Para la implementación del software educativo mi libro mágico se usó el tipo de programa no directivo en donde la computadora adoptó el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa del alumno, que solo se limita por el mismo programa. De igual forma, tomando los criterios de Marqués se incluye la modificación de los contenidos de programa porque la misma aplicación permite usarse en cualquier contexto educativo y poder trabajarse con diferentes estilos de aprendizaje dando hincapié a la diversidad e inclusión de los alumnos.

2.1.3 Ventajas en el uso del software educativo

Con el desarrollo tecnológico que disfrutamos actualmente existe la posibilidad de usarse en cualquier parte que se presenta, es decir, puede ser en una computadora de escritorio, portátil o hasta en un teléfono móvil, esto ha provocado que en cualquiera de sus ámbitos se adapte a las necesidades actuales. La principal función de la educación es la de brindar acceso al conocimiento. El software educativo nos brinda libertades para poder ejercer esa apropiación del conocimiento y por ello tiene una gran cantidad de ventajas para la educación (Haro, 2018).

Algunas de las ventajas son:

- Las instituciones educativas pueden dotar de una infraestructura tecnológica educativa y gratis.
- Impulsa el uso del software en la educación.
- Apoyaría y mejoraría la brecha digital entre docentes y alumnos.
- Forjará un aprendizaje colaborativo e impulsará a la iniciativa.
- Reduce costos.
- Si el programa se modifica se puede compartir o distribuir libremente.
- Por ser un proyecto cooperativo en todo el mundo, se presentan en muchos idiomas.
- Es seguro y confiable con la información de los usuarios.
- Permite adaptarlos a las necesidades de los estudiantes.
- Desarrolla una interacción completa del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través del tiempo la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe ha transformado el uso de la tecnología, porque motivan a los docentes a usar herramientas tecnológicas y

estrategias pertinentes para toda la comunidad educativa, ya sea para los alumnos o en aprendizaje entre docentes.

2.2.1 Nueva escuela mexicana

Como cada sexenio en México surge una nueva reforma educativa, con el presidente de la República Mexicana actual nace la propuesta pedagógica curricular llamada la nueva escuela mexicana (NEM). Para ello primero se realiza un estudio por regiones para tomar en cuenta las realidades económicas, geográficas, sociales y culturales de todo el país y hacer un cambio en las nuevas necesidades que se presentan.

El ex secretario de educación Esteban Moctezuma presentó la NEM como un modelo que ofrecía una “educación humanista, integral y para la vida que no solo enseña asignaturas tradicionales, sino que considere el aprendizaje de una cultura de paz, activación física deporte escolar, arte, música, tecnología y fundamentalmente civismo e inclusión” (SEP, 2020, p. 24).

El tipo de formación que el docente debe lograr en donde funja como facilitador, el alumno se vuelve el centro del aprendizaje para lograr desarrollar las competencias y valores necesarios para su participación ética en sociedad y sea el ciudadano deseable que persiga el bien común (SEP, 2017).

En aprendizajes clave para la educación integral de educación primaria 1° plan y programas de estudio orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación se presenta todo el planteamiento curricular (plan de estudios de educación básica) y se exponen las bases que son la reforma educativa y las características que definen los fines de la educación (p. 68).

Dentro de este plan de estudios existe el campo formativo de lenguaje y comunicación mismo en el que la asignatura de lengua materna español tiene lugar, el enfoque pedagógico de esta asignatura reside en el constructivismo a través de las prácticas sociales del lenguaje.

Es necesario mencionar este plan de estudios porque fue la base para desarrollar el modelo pedagógico con que se trabaja en primer grado de primaria, específicamente para lograr

la lectoescritura en los alumnos. Es por ello que se aluden a los principales exponentes del constructivismo y las razones más actuales del porqué aún se sigue utilizando hasta la fecha.

Díaz y Hernández (2019) definen el constructivismo como un movimiento pedagógico que considera al aprendiz como un ente activo, capaz de construir su conocimiento sobre la base de sus potencialidades y experiencias en conjunción con el contexto ambiental que lo rodea. El constructivismo es una postura psicológica y filosófica que argumenta que los individuos forman o construyen parte de lo que aprenden y comprenden (Rodríguez, 2017).

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Para Piaget (1981)

El motor de esta pedagogía es el conflicto cognitivo, una misteriosa fuerza llamada el deseo del saber nos irrita y nos empuja a encontrar explicaciones al mundo que nos rodea. Esto es en toda actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas del conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo (p. 37).

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo, una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus existencias previas y a sus propias estructuras mentales. García (2018) “el constructivismo en su dimensión pedagógica concibe el aprendizaje como el resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador” (p.41).

Como se mencionó anteriormente el uso del software educativo admite la interacción del alumno en sus aprendizajes mejora su proceso, pero también permite el uso de saberes anteriores para crear una chispa y modificar lo que ya sabía con lo nuevo para poder aplicarlo.

Para la asimilación es necesario el establecimiento de relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos, donde la acomodación se consigue reestructurando el propio conocimiento (Torre y Vidal, 2017). Esta transformación ocurre a través de nuevos aprendizajes y esto resulta de nuevas estructuras cognitivas, es decir, nunca dejamos de aprender cada vez que las estructuras se reacomodan se puede producir un aprendizaje significativo.

Las etapas que se mencionan a continuación siguen siendo utilizadas para identificar las características por las cuales está atravesando un alumno en su proceso de aprendizaje, estas son creadas por Piaget (1981).

TABLA 1. Etapas de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Etapa	Edad	Características
Sensoriomotora El niño activo	Nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, la permanencia de los objetos.
Preoperacional El niño intuitivo	2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de problemas.
Operaciones concretas El niño práctico	7 a los 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación de clasificación y conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real
Operaciones formales	11 años en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento.

El niño reflexivo

Es importante mencionarlo porque para lograr un proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria se debe conocer que tanto sabe el alumno, a través de un diagnóstico que permitió lograr la identificación oportuna para el desarrollo de una estrategia adecuada al contexto y las necesidades de los alumnos.

2.2.2 Etapas en el desarrollo de la lectoescritura

En niños que coinciden en edad, el momento clave para el aprendizaje de la lectoescritura puede situarse en etapas diferentes debido a las variaciones individuales (Guerrero, 2019). El desarrollo de las competencias en lectura y la escritura tienen un gran grado de complejidad, pero también de satisfacción, los alumnos que ingresan a primer grado de primaria llegan con conocimientos heterogéneos, por lo cual es necesario lograr una nivelación oportuna de aprendizaje, porque es el grado académico donde los alumnos están preparados cognoscitivamente (refiriéndose a la etapa de preoperacionales aludidas a Piaget) para aprender a leer y escribir.

A través de la historia muchos investigadores han realizado estudios para mejorar esta etapa de aprendizaje porque tanto la lectura como la escritura son aspectos elementales en la vida de todo ser humano. Para Vygotsky (1931) el lenguaje y la escritura son procesos de desarrollo de formas superiores de comportamiento, por medio de estos procesos el ser humano domina los medios externos.

Ferreiro y Teberosky (1997) afirman que leer no es descifrar, sino construir sentidos a partir de signos gráficos y de los esquemas del pensamiento del lector, escribir no es copiar, sino producir sentido por medio de los signos gráficos y de los esquemas de pensamiento de quien escribe.

Pearson (2018) la lectoescritura es un proceso mental donde cada uno de ellos se encuentra fuertemente ligado, pues cuando un niño lee, va descifrando ciertos signos que captan una imagen sonora los cuales con el tiempo estas van formando palabras, luego en frases y posteriormente oraciones completas. El proceso de la lectura es la articulación de la adquisición

de la lectura y luego la escritura con la finalidad de comunicar ideas, pensamientos y compartir una cultura a fin (Martínez, 2019).

Moráis (2017) enuncia que la lectoescritura es un binomio indisociable, debido al que al llevar a cabo el proceso de lectura implica que propiamente exista un grupo de signos y símbolos correspondientes a la escritura. “En particular para los niños aprender a leer es un logro de aprendizaje clave porque es la principal base para su éxito escolar posterior” (Rodino, 2018, p. 23).

Como mencionan los autores anteriores no se puede negar que tanto la lectura como la escritura están ligadas por esta razón al momento de aprender a leer también se aprende a escribir haciendo una relación estrecha entre ambas.

Los niveles de lectoescritura son las distintas fases por las que pasa un niño, durante el proceso de aprender a leer y escribir. Como se mencionó en el planteamiento del problema son definidas por Ferreiro y Teberosky (1979) se siguen usando en la actualidad porque permiten la identificación oportuna de la etapa en la que se encuentra el alumno, además están muy relacionadas con las etapas de desarrollo cognoscitivo de Piaget. Estas son las siguientes:

TABLA 2. Niveles de lectoescritura

Niveles	Características
Nivel pre-silábico	Las producciones o representaciones gráficas son ajenas a los sonidos del habla.

Nivel silábico	Descubre la relación entre la escritura y aspectos sonoros del habla. Hace corresponder cada grafía para cada una de las sílabas.
Nivel silábico alfabético	Escribe y hace corresponder en algunas partes de la escritura de la palabra.
Nivel alfabético	Son las producciones escritas, ya se muestra una correspondencia entre fonema y grafía.

2.3.1 Aplicaciones educativas en el proceso de lectoescritura

No cabe duda que el uso de las tecnológicas ha ampliado el desarrollo educativo para mejorar los aprendizajes de los alumnos. Es la evolución y el cambio de un determinado fenómeno a través de diferentes etapas que conducen un determinado resultado (Godoy, 2017). Como ya se indicó existen muchos beneficios al implementarlos, es por ello que a partir de las herramientas que tienen al alcance los alumnos como lo es una computadora o un celular se aprovecharon para motivar y desarrollar competencias pertinentes para su aprendizaje.

Existen variedad de herramientas tecnológicas para implementar como estrategias en alguna necesidad contextual de los alumnos. A partir del planteamiento del problema de este proyecto se analiza el uso del software educativo específicamente el uso de una aplicación para mejorar el proceso de lectoescritura en primer grado de primaria.

“Leer y escribir es un proceso que va más allá de descifrar letras, la decodificación es solo un paso necesario para que se comprenda lo que se lee a través del proceso de aprendizaje” (Diuk, 2017).

Actualmente se cuenta con varios proyectos educativos en apoyo a la educación de la lectoescritura. De acuerdo con el estudio realizado por Sanchis (2019) aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de educación infantil primaria. Donde destaca 30 aplicaciones que se utilizan en el proceso de lectoescritura dando como resultado más interacción por parte de los alumnos y mejor metodología de trabajo por parte de los docentes.

Hernández y Rovira (2018) analizaron el uso de las pizarras digitales y las apps en el proceso de lectoescritura en edad escolar, mostrando mucho interés y motivación por parte de los alumnos, pero también mirando al futuro como implementaciones metodológicas para este

proceso. Monroy (2018) realizó una intervención con el uso de la aplicación Leo con Grin, donde los alumnos interactúan con la aplicación para mejorar su proceso mostrando buena disposición e incremento en la lectura de los alumnos, concluye que el docente es de suma importancia en este proceso pues es la guía principal para que el alumno desarrolle competencias usando una metodología y estrategias diferentes con el uso de la tecnología.

Meléndez, Vásquez, y Solano (2019) diseñan y desarrollan un software educativo de escritorio que ayuda al proceso de lectoescritura llamado SEALE, ellos aplicaron el software educativo a pequeños de edad escolar vinculando los planes y programas de la SEP en el proceso dando como resultado un avance grande por parte de los alumnos, pero también motivando a docentes a usar nuevas estrategias educativas.

Es necesario un cambio en las estrategias de enseñanza, como lo hemos percibido los proyectos educativos usando tecnología han mostrado resultados muy positivos en los aprendizajes de los alumnos, solo falta la disposición de los docentes para usarlas. Ortíz (2018)

“Plantea la interacción que existe ente el docente y los estudiantes como un intercambio dialéctico entre los conocimientos de ambos para así llegar a una síntesis productiva, en tal sentido es importante destacar el rol que cumple el docente en el diseño de un ambiente estimulante de intercambio de experiencias que les permite a los estudiantes el desarrollo y afianzamiento de su capacidad de pensar a partir del descubrimiento y el asombro” (p. 67).

En este proyecto se usó la aplicación para escritorio mi libro mágico del grupo editorial Once setenta acordes con la descripción de la web presentan cinco juegos creativos para aprender las letras, combinar sílabas, reconocer las primeras palabras y comenzar a leer.

Esta aplicación es de uso educativo, porque admitió navegar desde cualquier computadora con distinto sistema operativo, de igual forma, se utilizó en cualquier momento y

lugar solo basto tener una computadora y servicio de internet, tiene un enfoque educativo pues su estructura da acceso a mejorar el proceso de lectoescritura, además fue manipulable para la edad de los alumnos.



Figura 2. Interfaz de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

La primera sección “letras” contiene actividades en relación con el alfabeto a partir de la interacción entre letra e imagen, el alumno eligió la letra y la asoció con la imagen indicada.

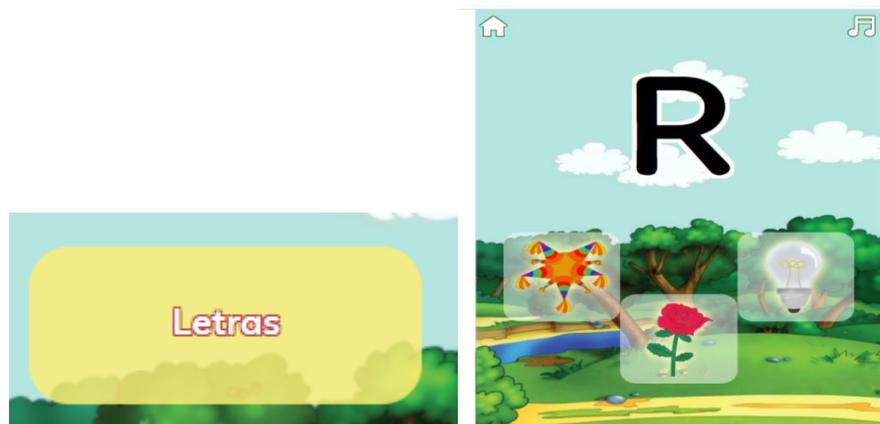


Figura 3. Sección de letras de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

La segunda sección es “bloques” propone la creación de palabras, los alumnos arrastraron bloques con dos sílabas cada uno para formar una palabra.



Figura 4. Sección de bloques de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

La tercera sección “vincular pares” aparecen cinco palabras con cinco imágenes los alumnos asociaron cada imagen con su palabra escrita.

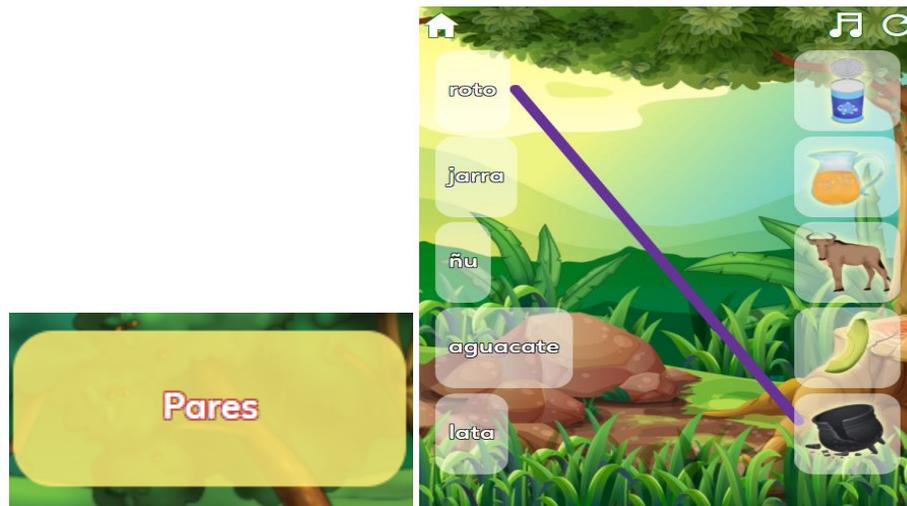


Figura 5. Sección de vincular pares de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

La cuarta sección es “video cuentos” los alumnos seleccionaron una gran variedad de video cuentos. Esta sección solo está disponible para usarla cuando se ingresa al software educativo por computadora no en la aplicación móvil.

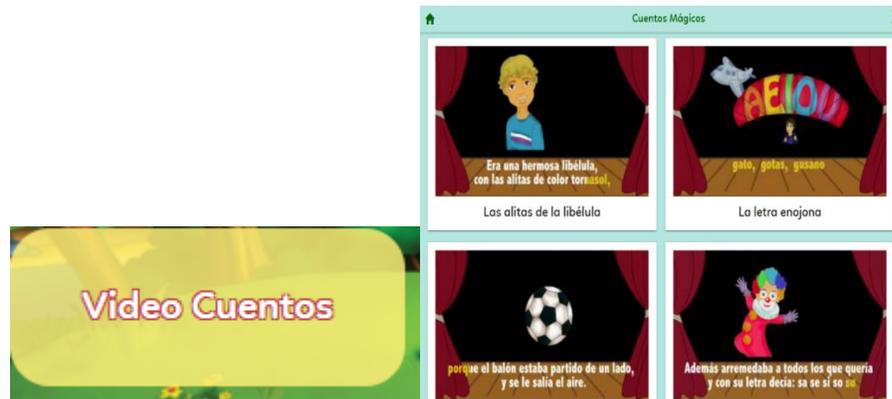


Figura 6. Sección de video cuentos de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

La quinta sección es “lectura de comprensión” plantea diversas lecturas pequeñas y con preguntas para identificar la lectura de comprensión. Los alumnos tuvieron la oportunidad de leer varios cuentos.



Figura 7. Sección de lectura de comprensión de la aplicación mi libro mágico

Fuente: Elaboración propia

Esta aplicación de software educativo utiliza el aprendizaje de fonemas, el uso de silábicos, relación objeto letra, además avanza en los niveles de lectoescritura pues cada vez que los alumnos contestaban correctamente aumentaban el grado de complejidad.

Es importante mencionar que esta aplicación está disponible para teléfonos móviles y para jugarlo directamente online totalmente gratis, que a comparación de otras aplicaciones solo disponen de ciertos niveles después agregan costos. Esta aplicación es muy manipulable e interactiva para los alumnos porque además retroalimenta al momento de las respuestas.

Es una herramienta totalmente creada como software educativo porque es compatible con cualquier sistema operativo y es utilizado ciento por ciento en la educación.

La única desventaja es que la aplicación mi libro mágico no ofrece apoyo a padres de familia, sin embargo, es muy utilizada y recomendada entre los docentes de México.

Capítulo 3: Metodología del proyecto

3.1 Modalidad de investigación

La modalidad de investigación desarrollada es de tipo cualitativo para describir el desarrollo y evaluación de un programa educativo de software en el proceso de lectoescritura de los alumnos de primer grado de primaria, la lectura y la escritura son uno de los aprendizajes más importantes que hacen los niños durante su etapa escolar, y a lo largo de toda su vida, pero también uno de los retos fundamentales de los maestros. Como comenta Montero (2019) “el alumno, el profesor y el contenido de aprendizaje van íntimamente relacionados es este proceso” (p.18).

Para ello se pueden utilizar diferentes metodologías, materiales y recursos entre estos están los programas educativos tanto en web, online y para descargar en la computadora que nos van a permitir aprovechar el interés de los niños hacia la tecnología. Los recursos tecnológicos favorecen el aprendizaje de forma sencilla, divertida e interactiva ayudando a desarrollar habilidades cognitivas, de comunicación, fomenta la adquisición del vocabulario, ayudan a ejercitar la memoria. Permitiendo a los alumnos iniciarse en la lectura y escritura.

3. 1. 2 Sujetos

Actualmente en México la educación básica está basada en etapas de desarrollo de acuerdo a la edad de los alumnos para contar con los conocimientos básicos antes de ingresar a la escuela superior. Para educación básica los niveles son preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. “La articulación de la educación básica se centra en los procesos de aprendizaje de las alumnas y los alumnos, al atender sus necesidades específicas para que mejoren las competencias que permitan su desarrollo personal”. (SEP, 2017, p. 7).

Específicamente nos centramos en la edad de seis años, los pequeños están preparados cognitivamente (como se menciona en el marco teórico las etapas de desarrollo de Piaget) para

adquirir la lectura y escritura de una manera gradual y divertida, han pasado por tres años de preescolar algunos y la mayoría por dos años obligatorios, los cuales les han permitido adquirir habilidades y destrezas básicas para la adquisición de la lectura y escritura al ingreso del primer grado de primaria.

3.1. 3 Población

Se trabajó en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe, en el estado de Zacatecas Zac. La institución educativa tiene 22 años prestando servicios educativos en los niveles de primaria, secundaria y preparatoria, para ello y con los objetivos definidos la población a determinar en esta aplicación son alumnos de primer grado de primaria, grupo B.

3. 1. 4 Muestra

El tipo de muestra en este proyecto es no probabilística, porque los alumnos que ingresan a primer grado de primaria cuentan con las mismas características, posibilidades y nivel para adquirir los objetivos planteados.

3. 2 Procedimiento de la investigación

Los alumnos de primer grado de primaria ingresan a los cinco y seis años de edad, comenzando en el mes de agosto donde gradualmente se implementan estrategias específicas para la adquisición de la lectoescritura, reconociendo el desarrollo progresivo que van logrando los alumnos, de esta forma en el mes de diciembre, ellos pueden individualmente leer de forma silábica o fluida.

En esta investigación se usó la aplicación educativa mi libro mágico de software educativo, la cual es compatible con cualquier sistema operativo, porque se utiliza de forma online, el único requerimiento es contar con un sistema de computación, e internet. Cabe recalcar que esta aplicación también se puede utilizar en los teléfonos inteligentes ya sean

Android, o Mac. Mantener a los alumnos motivados y con la atención a su actividad diaria ayuda a tener un aprendizaje significativo, que sea de por vida y aplicable todos los días. Usando los meses de agosto a diciembre del ciclo escolar 2020-2021 en la aplicación del proyecto.

3.2.1 Técnica de recolección de datos

Para poder interpretar los datos y los resultados se implementó en la fase 1 un examen diagnóstico individual a través de una rúbrica (anexo1) conociendo así el nivel de lectura con que ingresa el alumno a primer grado de primaria, de igual forma, para identificar si saben o no usar una computadora de escritorio.

Para reconocer los resultados de la implementación del proyecto uso del software educativo mi libro mágico en el proceso de lectoescritura de los alumnos de primer grado de primaria en la fase 5 se usó nuevamente una rúbrica (anexo 2), para conocer qué nivel de lectura adquirió el alumno con la implementación.

3.3 Diseño de la intervención

El diseño de intervención está basado en el modelo ADDIE con cinco fases, en las cuales cada una de ellas sustenta, da claridad, mejora y reconoce la importancia de su desarrollo en tiempo y forma. A continuación, se describen cada fase de acuerdo a las características propias de este proyecto educativo.

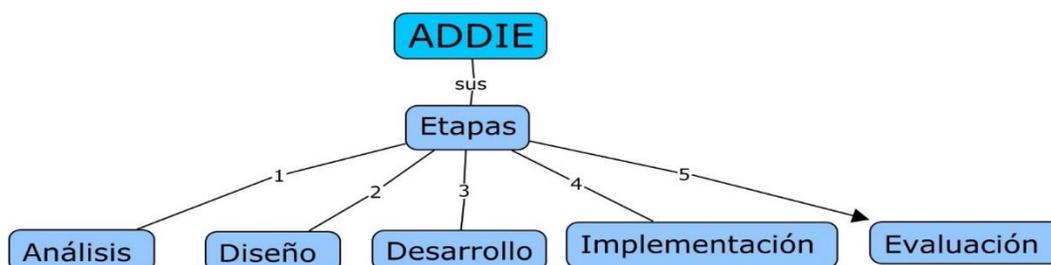


Figura 8. Fases de intervención modelo ADDIE

Fuente: Elaboración propia

3. 3.1 Fase de análisis

Hoy en día el trabajo de las instituciones educativas ha sufrido cambios significativos con respecto a la forma de transmitir el conocimiento y en generar aprendizaje, ya que dadas las circunstancias que estamos viviendo en la situación del COVID, todos los alumnos toman clases a distancia, esto provocó que los docentes cambiaran un modelo educativo presencial por la implementación de estrategias virtuales.

Proporcionar a los alumnos un aprendizaje íntegro, significativo y aplicable bajo estas circunstancias estimula una gran responsabilidad en la guía misma de aprendizaje. Los alumnos de primer grado ingresaron este ciclo escolar 2020-2021 de una forma distinta a la acostumbrada, no encontraron una banca o con quien jugar en el recreo, están aprendiendo a través de una pantalla con la guía de un docente. Para este grado académico es un reto el aprender a leer y escribir, pero este ciclo escolar es más notorio la importancia de adquirir estas habilidades.

Como parte del análisis se realizó una entrevista al director, coordinadora académica y padres de familia (anexo 3) para conocer las implementaciones y herramientas que se están utilizando en estas clases a distancia, además se observó a la institución educativa (anexo 4) identificando cada contexto para el diseño y desarrollo adecuado del proyecto.

La institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe ha proporcionado a sus docentes y alumnos (antes de iniciar el ciclo escolar) herramientas tecnológicas. Para llevar a cabo correctamente las clases a distancia tales como: correos institucionales, uso de la plataforma de Meet, plataforma institucional (Moodle) y grupos de WhatsApp por grados. Es por ello que se transmite información a través de estos espacios tecnológicos.

Los alumnos y docentes tienen un horario de lunes a viernes de 8:00 de la mañana a 2:00 de la tarde todos los días a través de la plataforma de Meet (cabe señalar que los docentes asisten a la institución educativa con todas las medidas para dar sus clases desde la institución). Contando con recreo y pausas activas las clases duran 50 minutos.

Los alumnos toman sus clases en la plataforma de Meet y suben sus evidencias de trabajo en la plataforma de Moodle para que cada docente califique y envíe retroalimentación en los trabajos de los alumnos.

Se realizó un diagnóstico individual para identificar el nivel de lectoescritura que tienen los alumnos, además de los recursos tecnológicos que tienen en casa, de esa forma indagar las mejores formas para el diseño de los recursos tecnológicos y la implementación de los mismos.

Tabla 3. Fase 1. Análisis de la situación formativa.

Planeación para la intervención	
Fase 1. Análisis de la situación formativa	
Materia	Tomando la materia de lengua materna español, dos veces por semana por 30 minutos durante cinco semanas los alumnos de primer grado de primaria, grupo B en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe usaron el software educativo mi libro mágico en su proceso de lectoescritura.

¿Cuál es la situación formativa que se tiene?

La institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe trabaja con los planes y programas de estudio de la SEP donde actualmente el modelo educativo es la nueva escuela mexicana.

Para lograr el proceso de lectoescritura se trabaja con el método de Minjares, donde se inicia con los bloques de las vocales, después las primeras consonantes de inicio con sus respectivas carretillas, después las segundas consonantes y al final las sílabas trabadas, se trabajó en conjunto los alumnos trabajan en sus libros y cuaderno y después usan el software libre educativo mi libro mágico el cual se divide en cinco secciones para desarrollar habilidades específicas en la lectoescritura y lograr los objetivos de este proyecto.

¿Quiénes son los participantes?
¿Qué necesidades de formación requieren?

Los alumnos de primer grado de primaria tienen seis años de edad, algunos de ellos ingresan al grado, identificando las letras y sonidos, pero la mayoría no reconoce ni las vocales. En este grado en específico los alumnos cuentan con habilidades cognitivas para desarrollar la lectura y escritura, piensan y expresan sus ideas, realizan preguntas para mejorar su aprendizaje, son interactivos, les gusta aprender lúdicamente, no solo por una pizarra.

Los alumnos necesitan muchas variables como lo es lateralidad, estructuración espacial, esquema corporal, conciencia fonológica,

	además disposición y conocimiento de los aparatos tecnológicos como lo es el usar una computadora.
¿Cómo pudiera mejorarse la situación de formación con tecnología?	<p>Los pequeños les gustan ir a la escuela, compartir con sus amigos, jugar y aprender, a través de los años se ha notado que disfrutan mucho su clase de computación es una de sus favoritas.</p> <p>Por ello este proyecto reconoce los intereses de los pequeños y las necesidades que en esta época están requiriendo.</p> <p>Para el proceso de lectoescritura de los alumnos la tecnología apoya en toda la interacción de las mismas, sonidos, formas, niveles, proyección, mejor pronunciación, escritura, forma de palabras, expansión del lenguaje y lograr un proceso de lectoescritura diferente.</p>

3.3.2 Fase de diseño

A través de los resultados obtenidos en las entrevistas, observación y diagnóstico de los alumnos se crearon recursos tecnológicos específicos para la manipulación, seguridad, contexto y la edad de los alumnos.

Se diseñaron presentaciones para explicar temas específicos a los alumnos y a padres de familia (por la edad de los alumnos) sobre el uso de las interfaces de las plataformas Meet, uso de los componentes de una computadora, manual del uso de la aplicación mi libro mágico y se generarán videos explicativos en YouTube para usar la aplicación “mi libro mágico”.

La aplicación educativa mi libro mágico cuenta con cinco secciones diferentes para trabajar específicamente una competencia de lectoescritura, por esta razón se realizaron videos introductorios para explicar el uso de cada sección.

Tabla 4. Fase 2. Diseño de la intervención

Planeación para la intervención	
Fase 2. Diseño de la intervención	
Infraestructura tecnológica.	<p>Dadas las circunstancias que se están viviendo (COVID) las clases presenciales se traspasaron a clases a distancia por tal motivo la infraestructura tecnológica se conoció por medio de los padres de familia, para identificar los recursos tecnológicos con los que cuentan en casa y poder usarlos en sus clases diarias a distancia. Así mismo conocer que herramientas tecnológicas saben usar los alumnos y puedan manipular fácilmente dada su edad y seguridad de los mismos.</p> <p>Cada familia permite a sus hijos usar desde casa una computadora tanto de escritorio como laptop específicamente para sus clases y recursos educativos en cada uno de ellas además la institución educativa proporcionó a todos sus docentes y alumnos correos institucionales, plataforma de Meet y plataforma de Moodle institucional por estos medios se trabaja de lunes a viernes.</p>

<p>Perfil de los participantes.</p>	<p>El docente a cargo de este proyecto, es licenciada en psicología educativa de la Universidad Autónoma de Zacatecas, actualmente labora en la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe donde lleva once años trabajando con diversos grados del nivel de primaria, en esos once años, siete de ellos lleva impartiendo el primer grado de primaria.</p> <p>El rol que tendrá en este proyecto será como proyector de contenidos, pero también como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje reconociendo y motivando los avances de los alumnos, además servirá para identificar la evaluación que generan los mismos.</p> <p>Los alumnos de primer grado de primaria son muy dispuestos, creativos y con ganas de aprender, las herramientas tecnológicas le llaman mucho la atención, no tienen miedo de usarlas e interpretarlas, son alumnos de seis años de edad, hábiles para utilizar herramientas tecnológicas de esta época.</p>
<p>Contenidos.</p>	<p>Los contenidos son todas las letras del abecedario, identificar su trazo, sonido, palabras que forma, de manera gradual comenzando con las vocales, después las primeras letras de entrada s, p, m, t, d,</p>

	<p>l, n, c. siguiendo con las segundas letras de entrada r, v, ll, b, f, ñ, continuando con las demás letras j, ch, q, g, h, y, k, z, x, w y finalizando con las sílabas trabadas br, pl, gr, fr, pr, cr, fl, bl, tr, tl, gl, cl, tl. Además de la movilidad e interacción que le dan al software educativo mi libro mágico que en sus cinco sesiones utiliza de manera general todas las letras y sílabas formando palabras.</p>
<p>Estrategias de enseñanza (Aprendizaje móvil, aprendizaje e-learning, aprendizaje en la nube, entre otros).</p> <p>Técnicas para la enseñanza (foros de discusión, tutoriales, videojuegos, entre otros).</p>	<p>La estrategia para mejorar el proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria es el uso de un software educativo mi libro mágico el cual es adecuado para la edad, seguridad de los alumnos y para su implementación a distancia.</p> <p>Las técnicas de enseñanza son a través de las interacciones en sus clases diarias en la plataforma de Meet y con videos para el uso de cada sección de la aplicación mi libro mágico, conjuntando sus trabajos en libros y cuadernos.</p>
<p>Recursos (videos, podcast, texto, entre otros).</p>	<p>Los recursos educativos para este proyecto son los siguientes:</p> <p>Impresos: libro-cuaderno</p> <p>Material manipulable</p> <p>Pizarras digitales</p> <p>Imágenes</p>

	<p>Audios</p> <p>Presentaciones</p> <p>Manual</p> <p>Computadora individual</p> <p>Audífonos</p> <p>Software educativo mi libro mágico</p> <p>Videos sobre el uso del software educativo mi libro mágico</p> <p>Entrevistas</p> <p>Observación</p>
<p>Comunicación (facilitador-participante, participante-participante, entre otros).</p>	<p>Para hacer un proceso dinámico y tener comunicación asertiva con los alumnos se interactúa en sus clases diarias en la plataforma de Meet, pero también está a disposición de los padres de familia correos electrónicos institucionales, la plataforma de Moodle institucional y grupos de WhatsApp donde se responden dudas o comentarios.</p>

3.3.3 Fase de desarrollo

Para mejorar la implementación del proyecto es necesario realizar una planeación objetiva y clara de las actividades que se van a realizar además de crear los recursos tecnológicos y pedagógicos que se deben de incluir en cada sesión. Tomando en cuenta los recursos

tecnológicos que utiliza la misma institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe se aprovecharon para desarrollar el proyecto de forma oportuna en cada una de sus vertientes.

De igual forma, el contexto y circunstancia en donde está tomando las clases cada alumno. Es importante mencionar esta etapa de desarrollo porque se inician con actividades para aprender a usar tanto las plataformas educativas como la manipulación de una computadora por la edad de los alumnos.

Cabe señalar que todas las presentaciones y el manual en PDF para el uso de la aplicación educativa mi libro mágico y los videos explicativos se suben como repositorio en la plataforma de Moodle institucional para futuras dudas de los alumnos o padres de familia.

De igual forma se realizó la planeación adecuada para cada sesión mostrada en el siguiente formato de manera general, pero en los anexos (5) viene cada estrategia de intervención planeada de manera particular para cada sesión de la implementación. Son once fichas describiendo los objetivos específicos para cada una de ellas las actividades y los recursos utilizados en cada sesión de la implementación.

3.3.3.1 Estrategia de intervención de manera general

Sesión: Todas

Nombre: Uso de una aplicación de software educativo

Grupo: B **Grado:** 1

Escuela: Liceo E. S. L. Guadalupe

Dificultad identificada: Aprender a leer y escribir

Campo formativo: Lengua materna español

Dominio: Uso del software educativo

Tiempo de la aplicación: Cinco semanas

Objetivo de la aplicación: Adquirir las competencias necesarias para aprender a leer y escribir

Tabla 5. Fase 3. Desarrollo de la intervención

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN: INDIVIDUAL: * GRUPAL: * FAMILIAR:

Actividades	Objetivo	Recursos	Procedimiento	Tiempo	Resultados	Observaciones
Diagnóstico: aplicación de rúbrica.	Identificar los niveles de lectura y escritura de los alumnos y los recursos tecnológicos con los que cuenta en casa.	Plataforma de Meet. Rúbrica diagnóstica	Se citó a cada alumno de manera individual a través de la plataforma de Meet.	20 min. Cada uno.	Se mencionan en el capítulo de resultados.	Todos los alumnos se presentaron a la cita programada.
En primera estancia se efectuó una reunión con los	Reconocer como funciona la aplicación educativa mi libro mágico	Plataforma de Meet Presentación Manual en formato PDF.	Se citó a los padres de familia a reunión general.	40 min	Participación activa de los padres de familia.	Faltaron dos de ellos.

<p>padres de familia del grupo 1-B.</p>						
<p>En segundo lugar, a través de una presentación se explicó a los alumnos en clases a distancia los componentes de una computadora.</p>	<p>Identificar las funciones del ratón, monitor, teclado, bocinas y CPU.</p>	<p>Plataforma de Meet Presentación Imágenes Dibujos</p>	<p>En una clase se explicó el tema</p>	<p>50 min.</p>	<p>Usan su computadora con todos sus componentes</p>	<p>Al momento de explicar el tema los alumnos estaban usando su computadora y componentes.</p>
<p>En tercer lugar, con una presentación se explicó a los alumnos los</p>	<p>Identificar cómo funciona el chat, el micrófono, la cámara, el audio,</p>	<p>Plataforma de Meet Presentación Imágenes</p>	<p>En una clase se explicó el tema</p>	<p>50 min.</p>	<p>Manejan la interfaz de Meet.</p>	<p>Al ser a través de esta plataforma sus clases diarias los</p>

elementos de la interfaz de Meet.	levantar a mano, todos los elementos de la interfaz de Meet.					alumnos manipulan diariamente la interfaz.
Explicar de manera general de que se trata el proyecto a los alumnos.	Identificar la interfaz de la aplicación.	Plataforma de Meet Presentación Video explicativo https://youtu.be/_m8Px7cr9kY	En una clase.	30 min.	Mostraron interés en jugar con la aplicación.	Se responden dudas y comentarios.
Jugaron sección de letras de la aplicación “mi libro mágico”.	Identificar las palabras que comienzan con una letra en específico.	Plataforma de Meet Uso del chat Link de la aplicación mi libro mágico http://milibromagico.com.mx/pp-web/	Los alumnos ingresan a clases, realizan una actividad en cuaderno o libro, después observan	50 min.	Les gustó la sección, logran identificar las letras, hubo cambios de buscador porque no podían	Se llevó más tiempo del estimado.

		Compartir pantalla	el video e		ingresar en	
		Video explicativo	ingresan a jugar.		Chrome, se	
		https://youtu.be/ZQCxeOP38fk			apoyó en el	
					momento.	
Jugaron sección de bloques de la aplicación “mi libro mágico”.	Identificar el orden de las sílabas para formar palabras.	Plataforma de Meet	Los alumnos	30 min.	Fue una de sus	Se frustran
		Uso del chat	ingresan a clases,		secciones	mucho cuando
		Link de la aplicación mi libro mágico	realizan una		favoritas porque	no se le
		http://milibromagico.com.mx/a	actividad en		formaban ya	solucionan sus
		pp-web/	cuaderno o libro,		palabras	dudas al
		Compartir pantalla	después observan		completas.	instante.
		Video explicativo	el video e			
		https://youtu.be/UYW1WObh	ingresan a jugar.			
		XgQ				

<p>Jugaron sección vincular pares de la aplicación educativa “mi libro mágico”</p>	<p>Reconocer el sonido de las palabras y asociarlo con la imagen correspondiente.</p>	<p>Plataforma de Meet Uso del chat Link de la aplicación mi libro mágico http://milibromagico.com.mx/pp-web/ Compartir pantalla Video explicativo https://youtu.be/c_UQfcC2yWw</p>	<p>Los alumnos ingresan a clases, realizan una actividad en cuaderno o libro, después observan el video e ingresan a jugar.</p>	<p>30 min.</p>	<p>No les gustó mucho la sección se les hizo muy fácil.</p>	<p>Los alumnos que ya saben leer se aburririeron en esta sección.</p>
<p>Jugaron sección de video cuentos de la aplicación</p>	<p>Identifica la forma correcta de leer.</p>	<p>Plataforma de Meet Uso del chat</p>	<p>Los alumnos ingresan a clases, realizan una</p>	<p>30 min.</p>	<p>Recomendaban cuentos a sus compañeros.</p>	<p>Esta sección fue muy interactiva porque ellos</p>

educativa “mi libro mágico”		Link de la aplicación mi libro mágico	actividad en cuaderno o libro,	mismos elegían los cuentos de su agrado.
		http://milibromagico.com.mx/pp-web/	después observan el video e ingresan a jugar.	
		Compartir pantalla		
		Video explicativo		
		https://youtu.be/U4266CeDS-s		

Jugaron la sección de lectura de comprensión de la aplicación educativa “mi libro mágico”	Practican su lectura de manera oral.	Plataforma de Meet Uso del chat Link de la aplicación mi libro mágico http://milibromagico.com.mx/pp-web/ Compartir pantalla	Los alumnos ingresan a clases, realizan una actividad en cuaderno o libro, después observan el video e ingresan a jugar.	30 min.	Mejorar su pronunciación en las palabras.	Compartían pantalla en clases para mostrar sus respuestas correctas o incorrectas.
--	--------------------------------------	--	--	---------	---	--

Video explicativo

<https://youtu.be/cYqUh3nFEJ>

[A](#)

**Aplicación
rúbrica
evaluación.**

**de
de**

Reconocer el proceso
de lectoescritura de
los alumnos de
primer grado.

Plataforma de Meet
Rúbrica de evaluación final

Se citó a cada 20
alumno de manera minutos
individual a través con cada
de la plataforma uno.
de Meet.

Se mencionan en Asistieron
el apartado de puntualmente a
resultados. su cita.

3.3.4. Fase de implementación

A través de las necesidades encontradas se usó un software educativo para mejorar las competencias en lectoescritura. Se trabajó con la materia de lengua materna español dos veces por semana por 30 minutos, implementando la aplicación de mi libro mágico que cuenta con cinco secciones diferentes, trabajando cada una por semana.

La aplicación desarrolla habilidades específicas para mejorar el proceso de lectoescritura de los alumnos. Como ya se mencionó anteriormente los alumnos ingresaron a la plataforma de Meet, a sus clases virtuales, observan un video explicativo para conocer la sección que van a trabajar, se envía la liga de acceso en el chat para que los alumnos ingresen y comienzan a jugar.

La aplicación mi libro mágico cuenta con audio, imágenes adecuadas para la edad de los alumnos, de igual forma, retroalimentación al instante para que los alumnos mejoren si en alguna actividad contestan incorrectamente.

Con el apoyo de padres de familia se recibieron evidencias a través de la plataforma de Moodle institucional, conociendo así el trabajo de los alumnos en la aplicación educativa mi libro mágico. Se muestran a continuación algunas evidencias de la participación activa de los alumnos (respetando sus facciones físicas).

La primera sección que jugaron fue la de letras en ella se les presenta una letra en mayúscula y tres imágenes, el alumno debe elegir de entre las tres imágenes cuál comienza con la letra que se le presenta, usando el ratón y dando clic el alumno selecciona. Si contesta correctamente avanza a otras letras, si contesta incorrectamente tiene oportunidad de hacerlo otra vez.

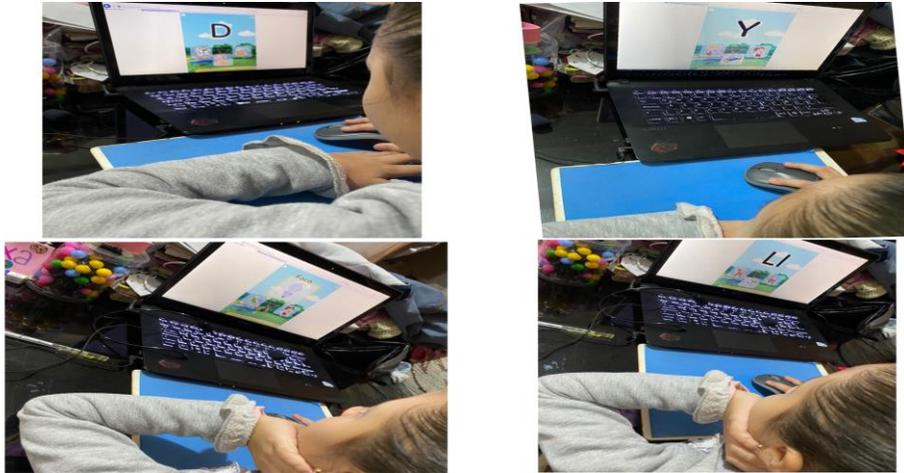


Figura 9. Evidencia del trabajo en la sección de letras.

Fuente: Elaboración propia

La segunda sección es la de bloques, en ella se presentan varios bloques con sílabas incluidas, los alumnos deben formar una palabra con esas sílabas, si lo hacen correctamente se les presenta la siguiente y va subiendo el grado de dificultad, si contesta incorrectamente tiene más oportunidades.



Figura 10. Evidencia de trabajo en la sección de bloques.

Fuente: Elaboración propia

La tercera sección es la de vincular pares las cuales se deben relacionar, se presentan dos columnas una con imágenes y una con palabras cada que se coloca el cursor en la imagen o la palabra se escucha el sonido de la misma, los alumnos deben unir cada par con la ayuda del ratón.

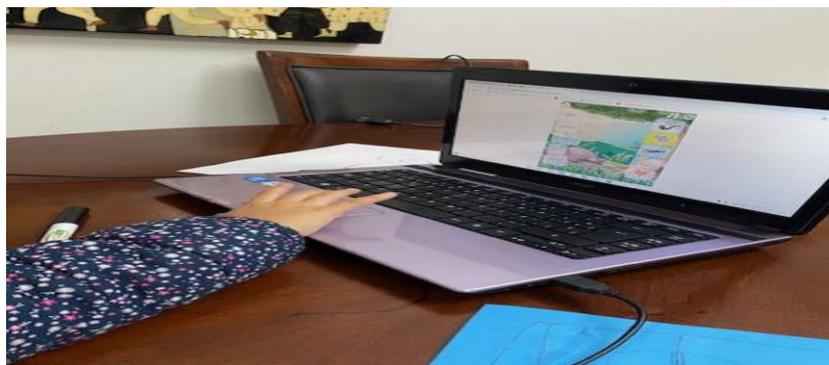


Figura 11. Evidencia de trabajo de la sección de vincular pares.

Fuente: Elaboración propia

La cuarta sección es la de video cuentos, se presentan varios videos con cuentos, el alumno elige el que quiera escuchar, los ayuda a reconocer la pronunciación correcta de las palabras.



Figura 12. Evidencia de trabajo de la sección de video cuentos.

Fuente: Elaboración propia

La última sección es lectura de comprensión, en ella se presentan lecturas pequeñas que deben realizarse de manera oral, al final vienen cuatro preguntas para que contesten de forma individual y corroborar si contestaron correctamente.



Figura 13. Evidencia de trabajo de la sección lectura de comprensión.

Fuente: Elaboración propia

3.3.5 Fase de evaluación

Para analizar los resultados se usó la observación además de una rúbrica diagnóstica y rúbrica final de evaluación de cada alumno. Interpretando los resultados de manera que se puedan generar un análisis descriptivo y exhaustivo.

Capítulo 4: Resultados

4.1 Análisis de los resultados

Para poder interpretar los resultados adecuada y acertadamente se realizarán de manera descriptiva por la dimensión y la forma en que se llevó a cabo el proyecto de intervención.

A través de las interacciones que se tenían de manera virtual y diaria se logró escribir incidencias en cada una de las sesiones, así como observación del interés, motivación o desinterés por parte de los alumnos.

El análisis comienza desde que se emplea una rúbrica diagnóstica a cada alumno de manera individual para conocer las competencias en lectura y escritura e identificar los componentes de una computadora. Mediante una plataforma de videoconferencia se realizó la aplicación del diagnóstico se le citó a cada alumno, mostrándoles lectura para su realización, un dictado de palabras y una imagen con los componentes de una computadora para su identificación. Los resultados diagnósticos son los siguientes:

El grupo de 1-B de la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe está conformado por catorce alumnos, de los cuales son siete niñas y siete niños que se encuentran en la edad de la experimentación e imaginación pues tienen seis años. Sus estilos de aprendizaje son variados entre lo visual, auditivo y kinestésico, aunque presentan un ritmo de trabajo lento se cansan muy pronto al realizar una actividad sencilla, de igual forma dependen de los padres de familia para ingresar a clases y tener sus materiales listos.

Para la lectura solo cuatro alumnos ya saben leer de forma fluida están en nivel esperado de acuerdo a los parámetros de la rúbrica, siete alumnos están en desarrollo de adquirir las habilidades necesarias para leer y tres alumnos requieren apoyo, ya que aún no saben leer. Solo

cuatro alumnos saben escribir y solo palabras no oraciones completas así que están en nivel de desarrollo, diez alumnos lo hacen por transcripción lo que la maestra escribe ellos lo apuntan en su cuaderno se encuentran en el nivel de apoyo. En el área tecnológica todos cuentan con computadora en casa, usan la tecnología para juegos y entretenimiento, muestran interés al usarlos, siete alumnos reconocen el ratón de la computadora, cinco alumnos identifican el monitor y el teclado, tres alumnos conocen las bocinas, pero ningún alumno logro reconocer el CPU porque en casa tiene laptops y para ellos el CPU no es un elemento de la computadora.

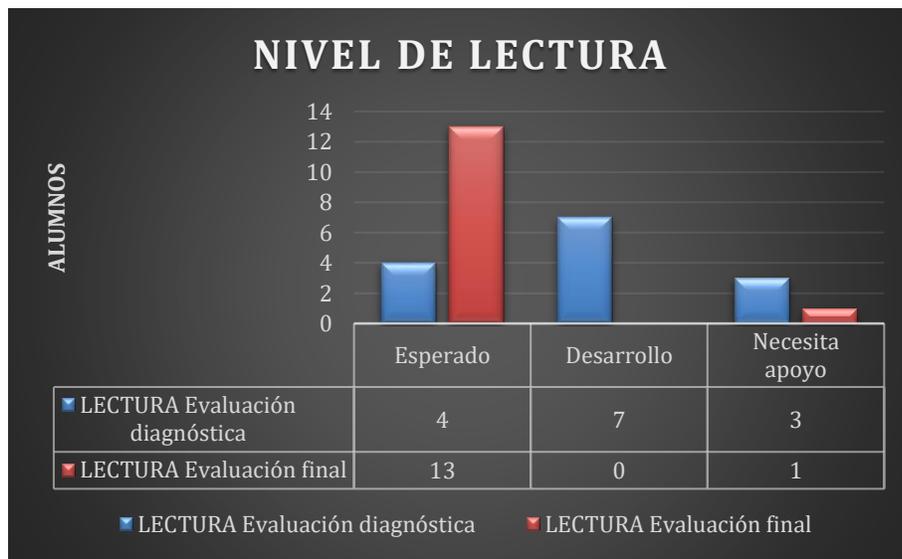
En la etapa de evaluación siguiendo el modelo ADIEE se aplicó una rúbrica de evaluación para identificar si la implementación del proyecto fue oportuna y satisface las necesidades encontradas en este proyecto. Se realizó de la misma forma se citó a los alumnos en la plataforma de Meet, leyeron una lectura, escribieron y con una imagen identificaron los elementos de una computadora escribiendo su nombre. Los resultados de evaluación son los siguientes:

De los catorce alumnos en total que conforman el grupo de 1-B, trece alumnos lograron su proceso de lectura exitoso, solo un alumno necesita apoyo y específicamente en este caso aumento de nivel, más sin embargo no el que se esperaba de acuerdo a los parámetros de la rúbrica, ningún alumno se encuentra en nivel de desarrollo. Para la escritura once alumnos consiguieron escribir ya palabras, oraciones y redacción sencilla adecuada al nivel de los alumnos, es decir alcanzaron el nivel esperado, dos alumnos se encuentran en el nivel de desarrollo y un alumno necesita apoyo, específicamente en estos alumnos aumentaron el nivel con el que iniciaron originalmente pero no al deseado.

Para los componentes de una computadora, catorce alumnos identifican el monitor, teclado, bocinas y el ratón, pero solo siete alumnos logran describir el CPU y los otros siete no

lo consiguieron, como no lo observan físicamente para ellos no está presente a la hora de usar su computadora. De manera general se observó interés en el uso de la aplicación mi libro mágico y conforme iban pasando sus actividades en la misma, los alumnos demostraban tener y adquirir más habilidades en lectura, escritura y en el uso de la tecnología.

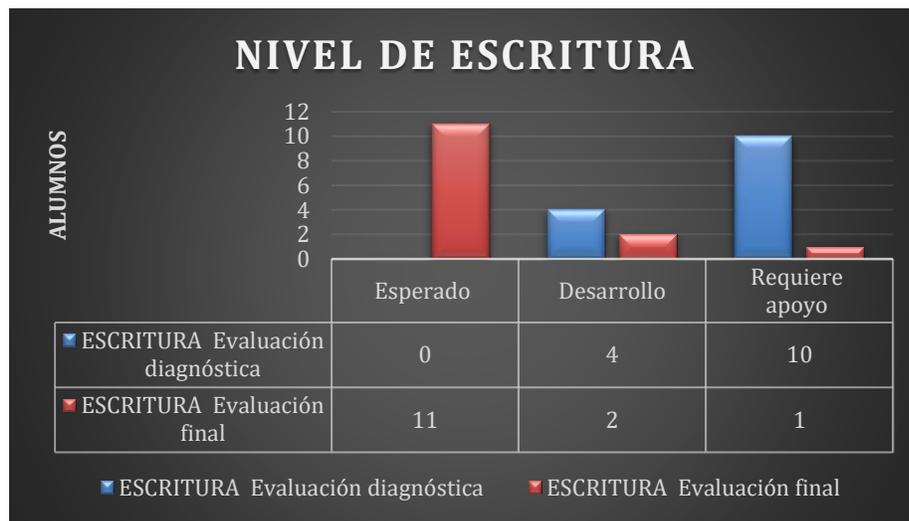
En las siguientes gráficas se demuestran los mismos resultados, pero de una forma concreta tomando tres criterios como niveles de medición, el primero de ellos es el nivel esperado rango donde los alumnos cumplieron con los objetivos planteados en este proyecto, el segundo nivel en desarrollo rango donde los alumnos están aún en condiciones de procesar el aprendizaje y el último nivel donde requieren apoyo rango donde los alumnos aún no logran el aprendizaje necesario. Son los mismos criterios que se utilizaron en las rúbricas de evaluación diagnóstica y final.



Gráfica 1. Resultados comparativos de la lectura en los alumnos

Fuente: Elaboración propia

Para el alumno que requiere apoyo sus circunstancias son diferentes, porque fue un alumno al cual asistía a clases virtuales de manera esporádica y aunque se dio herramientas de trabajo a padres de familia, no las ponían en práctica, como se comentó en la metodología se usaron correos electrónicos, plataforma de Meet, plataforma de Moodle y grupo de WhatsApp donde se le enviaba información oportuna de todas las sesiones para trabajar y de qué forma, aun así no se apoyó de la manera adecuada.



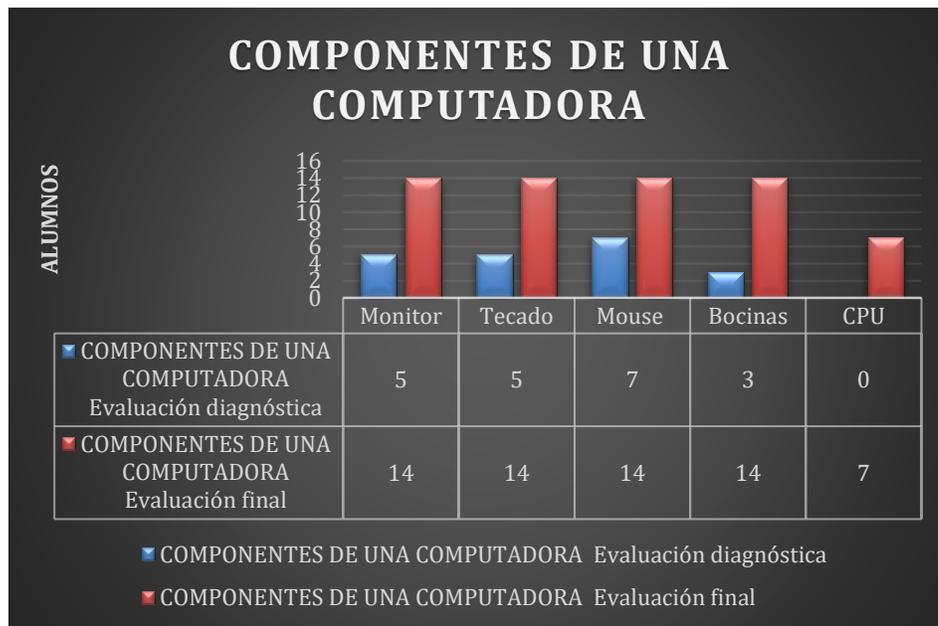
Gráfica 2. Resultados comparativos de la escritura en los alumnos

Fuente: Elaboración propia

Los alumnos que se encontraban en el nivel de apoyo dieron un gran avance en su aprendizaje, porque de comenzar a escribir grafías, letras que no presentaban secuencias, orden o trazo correcto de las mismas, y terminan escribiendo con un correcto trazo y pronunciación de las mismas, además de lograr por ellos mismos una redacción sencilla adecuada a su grado académico es un gran logro de aprendizaje.

Para el alumno que necesita apoyo, es el mismo que necesita apoyo en la lectura, recordemos que como se mencionó en el marco teórico la lectura y la escritura se van

desarrollando de forma uniforme por lo cual, estas dos competencias no se lograron como se deseaban, dadas las características del contexto del alumno por falta de apoyo en los padres de familia y sus inasistencias constantes en clases virtuales.



Gráfica 3. Resultados comparativos en los componentes de una computadora

Fuente: Elaboración propia

Es importante conocer este resultado porque dio la pauta para saber cómo iniciar en el aprendizaje del uso de la tecnología, por la edad de los alumnos era necesario que aprendieran el funcionamiento básico de cada componente para que pudieran usarlos por ellos mismo, sin la ayuda constante de sus papás. En este sentido pudieran manipular de la mejor manera su equipo de trabajo y adaptarlo con sonido, poder navegar fácilmente y usar la aplicación de la manera adecuada desde su contexto.

De igual forma adquirieron habilidades más allá de las necesarias porque la misma manipulación del ratón con su mano dominante permitía la movilidad de los dedos que utilizan

para escribir eso inquirió en la toma de su lápiz de una forma adecuada. Así mismo aprendieron a entrar en una liga de acceso, a compartir pantalla en la plataforma de Meet cuando necesitaban apoyo para navegar en la aplicación de mi libro mágico, compartían en ocasiones ellos mismos el link proporcionado anteriormente por la maestra, mostraban empatía y colaboración con sus demás compañeros cuando presentaban una duda sobre el uso de las herramientas tecnológicas.

4.2 Interpretación de los objetivos

Ahora es momento de hablar de los objetivos de este proyecto tanto los generales como los específicos para reconocer si se cumplieron y se lograron de forma oportuna y clara con cada una de sus características.

Tomando como rangos las rúbricas de evaluación diagnóstica y final además de la interacción, los comentarios que hacían los alumnos y la observación que podía hacer la maestra en clases virtuales.

Para los objetivos generales, el primero de ellos plantea si la aplicación mi libro mágico desarrollo las competencias en lectoescritura de los alumnos de primer grado de primaria de la institución educativa liceo E. S. L. Guadalupe. Los resultados aportan que de los catorce alumnos que son en total en el grupo de 1-B de primaria el 13. 93% logró desarrollar las competencias necesarias, mientras el 1.7% no logró este objetivo.



Gráfica 4. Resultados primer objetivo general

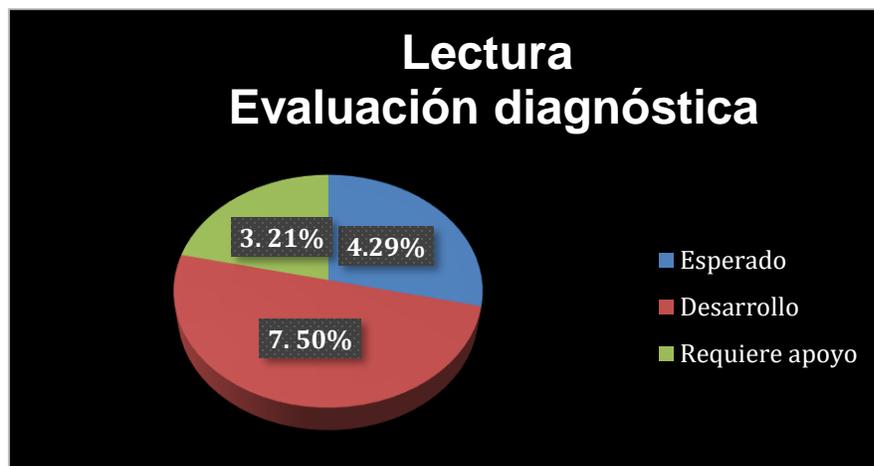
Fuente: Elaboración propia

Dando un resultado satisfactorio en este objetivo porque desarrolló competencias con las cuales los alumnos no ingresaron, tales como escribir identificar las vocales y consonantes tanto

mayúsculas como minúsculas, el trazo correcto de cada letra, la secuencia en la escritura de las palabras, oraciones y texto, de igual forma la manera de leer correctamente cada una de las palabras de manera individual y fluida.

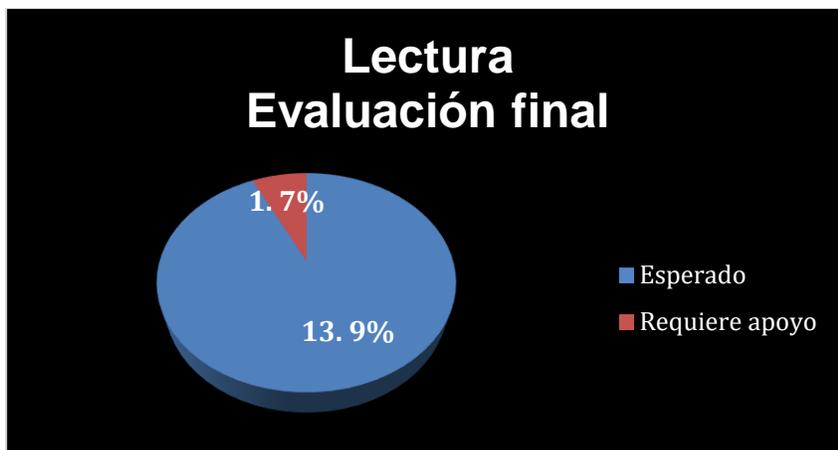
El segundo objetivo general es evaluar si el uso de la aplicación mi libro mágico permite mejorar la lectura y escritura en los alumnos de primer grado de primaria. Este objetivo se logra a partir de que se evalúa antes de usar la aplicación mi libro mágico y él después de este. Con el apoyo de la rúbrica diagnóstica y la rúbrica de evaluación final se conocen los resultados obtenidos para este objetivo.

Para la evaluación diagnóstica en lectura el 4.29% ya sabían leer, el 7.50% estaba en la etapa de desarrollo y el 3.21 % requería apoyo. En la evaluación final el 13.9% alcanzó el nivel esperado en su lectura y solo el 1.7% requiere apoyo mostrando un gran avance en su lectura de como iniciaron los alumnos a como terminaron después de usar la aplicación de mi libro mágico. Se muestran los resultados en la siguiente gráfica.



Gráfica 5. Resultados generales diagnósticos de la lectura

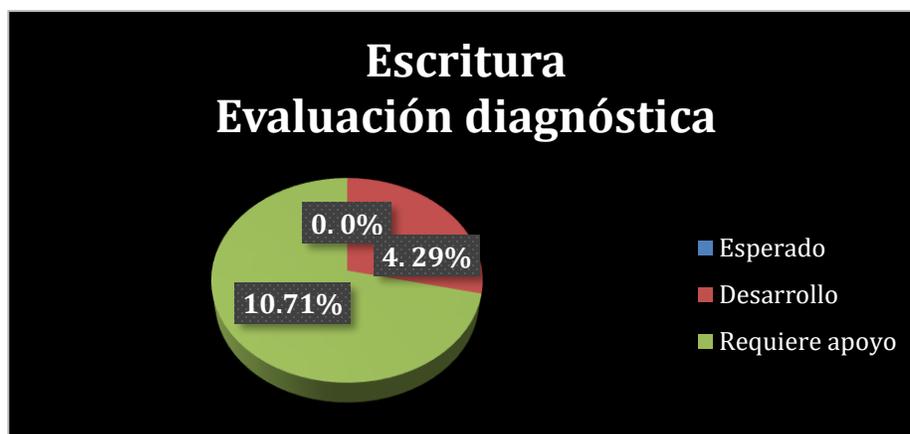
Fuente: Elaboración propia



Gráfica 6. Resultados de evaluación final de la lectura

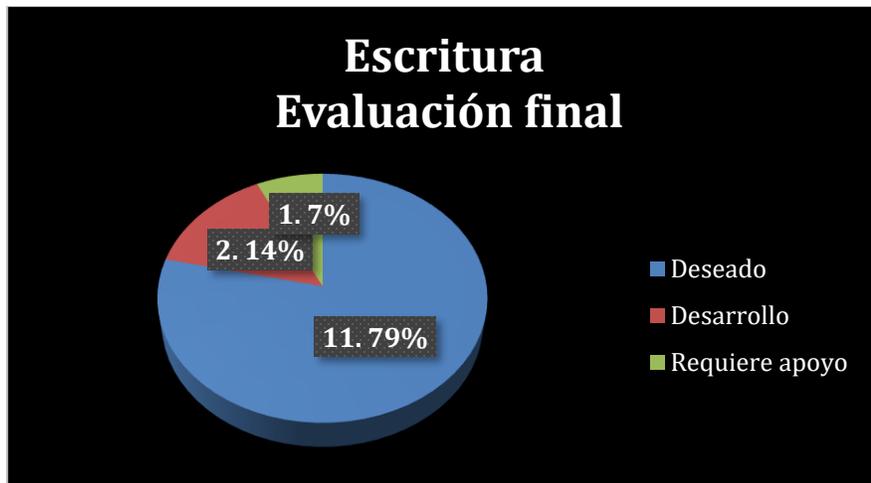
Fuente: Elaboración propia

En la escritura de igual forma se utilizó una rúbrica diagnóstica y una rúbrica final arrojando los siguientes resultados: en la evaluación diagnóstica el 0.0% estaba en nivel esperado, el 4.29% estaba en nivel de desarrollo y el 10.71% estaba en el nivel requiere apoyo. Para la evaluación final el 1.7% requiere apoyo, el 2.14% está en desarrollo y el 11.79% se encuentra en el nivel deseado dando un resultado satisfactorio en el segundo objetivo general.



Gráfica 7. Resultados diagnósticos de la escritura

Fuente: Elaboración propia



Gráfica 8. Resultados de la evaluación final de la escritura

Fuente: Elaboración propia

En este segundo objetivo general se nota un enorme avance en el aprendizaje de los alumnos, pues de iniciar transcribiendo palabras y letras ahora los alumnos ya escriben y leen individualmente.

Continuando con los objetivos específicos del proyecto donde el primero es analizar las competencias lectoras con el uso de la aplicación mi libro mágico para mejorar la adquisición de la lectura y la escritura, este objetivo no se puede estandarizar, porque los alumnos median su avance de manera individual, es decir la aplicación permitía que comenzarán con las letras más sencillas e iban avanzando conforme fueran subiendo de nivel, pero no mantiene un registro de sus avances, ni tanto para los alumnos, ni para los docentes, solo se observaron los resultados donde los alumnos en algunas sesiones de la aplicación mostraban frustración cuando no formaban una palabra y no avanzaban. Aunque mostraban avances en sus actividades diarias al escribir de manera independiente y leer de la misma forma ya sin la ayuda de la maestra.

Siguiendo con el segundo objetivo específico que es desarrollar la aplicación mi libro mágico relacionando las actividades formativas de primer grado en el proceso de lectoescritura, este objetivo se logró al 100% porque como se mencionó en la metodología los alumnos trabajaron conjuntamente con sus libros, cuaderno y con la aplicación, los contenidos que emplearon eran los mismos que se trabajaban en sus clases a distancia, la ventaja de la aplicación es que se los mostraba de manera general y no particular como se trabajó cada letra en cuaderno, eso provocaba que los alumnos se motivarían más en avanzar con las letras que ya conocían y con las que aún les faltaba conocer.

Para el último objetivo específico que es evaluar la adquisición de la lectura y la escritura con el uso de la aplicación mi libro mágico en los alumnos de primer grado de primaria, se logra con la observación y aprendizaje de los alumnos porque deben demostrar su aprendizaje, es decir la lectura y la escritura deben usarla en cualquier momento y lugar independientemente si están en la escuela o no, por ello se notó un gran avance en los alumnos donde en las primeras sesiones de clase la maestra debía leer las indicaciones en los ejercicios de los libros y ahora los alumnos los realizan de manera individual, leen enfrente del grupo por turnos y contestan sus ejercicios solos demostrando su grado y avance en su aprendizaje.

Terminando con el capítulo de resultados falta dar respuesta a las preguntas de la investigación comenzando con la pregunta general ¿El proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria de la institución educativa Liceo E. S. L. Guadalupe mejora por medio de la aplicación mi libro mágico? Mejoró de manera significativa porque desarrollo las competencias y habilidades necesarias para que los alumnos aprendieran a leer y escribir adecuadamente, propiciando un aprendizaje significativo en los alumnos porque estas habilidades las deben usar durante toda su vida en cualquier contexto en el que se encuentren.

En las preguntas particulares del proyecto la primera de ellas ¿De qué manera la aplicación mi libro mágico facilita el proceso de lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria? Lo facilitó de manera general, porque debido a su interacción, sonido, manipulación y adecuación para la edad de los alumnos permitía un aprendizaje individual, a su propio ritmo de aprendizaje y con una retroalimentación oportuna y adecuada para que ellos corrigieran su respuesta, motivaba su interacción mediante seguir avanzando de nivel cada vez que contestaba correctamente.

La siguiente pregunta particular ¿Determinar si la aplicación mi libro mágico impulsa la lectura y la escritura de primer grado de primaria? Como se puede observar en las gráficas de resultados obtenidos se muestra gran avance en su lectura y escritura de como iniciaron en su proceso a como lo finalizaron.

En la última pregunta particular ¿La aplicación mi libro mágico fomenta hábitos de lectura en los alumnos de primer grado de primaria? De los catorce alumnos en total en el grupo de 1-B solo cuatro alumnos lograron esta pregunta en particular porque leen un cuento a la semana, adecuado para su edad con el número de páginas pertinente, los diez alumnos restantes no terminan un cuento en la semana, si leen, pero no avanzan significativamente en su cuento.

Capítulo 5: Conclusiones

Esta generación de nuevos alumnos llega cada día con más retos para el docente porque no se conforman con algo que no les gusta o les llama la atención, específicamente en la edad de seis años son muy sinceros en cuanto a lo que les agrada o desagrada, es por ello que se debe observar y mantener interacción en cuanto a sus intereses, gustos y habilidades que pueden llegar a desarrollar.

El uso de la tecnología ha dado un gran soporte en los aprendizajes de hoy en día, pero se deben tener conocimientos sobre su implementación y evaluación de los mismos para que se logre un aprendizaje oportuno. Es importante mencionar que en este proyecto los alumnos utilizaron materiales impresos para trabajar un proceso de lectoescritura, además de la guía del docente y el uso de la aplicación mi libro mágico todos en un proceso en conjunto.

Por esta razón se obtuvieron resultados exitosos en el proyecto, si se hubiera utilizado la aplicación mi libro mágico de manera independiente, es decir, sin ningún proceso los resultados hubieran sido distintos.

En esta investigación se puede llegar a una coincidencia con Medellín y Gómez (2018) quienes mencionan que una de las ventajas que los estudiantes tienen en la actualidad, sobre los estudiantes de las generaciones anteriores, consiste en que ahora el desafío es prepararlos para auto educarse, ser independientes de manera integral, de tal forma que puedan conseguir el conocimiento que requieren y lo puedan aplicar en cualquier ámbito de su vida cotidiana.

En definitiva, usar la aplicación mi libro mágico mostró un gran avance en el aprendizaje de la lectura y escritura de los alumnos de primer grado de primaria porque a forma de

observación en grupos anteriores de primer grado no se obtenían los mismos resultados que se obtuvieron con el uso de este software educativo.

Para concluir con una situación real de proyecto y planear una estrategia exitosa en el futuro se utilizó además la herramienta FODA (fortalezas-oportunidades-debilidades y amenazas) para identificar los puntos fuertes del proyecto y qué es lo que se necesita mejorar en estrategias futuras. Nació para usarse en empresas, pero funciona muy bien en las instituciones educativas o proyectos de investigación porque está haciendo referencia a un momento concreto.

Este análisis permite tener un panorama más amplio del proyecto desde las ventajas hasta las dificultades que se presentaron, además brinda mayor conocimiento acerca de las características propias de esta implementación.

A través de un registro de incidencias y observaciones en las sesiones de trabajo con la aplicación mi libro mágico y con el apoyo de un análisis FODA (por la edad de los alumnos se incluyen algunas incidencias que se tuvieron con los padres de familia) se muestra a continuación:

Fortalezas

- La aplicación mi libro mágico permitió el aprendizaje de la lectoescritura en los alumnos de primer grado de primaria, conociendo su contexto las habilidades tecnológicas que los alumnos podían usar y lograr, aprovechando esta apertura de conciencia segura con el uso de las TIC en la educación.
- La aplicación mi libro mágico logró la interacción, el aprendizaje de fonemas, el uso de silábicos, la relación entre objetos y palabras, asociación de sonido con letras- palabras,

pronunciación-escritura correcta de palabras y una retroalimentación oportuna y adecuada para la edad de los alumnos.

- Conocer acertadamente el uso de las aplicaciones tecnológicas porque en algunas sesiones, se encontraban con problemas de ingreso con el buscador de Chrome y se tuvo que encontrar otro buscador que tenían los alumnos en su computadora para su acceso adecuado (por ello se deben conocer todo sobre el uso de las TIC).

Oportunidades

- Aunque es una aplicación de mucha utilidad y demuestra que los alumnos adquieren aprendizajes, se necesita cambios en la misma que se actualice constantemente, poner un apartado para el apoyo de padres de familia y docentes, se puede volver más interactiva para los alumnos, como un juego gamificado, usando personajes de avatar entre algunas sugerencias.
- Existió un gran esfuerzo en las primeras sesiones tanto de los alumnos como de la maestra porque era un aprendizaje totalmente nuevo entrar a una plataforma, ingresar a links, hacer uso de las herramientas de cada componente de una computadora donde colocar sus audífonos, pero los resultados son muy satisfactorios porque esos aprendizajes los continúan haciendo en sus demás materias y contextos recreativos.
- Existió un apoyo constante por parte de los padres de familia que, aunque muchos no estaban presentes a la hora de la aplicación, estaban pendientes de que terminaran sus actividades en tiempo y forma.

- Al término del proyecto los alumnos de primer grado de primaria se mostraron agradecidos por motivar y desarrollar habilidades tecnológicas más allá de las básicas que se esperaban en el uso de la aplicación.
- Es importante impulsar el uso de software educativos desde edades tempranas para que conozcan los beneficios que pueden tener al usarlas, pues crean una conciencia de colaboración, empatía y desarrollan una inquietud por aprender, mejor y hacerlos autodidactas desde pequeños.

Debilidades

- El proyecto estaba propuesto para realizarse de manera presencial, pero por lo que se está viviendo en todo el mundo, los alumnos aprendieron a tomar sus clases a distancia y eso conlleva un logro por su parte, por la disposición que muestran al hacer sus actividades y al mismo tiempo su trabajo logrado gracias a las evidencias que se tienen en la plataforma de Moodle institucional.
- Para los alumnos es complicado estar un tiempo largo frente a la computadora porque están en la edad de mover más su cuerpo, y estar trabajando a distancia complica más la situación, ya que el nivel de exigencia disminuye, pues los padres de familia condicionan en sus participaciones o trabajos.
- Está el factor de la tecnología, el fallo del internet, el fallo en cámara y audio de la plataforma de Meet, donde algunos alumnos expresan en sesiones que no escuchan bien que no ven las presentaciones de pantalla.

Amenazas

- Se habló de manera particular con algunos padres de familia porque les ayudaban a leer y escribir a los alumnos, para impedir esto y lograr que los alumnos aprendieran se tuvo que hacer sesiones de videollamada con algunos padres de familia, solicitándoles el apoyo para que los dejaran hacer sus actividades de manera independiente.
- En algunas secciones de la aplicación mi libro mágico a los alumnos que ya sabían leer les aburría, se mostraban antipáticos en las actividades, pero también mejoró significativamente su escritura cosa con la cual no contaban al inicio del proyecto.
- Los alumnos estando en casa tienen muchos distractores, como juguetes, televisión, radio, voces, pláticas, ruidos externos el cual al momento en algunas ocasiones impedían la concentración adecuada en sus clases.
- Algunos padres de familia se sentían más cómodos teniéndolos en casa porque les proporcionaban alimentos, dulces, o cobijas para su comodidad en clases, lo que provocaba una disposición inadecuada en la misma.

Referencias

- Antolí, J., Carreres, A. y Pellín, N. (2019). Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de educación infantil y primaria. Redes de investigación e innovación en docencia universitaria. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99222/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2019-63.pdf>
- Aparicio, O. y Ostros, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía. Recuperado de: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4777/4524>
- Aplicación mi libro mágico. (s/f). Grupo editorial once setenta. Recuperado de: <https://milibromagico.com.mx/app/>
- Aprendizajes clave para la educación integral, (2018). Lengua materna español. Planes y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Recuperado de: https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/1grado/1LpM-Primaria1grado_Digital.pdf
- Arias, P., Merino, M. y Peralvo, C. (2017). Análisis de la teoría psicogenética de Jean Piaget, un aporte a la discusión. Revista científica las ciencias. vol. (3) no. 3. Recuperado de: [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLaTeoriaDePsicogeneticaDeJeanPiagetUnApo-6326679%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLaTeoriaDePsicogeneticaDeJeanPiagetUnApo-6326679%20(2).pdf)
- Barrera, M. y Cornejo, F. (2018). Análisis, diseño e implementación de una aplicación móvil de lectoescritura para estudiantes con síndrome de Down utilizando el método Troncoso. [Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil]. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/32388/1/B-CISC-PTG-1524%20Barrera%20Ronquillo%20Mar%c3%ada%20Jos%c3%a9%20.%20Cornejo%20Stay%20F%c3%a9lix%20Demetrio.pdf>
- Bernal, M. y Zaldívar, A. (2017). Uso del software educativo como estrategia para promover la lectura. Riti Journal. vol. (5) no. 9. Recuperado de: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-UsodelSoftwareEducativoComoEstrategiaParaPromoverL-7107380.pdf>
- Bodero, E., Villacrés, E., Radicelli, C. y Pomboza, M. (2020). El conocimiento y el software libre como un bien común. Revista espacios. vol. (41) no. 30. Recuperado de: <https://www.revistaespacios.com/a20v41n30/a20v41n30p29.pdf>
- Carretero, M. (2015). Constructivismo y educación. Editorial progreso. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=I2zg_a-Iti4C&oi=fnd&pg=PA4&dq=que+es+el+constructivismo&ots=9qBb9kDz6M&sig=D

[EDA4ZjNw5r4VQ_k-G7Ge-cqStA#v=onepage&q=que%20es%20el%20constructivismo&f=false](https://drive.google.com/file/d/1EyGJs9FJzmvTALyX1WmBHGCgWRjTKgP7/view)

- Curiel, R. (2018). Propuesta para trabajar la lectoescritura con el método Minjares. Por bosques de fantasía [blog]. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/1EyGJs9FJzmvTALyX1WmBHGCgWRjTKgP7/view>
- Dueñas, D., Gómez, A., Toscano, R. y Caro, M. (2017). Sinopsis de metodologías y modelos de software educativo. Proponiendo estrategias metodológicas para la educación con TIC. vol. (1) no. 1. Recuperado de:
<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/1164/1439>
- El sistema operativo GNU (s/f). El sistema operativo GNU. Patrocinado por la free software foundation. Recuperado de: <https://www.gnu.org/gnu/gnu.html>
- Fazio, A. (2018). El sentido político del software libre frente a la privatización contemporánea del conocimiento. Revista de filosofía factótum. Recuperado de:
<https://pdfs.semanticscholar.org/9ec3/01658279d84e5dd354408ea7fd0927630b53.pdf>
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México, siglo XXI.
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2017). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. IX congreso internacional de investigación y práctica profesional en psicología XXIV jornadas de investigación XIII. Encuentro de investigadores en psicología del MERCOSUR. Facultad de psicología, universidad de buenos aires. Recuperado de:
<https://www.academica.org/000-067/173.pdf>
- Gómez, A. (2019). Leer y escribir, mucho más que un hábito. Revista multidisciplinaria dialógica. Subdirección de investigación y posgrado. vol. (16) no. 2. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/profile/Ana-Gomez-Campuzano/publication/343678943_Leer_y_Escribir_mucho_mas_que_un_habito_Gomez_2019/links/5f386098299bf13404c84f3f/Leer-y-Escribir-mucho-mas-que-un-habito-Gomez-2019.pdf
- González, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. Revista estudios en educación. vol. (3). no. 4. p. 45-68. Recuperado de:
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>
- Hernández, C. y García, R. (2020). Las TIC como estrategia para la aprobación del modelo constructivista en la práctica docente. Las TIC como estrategia y el modelo del constructivismo. [Tesis de Maestría, Universidad de la costa]. Recuperado de:
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7985/LAS%20TIC%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20LA%20APROPIACI%c3%93N%20DEL%20MODELO%20CONSTRUCIVISTA%20EN%20LA%20PR%c3%81CTICA%20DOCENTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hernández, P. y Rovira, J. (2018). Enseñanza de la lectoescritura infantil y desarrollo de la competencia profesional con el uso de las TIC. Redes de investigación de docencia universitaria. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/86993/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_49.pdf
- López, S., Gómez, S. y Vidal, M. (2020). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas de diseño y contenido. Revista iberoamericana de educación. vol. (85) no.1 pp. 81-100. Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/4013/4118>
- Maldonado, K., Vera, R., Ponce, L. y Tóala, F. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso de enseñanza. Revista científica multidisciplinaria. Software educativo y su importancia. Recuperado de: <http://186.101.39.22/index.php/unesumciencias/article/view/211/169>
- Marqués, P. (s/f). El software educativo. Universidad autónoma de Barcelona. Recuperado de: https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere_MARQUES.pdf
- Meléndez, N., Vásquez, P. y Solano, R. (2019). Software de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura del idioma español. RIT Journal vol. (7). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242762>
- Molina, J., Zea, M., Contento, S. y García F. (2018). Comparación de metodologías en aplicaciones web. Ciencias en tecnología área de innovación y desarrollo. Recuperado de: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-ComparacionDeMetodologiasEnAplicacionesWeb-6415697.pdf>
- Monroy, V. (2018). Incidencia del software Leo con Grin en el aprendizaje de la lectoescritura del grado de transición. [Tesis de Maestría, Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia]. Recuperado de: https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3144/1/TGT_1692_Incidencia_software.pdf
- Nueva escuela Mexicana. (2019). Principios y orientaciones pedagógicas. Secretaria de educación pública. Recuperado de: <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>
- Piaget, J. (1991). Seis Estudios de Psicología. Recuperado de: http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Ramírez, Z. y Ramírez, T. (2018). Inteligencias múltiples en el trabajo docente y su relación la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Revista Kilikana sociales vol. 2 no. 2. Recuperado de: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-InteligenciasMultiplesEnElTrabajoDocenteYSuRelacio-6538370.pdf>

- Reyes, J. y Montagut, S. (2017). El proyecto de aula estrategia interdisciplinar para fortalecer la escritura y la lectura. Red de revistas de América latina, el caribe, España y Portugal. vol. (22) no. 2. pp. 33-45. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/737/73754834004.pdf>
- Santos, S. (2020). Cinco aplicaciones para facilitar la adquisición de la lectoescritura en los alumnos con TEA. [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]. Recuperado de:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/20367/SantosCavadaSandra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Stallman, R. (2019). La definición de software libre. Revista communiars. Recuperado de:
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/100711/03_10_REVISTA_COMMUNIARS_STALLMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- SEP. (2020). Hacia una nueva escuela mexicana. Taller de capacitación educación básica. Recuperado de:
<https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/201908/201908-RSC-m93QNnsBgD-NEM020819.pdf>
- Soto, M. (2017). Programa de desarrollo de conciencia fonológica basada en el uso de una aplicación informática fonológica con realidad aumentada en niño de 5 años. doi:
<https://doi.org/10.18259/acs.2017021>
- Ulco, L. y Baldeón, P. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. [Tesis de Maestría, Universidad tecnológica del Ecuador]. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000200426&script=sci_arttext&tlng=pt

Anexos

Rúbrica de evaluación diagnóstica (anexo 1)

Criterios	Nivel de desempeño		
	Esperado	En desarrollo	Requiere apoyo
El alumno lee palabras sencillas	El alumno lee palabras sencillas de dos o tres sílabas.	El alumno lee letra por letra de la palabra.	El alumno no lee ninguna palabra.
El alumno lee de manera fluida	El alumno lee de manera fluida.	El alumno lee solamente dos sílabas.	El alumno no lee.
Se ubica adecuadamente en el espacio que se le da para realizar el trazo de letra.	El alumno escribe correctamente con su lápiz en los espacios del cuaderno.	El alumno se sale de los espacios definidos en el cuaderno.	El alumno necesita ejercicios de ubicación espacial.
Escribe palabras u oraciones.	El alumno escribe correctamente palabras y oraciones.	El alumno solo escribe una palabra sencilla sin oración.	El alumno no reconoce la escritura.
Identifica el ratón, el monitor, el teclado y el CPU	El alumno identifica el ratón, el monitor, el teclado y el CPU	El alumno solo identifica dos elementos de cuatro.	El alumno no identifica ningún elemento.
Usa el ratón, el monitor, el teclado y el CPU	El alumno usa el ratón, el monitor, el teclado y el CPU.	EL alumno solo usó dos elementos.	El alumno no usa ningún elemento.
El alumno muestra interés por usar la tecnología.	El alumno muestra mucho interés por el uso de la tecnología.	El alumno muestra poco interés por el uso de la tecnología.	El alumno no muestra interés por el uso de la tecnología.

Rúbrica evaluación final (anexo 2)

Criterios	Nivel de desempeño		
	Esperado	En desarrollo	Requiere apoyo
La aplicación mi libro mágico facilitó que los alumnos lean fluidamente de manera oral.	El alumno usó la aplicación mi libro mágico para leer correctamente.	El alumno solo usó poco tiempo la aplicación mi libro mágico.	El alumno se aburre usando la aplicación.
La aplicación mi libro mágico impulso que los alumnos escriban sin necesidad de ver las letras.	El alumno usa la aplicación mi libro mágico solo cuando tiene dudas.	El alumno usa la aplicación mi libro mágico para escribir siempre.	El alumno se aburre usando la aplicación.
Mediante todo el proceso navego correctamente en la aplicación mi libro mágico.	EL alumno usó correctamente la aplicación mi libro mágico.	El alumno se quedó a la mitad del proceso en el uso de la aplicación mi libro mágico.	El alumno no usó la aplicación mi libro mágico.
Desarrollo las competencias en lectura y escritura con el uso de la aplicación mi libro mágico.	El alumno logró leer y escribir con la implementación de la aplicación mi libro mágico.	El alumno lee y escribe medianamente con la aplicación mi libro mágico.	El alumno no logro leer ni escribir.
Mostró interés en el uso de herramientas tecnológicas.	El alumno usa la aplicación mi libro mágico con entusiasmo y facilidad.	El alumno no muestra entusiasmo y se le dificulta su uso.	El alumno no logra usar el programa.
Fomento la lectura el uso de la aplicación mi libro mágico.	El alumno lee otros textos de interés personal.	El alumno reconoce el uso de otros textos.	El alumno no tiene interés por la lectura.

Entrevistas (anexo 3)

Entrevista al director

Fecha: 17 de septiembre del 2020

Nombre del entrevistado: Dr. Alberto Llamas Navarro

Cargo: Director de la institución.

Nombre de la institución educativa: Liceo E. S. L. Guadalupe

Entrevistador: Neri Guadalupe Hernández Garay

1. ¿Cómo considera que se emplea la tecnología en la institución educativa?

Se realiza un esfuerzo para que se utilice con eficacia y eficiencia.

2. ¿En qué área se emplea más la tecnología?

En toda el área académica y más en esta pandemia que estamos dependiendo de todos los recursos tecnológicos que tenemos a disposición en la escuela y los que tienen los padres de familia.

3. ¿Cuáles son las características del perfil del personal responsable del manejo de recursos tecnológicos?

Tienen estudios a fin sobre el manejo de la tecnología, pero además con el interés de irse actualizando.

4. ¿De qué manera se capacita al personal para el uso de la tecnología?

Se capacita a todo el personal docente no solo a los encargados en el área de tecnología, con la invitación a expertos sobre el uso de herramientas tecnológicas e igual entre compañeros que ya tienen conocimientos de la misma, apoyan a otros.

5. ¿Según usted, existen deficiencias que puedan superarse con el uso de la tecnología?

Sí, porque es una herramienta que actualmente a los alumnos aprenden más con su uso y están más interesados en la misma. Además, los docentes están realizando un esfuerzo enorme para adaptarse al uso de estas herramientas bajo esta pandemia.

6. ¿Existe apertura para realizar proyectos educativos con el uso de la tecnología? ¿si es así se ha realizado alguno en la institución educativa?

Totalmente, si se han aplicado un proyecto de capacitación para los docentes sobre el uso de la plataforma de Moodle y otro sobre recursos tecnológicos.

7. ¿En la institución educativa trabajan de forma colaborativa o transversal? ¿Si es así existen proyectos con el uso de la tecnología que se hayan implementado?

Considero que sí, se ha trabajado de forma transversal más sin embargo falta trabajar el trabajo colaborativo. Las maestras del área de tecnología han desarrollado proyectos transversales con alumnos de diversos grados.

8. ¿Es fácil obtener ayuda o colaboración por parte de los padres de familia que integran la institución educativa?

No en todos los casos, se debe insistir con ciertos padres de familia.

9. ¿Desde su punto de vista, bajo estas circunstancias que estamos viviendo en todo el país, en cuestión de la pandemia, los alumnos que integran la institución educativa han aprendido con las herramientas Tecnológicas a distancia que están implementando?

Considero que, si porque tanto alumnos como padres de familia han expresado satisfacción con sus clases virtuales diarias, además se han expuesto herramientas para que los alumnos envíen tareas y puedan consultar a sus maestros bajo ciertas herramientas tecnológicas.

10. Algo más que desee agregar

Las personas que participamos en la educación debemos tomar en cuenta el uso correcto de la tecnología para nuestra labor diaria.

Entrevista a la coordinadora académica

Fecha: 17 de septiembre del 2020

Nombre del entrevistado: Lorena Herrera

Cargo: Coordinadora académica del área de conocimientos

Nombre de la institución educativa: Liceo E. S. L. Guadalupe

Entrevistador: Neri Guadalupe Hernández Garay

1. ¿Cómo considera que se emplea la tecnología en la institución educativa?

La institución tiene tres niveles educativos, primaria-secundaria y preparatoria, para los niveles de secundaria y preparatoria los docentes usan la tecnología al 80%, pero en el nivel de primaria solo utilizan el 30 % en sus clases cuando estábamos de forma presencial, pero ahora todos los docentes están utilizando las herramientas tecnológicas.

2. ¿En qué área se emplea más la tecnología?

Comunicación con padres de familia y recolección de datos. Además de proyectos que realizan las maestras del área de informática.

3. ¿Cuáles son las características del perfil del personal responsable del manejo de recursos tecnológicos?

Contamos con dos maestras y ambas tiene perfil de ingeniero en informática.

4. ¿De qué manera se capacita al personal para el uso de la tecnología?

Se capacita para el uso de aplicaciones y softwares que utiliza la misma institución.

5. ¿Según usted, existen deficiencias que puedan superarse con el uso de la tecnología?

No necesariamente, porque se han implementado diversas estrategias exitosas sin el uso de la tecnología.

6. ¿Existe apertura para realizar proyectos educativos con el uso de la tecnología? ¿Si es así se ha realizado alguno en la institución educativa?

Si, se han realizado proyectos en los niveles de secundaria y preparatoria, pero en primaria no.

7. ¿En la institución educativa trabajan de forma colaborativa o transversal? ¿si es así existen proyectos con el uso de la tecnología que se hayan implementado?

Se han realizado proyectos de forma transversal, pero se debe trabajar en el trabajo colaborativo.

8. ¿Es fácil obtener ayuda o colaboración por parte de los padres de familia que integran la institución educativa?

No en todos los casos, en algunos se debe insistir a padres de familia.

9. ¿Desde su punto de vista, bajo estas circunstancias que estamos viviendo en todo el país, en cuestión de la pandemia, los alumnos que integran la institución educativa han aprendido con las herramientas tecnológicas a distancia que están implementando?

Si, porque presentan mucha disposición tanto alumnos como padrea de familia.

10. Algo más que desee agregar

Antes no era muy usual trabajar con la tecnología, pero como coordinadora me he dado cuenta de que los alumnos han tomado mucho interés y aprendizaje con su uso.

Entrevista a padres de familia

Nombre del alumno: _____

Edad: _____

1. ¿Cuentan con computadora, celular o tablet en casa? ¿cuál de ellos especifique?

2. ¿Cuánto tiempo al día se le permite al niño interactuar con la tecnología?

3. ¿Para qué usa la tecnología, juegos, entretenimiento, educación, vídeos, especifique?

4. Han usado App educativas para su aprendizaje, si es así ¿cuál es su nombre?

5. ¿Estarían interesados en usar una App educativa para su aprendizaje?

Observación de la institución educativa (anexo 4)

Guía de observación

Institución educativa: Liceo E. S. L. Guadalupe

Fecha de observación: 17 de septiembre del 2020

Nombre del observador: Neri Guadalupe Hernández Garay

Tiempo de observación: 60 minutos.

Instrucciones: Describa detalladamente la situación de acuerdo a los aspectos que se presentan en cada apartado.

A) Clima institucional

1. Niveles académicos que ofrece la institución educativa

La institución educativa ofrece tres niveles básicos en educación primaria, secundaria y preparatoria.

2. ¿Número de personal que trabaja en la institución educativa?

Cuenta con un director, tres coordinadoras académicas, 51 docentes de tiempo completo, 4 personas en administración y 7 personas en el área de intendencia.

3. ¿Qué valores trasmite la institución educativa?

La institución cuenta una misión, visión, objetivos específicos, reconociendo la importancia de la virtud en los alumnos, el trabajo productivo y la perseverancia así construyan un sentido de vida.

4. Describa el clima institucional (interacción entre personas, condiciones del espacio, tiempos activos, tiempos sin actividad).

Los docentes tienen horarios establecidos, cuentan con horas activas frente a grupo, pero también tiempos activos que utilizan para planear, revisar tareas o apoyar a alumnos con rezago. El clima se muestra sano, apoyando a sus compañeros cuando lo necesitan.

5. Las formas de trabajo son colaborativas, individuales que existan en la institución educativa.

Existen trabajos colaborativos y transversales entre maestros de diversas materias, los que lo realizan muestran disposición para hacerlo, pero existen maestros en la institución que no les gusta trabajar con otros compañeros, aunque den el mismo grado académico.

7. ¿Qué características tiene el espacio físico?

Tienen un gran espacio físico para dar servicio a los tres niveles educativos, cuentan con salones para primaria, secundaria y preparatoria, un laboratorio, canchas de futbol, cafetería, varios baños por toda la institución educativa, espacios de recreación y dos centros de cómputo.

B) Empleo de tecnología:

1. Existen espacios habilitados con equipo de cómputo para la realización de las actividades.

Si, la institución cuenta con dos centros de cómputo con equipamientos necesarios para los alumnos.

2. Uso de equipo de cómputo (trabajo, esparcimiento, otros).

Ambas partes por partes, porque se realizan capacitaciones a docentes en estas áreas, pero también en las clases diarias con alumnos.

3. Uso de dispositivos móviles (trabajo, esparcimiento, situaciones personales, otros).

Ambas situaciones a los docentes y alumnos (secundaria-preparatoria), se les permite el uso del dispositivo móvil, pero se debe usar con fines de aprendizaje para los alumnos y para maestros por cualquier motivo, sin que interfiera en sus clases en ese momento.

4. Otra situación, descríbala y el contexto en que se presenta.

Se observa que los maestros muestran estrés cuando no saben usar la tecnología, porque bajo esta pandemia que se está viviendo se están dando clases en línea diarias, y ahí maestros que no saben usar mucho la tecnología. Además, la mayoría de ellos expresa mucho cansancio de planear una clase a distancia pues se deben usar softwares que no habían usado e incrementa su aprendizaje y preparación de los mismos para explicar y utilizar en clases.

Estrategias de intervención (planeación de cada actividad anexo 5).



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
Sesión: 1
Tiempo total de la aplicación: 50 minutos
Fecha de aplicación: Agosto-septiembre



Datos de la institución

Nombre: Liceo E. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad: Identificar los niveles de lectoescritura con que ingresan los alumnos.

Objetivos de la sesión: Identificar los recursos tecnológicos que tienen en casa.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Aplicación de una rúbrica diagnóstica de manera individual.	Identificar el nivel de lectura y escritura con que ingresan los alumnos, Identificar que usan de tecnológica en casa.	Plataforma de Meet. Rúbrica diagnóstica de manera individual.	Ingresar a la plataforma de Meet de manera individual. Aplicar la rúbrica a casa alumno.	Identificación completa de las competencias de cada alumno.	Todos los alumnos ingresaron puntuales a su cita.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 2

Tiempo total de aplicación: 1 hora

Fecha de aplicación: 2 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Reconocer la aplicación educativa y su funcionamiento.

Objetivo: Explicar el funcionamiento de la aplicación educativa a padres de familia.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados	Observaciones
Realizar una videoconferencia a través de la plataforma de Meet a los padres de familia del grupo de 1-B	Reconocer la funcionalidad de la Aplicación educativa.	La plataforma de Meet para explicar el uso de la App Presentación del manual de la aplicación en formato PDF	Se presenta a los padres de familia como se usará la aplicación con la ayuda de un manual, cuál es el objetivo de su uso y cómo pueden apoyar a sus hijos si presentan alguna duda.	Los padres de familia ingresaron puntualmente a la reunión programada en la plataforma de Meet, solucionaron sus dudas y conocieron los objetivos del proyecto, además se formó un grupo de WhatsApp de papás para apoyar con las dudas que les surjan en el momento de usar la aplicación mi libro mágico, quedaron tranquilos con el uso de la aplicación pues se mostró que es segura para la edad de los pequeños.	De los catorce alumnos que hay en total en el grupo de 1-B faltaron dos papás en ingresar a la reunión por cuestiones laborales, pero se programó otra reunión para ellos, explicando de igual forma la funcionalidad de la aplicación.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 3

Tiempo total de aplicación: 50 minutos

Fecha de aplicación: 4 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad: Reconocer los componentes de una laptop y una computadora de escritorio.

Objetivo de la sesión: Identificar los componentes de la computadora que tengo en casa.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados	Observaciones
Explicar a los alumnos de primer grado las diferencias entre la computadora de escritorio y la laptop.	Usar los aparatos tecnológicos que tienen en casa.	Plataforma de Meet. Presentación con imágenes de cada componente de una computadora de escritorio y una laptop.	Los alumnos ingresan a su clase a distancia en la plataforma de Meet. A través de una presentación se explica cómo funciona cada componente y se identifican las diferencias que tiene una computadora de escritorio y una laptop. Los alumnos dibujan en su cuaderno que tipo de computadora usan en casa y diferencian sus partes con diversos colores.	Las actividades programadas fueron las adecuadas para la edad de los alumnos, más sin embargo se siente que aún les falta práctica en el uso de una computadora, con el ratón sobre todo necesitan más soltura en su manejo.	Los alumnos participaron mucho en clases, muestran interés en el uso de la tecnología porque actualmente es lo que más están usando, así mismo reconocen que usan más el celular de mamá o papá para jugar y ahora que ingresaron a clases están usando más su computadora.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 4

Tiempo total de aplicación: 50 minutos

Fecha de aplicación: 6 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Reconocer las herramientas que tiene la plataforma de Meet.

Objetivo de la sesión: Identifican los elementos que pueden usar en la plataforma de Meet.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Explicar a los alumnos los recursos que pueden usar en la plataforma de Meet.	Usan el chat como medio de comunicación e identificación de links para ingresar a otra ventana en la web.	Plataforma de Meet Uso del chat Uso de un link Uso el audio Uso de la cámara Uso de levantar la mano	Los alumnos ingresan a la plataforma de Meet para su clase a distancia. Se explica a los alumnos como usar el chat en la plataforma de Meet, escribiendo su nombre completo de igual forma los recursos que pueden tener ingresando a las ligas que indique la maestra. Se les envía un link como práctica para colorear los componentes de una computadora. Ellos ingresan y comienzan a colorear la maestra explica cómo hacerlo compartiendo pantalla.	Los alumnos usan diariamente el chat de Meet porque registran su asistencia diaria en clases escribiendo su nombre, así practican el uso del chat y la escritura con el teclado de su computadora. Les gusta hacerlo más sin embargo su nivel de escritura aún es básico escribiendo solamente su primer nombre.	Pedirles que usen más el chat enviando mensajes a sus compañeros para mejorar su nivel de escritura, porque un alumno en proceso escribe como el escucha el sonido de la letra y es más complicado usar un teclado cuando no está familiarizado con él.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 5

Tiempo total de la aplicación: 50 minutos

Fecha de aplicación: 9 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo E. S. L. Guadalupe **Nivel:** Primaria **Grado:** Primer grado grupo B

Necesidad: Reconocer el acceso a la aplicación y la forma de moverse dentro de ella.

Objetivo: Identificar la interfaz de la aplicación mi libro mágico por los alumnos de primer grado.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Explicar a los alumnos de primer grado como ingresar y usar la aplicación de mi libro mágico.	Reconocer la forma de ingresar en línea a la aplicación y usar la interfaz del mismo.	Plataforma de Meet Aplicación mi libro mágico. Video explicativo https://youtu.be/_m8Px7cr9kY	Los alumnos ingresan a sus clases a distancia. la maestra muestra el vídeo para conocer la interfaz, de igual forma se les explica cada sección.	Se realizó la sesión usando el chat y usando la liga del vídeo para conocer la interfaz de mi libro mágico, los alumnos mostraron interés por usar la aplicación pues comentaron que no la habían usado y llamarón la hora de juego con letras para aprender.	Comentaron los alumnos que se escuchaba bajo el audio del vídeo por esa forma en ese momento se sugirió a los que tenían audífonos se los pusieran y los que no se les volvería a enviar el vídeo en el grupo de WhatsApp de papás y estaba disponible en la plataforma de Moodle para que lo volvieran a ver.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 6

Tiempo total de aplicación: 30 minutos

Fecha de aplicación: 10 al 13 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe **Nivel:** Primaria **Grado:** Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Mejorar la pronunciación de las letras.

Objetivo: Escucha el sonido e identifica las imágenes que comienzan con esa letra.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Usa la aplicación mi libro mágico en la sección de letras.	Identificar las palabras que comienzan con una letra en específico.	Plataforma de Meet Link de la aplicación mi libro mágico. http://milibromagico.com.mx/app-web/ Video explicativo https://youtu.be/ZQCxeOP38fk	Ingresan a clases a distancia en la plataforma de Meet. Observa el video explicativo Ingresan al link de la aplicación y comienzan a jugar en la sección de las letras escuchan su sonido y los asocian con la imagen correspondiente. La actividad se realiza dos veces por semana.	Algunos alumnos tuvieron dificultad para ingresar a la aplicación, en ese momento se les pidió que compartieran pantalla y era correcto en el Google Chrome no les permitía ingresar en la aplicación, para ello se les explicó cómo usar el Explorador pudieron ingresar y jugar la sección de letras.	Gracias a las sesiones anteriores donde los alumnos aprendieron a usar el chat y como compartir pantalla se les pudo apoyar para ingresar a la aplicación y jugar fácilmente en la sección correspondiente de la semana.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 7

Tiempo total de aplicación: 30 minutos

Fecha de aplicación: 16 al 20 de noviembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe **Nivel:** Primaria **Grado:** Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Colocar las sílabas en orden para completar una palabra.

Objetivo de la sesión: Identifica el sonido de las sílabas para relacionar su orden escrito.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Usa la aplicación de mi libro mágico en la sección de bloques.	Identificar el orden de las sílabas para formar palabras.	Plataforma de Meet Link de la aplicación mi libro mágico. http://milibromagico.com.mx/app-web/ Video explicativo https://youtu.be/UYW1WObhXgQ	Entran a su clase a distancia en Meet Ingresan al link de la aplicación y juegan en la sección de bloques, que consta de colocar dos sílabas en cada bloque y formar una palabra. La actividad se realiza dos veces por semana.	Mejoran en su escritura, porque al momento de dictarles lo hacen con mejor fluidez y, pero algunos siguen aún con sílabas sencillas no logran escribir una palabra más compleja.	Está semana se presentaron muchos fallos en el internet, tanto en la escuela desde donde se aplica el proyecto como por parte de los alumnos en casa, porque en la plataforma de Meet se salían de la sesión sin avisar, ingresaban nuevamente, pero pasaba lo mismo.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 8

Tiempo total de aplicación: 30 minutos

Fecha de aplicación: 23 al 27 de noviembre del 2020

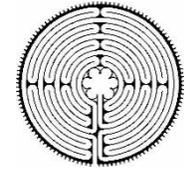
Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Reconocer sonidos y asociar palabras.

Objetivo de la sesión: Identificar el sonido de una palabra.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Usar la aplicación de mi libro mágico y juegan en la sección de vincular pares.	Reconocer el sonido de las palabras y asociarlo con la imagen correspondiente.	Uso de la plataforma de Meet. Link para ingresar a la plataforma de mi libro mágico http://milibromagico.com.mx/app-web/ video explicativo https://youtu.be/c_UQfcC2yWw	Entran a clases a distancia trabajan en libro y cuaderno. Ingresan a la plataforma de la aplicación mi libro mágico y juegan a vincular parejas con sonido e imagen. La actividad se realiza dos veces por semana.	Reconocer la escritura con asociación de imagen.	Conforme van contestando correctamente avanzan de nivel.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 9

Tiempo total de aplicación: 30 minutos

Fecha de aplicación: 30 al 4 de diciembre del 2020.

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe Nivel: Primaria Grado: Primer grado grupo B

Necesidad: Reconocer la forma correcta de leer con entonación y pronunciación.

Objetivo: Escuchar cuentos, mostrando interés en la pronunciación de las expresiones.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Los alumnos observan y escuchan cuentos oralmente usando la aplicación de mi libro mágico en la sección de mis video-cuentos mágicos.	Identifica la forma correcta de leer.	Plataforma de Meet. Link para la aplicación de mi libro mágico. http://milibromagico.com.mx/app-web/ video explicativo https://youtu.be/U4266CeDS-s	Ingresan a sus clases a distancia, escuchan un cuento y contestan unas preguntas de manera oral. Ingresan al link de la aplicación mi libro mágico usan la sección de video-cuentos mágicos y escoge dos de ellos los observa y comenta sus personajes. La actividad se realiza dos veces por semana.	Reconoce la forma correcta de leer.	Muestra interés por la lectura.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
Sesión: 10
Tiempo total de aplicación: 30 minutos
Fecha de aplicación: 7 al 11 de diciembre del 2020



Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe **Nivel:** Primaria **Grado:** Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Mostrar seguridad al leer frente a los demás.

Objetivo de la sesión: Practicar lectura para mejorar ritmo y fluidez lectora.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Usar la aplicación educativa mi libro mágico en la sección de lectura de comprensión.	Practican su lectura de manera oral.	Plataforma de Meet Link para ingresar a la aplicación de mi libro mágico. http://milibromagico.com.mx/app-web/ video explicativo https://youtu.be/cYqUh3nFEJA	Ingresan a su clase a distancia en Meet. Observan el video explicativo. Entran a la liga de la aplicación mi libro mágico usan la sección de lectura de comprensión y lee un texto pequeño. La actividad se realiza dos veces por semana.	Mejorar su lectura.	Reconocer palabras largas o difíciles de pronunciar como las trabadas.



ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Sesión: 11

Tiempo total de aplicación: 1 hora

Fecha de aplicación: 14 al 18 de diciembre del 2020

Datos de la institución

Nombre: Liceo e. S. L. Guadalupe **Nivel:** Primaria **Grado:** Primer grado grupo B

Necesidad identificada: Mostrar las competencias lectoras que adquirieron los alumnos.

Objetivo: Identificar los aprendizajes esperados en los alumnos de primer grado de primaria.

Actividades	Objetivo específico	Recursos (plataforma, multimedia, aplicaciones móviles)	Procedimiento	Resultados Esperados	Observaciones
Aplicación de rúbrica de evaluación a los alumnos de primer grado de primaria.	Identificar si se lograron los objetivos planteados en el proyecto.	Plataforma de Meet Rúbrica de evaluación. Presentación de lecturas.	Se evalúa a cada uno de los alumnos para identificar las competencias en lectura y escritura que adquirieron.	Lograr los objetivos planteados en el proyecto.	Se presentaron oportunamente y puntualmente a su cita.