

Proyecto de Investigación I+D+i

Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

Carrera/s o Departamento: Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa

Director del Proyecto: García Álvarez Ignacio (PhD)

Integrantes:

- MSc. María José Rivera
- MSc. Carlos Esteban Gómez Avilés
- PhD. Raisa Emilia Bernal Cerza
- MSc. Franklin Daniel Aguilar Enríquez
- MSc. Estefany Elizabeth Nenger León

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

PROBLEMA:

¿Cómo contribuir al mejoramiento de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB?



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

OBJETIVO:

Implementar actividades digitales para reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo grado de la EGB.



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

METODOLOGÍA:

Enfoque cuantitativo

Aplicada

De campo

Métodos del nivel teórico

-Análisis y síntesis

-Sistémico Estructural Funcional

Métodos del nivel empírico

-Revisión bibliográfica

-Pruebas pedagógicas

-Pre-experimento



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

ACTIVIDADES DIGITALES CREADAS COMO SOLUCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:



<https://app.cloud.scorm.com/sc/InvitationConfirmEmail?publicInvitationId=b6ceb9d1-8ed7-49e8-afcd-4262232f8bdf>

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

DIAGNÓSTICO INICIAL:

Tabla 1 Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica de entrada correspondiente a la lectura oral.

Comprensión lectora (lectura oral).	Bien	Regular	Mal
-Lee con voz audible.	2	10	2
-Lee con pronunciación correcta.	2	5	7
-Respeta los signos de puntuación.		6	8
-Lee con ritmo y entonación adecuados.		2	12
-Lee con fluidez textos largos.			14

Tabla 2 Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica de entrada correspondiente a la caligrafía.

Expresión escrita (caligrafía)	Bien	Regular	Mal
-La letra es legible y ordenada.	2	10	2
-Sigue trazos en sentido correcto.	2	10	2
-Maneja proporcionalidad de los trazos	1	11	2

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

DIAGNÓSTICO FINAL:

Tabla 3 Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica de salida correspondiente a la lectura oral.

Comprensión lectora (lectura oral).	Bien	Regular	Mal
-Lee con voz audible.	10	4	
-Lee con pronunciación correcta.	11	3	
-Respeto los signos de puntuación.	12	2	
-Lee con ritmo y entonación adecuados.	10	4	
-Lee con fluidez textos largos.	12	2	

Tabla 4 Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica de salida correspondiente a la caligrafía.

Expresión escrita (caligrafía)	Bien	Regular	Mal
-La letra es legible y ordenada.	12	2	
-Sigue trazos en sentido correcto.	12	2	
-Maneja proporcionalidad de los trazos	12	2	

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

CONCLUSIONES O IMPACTOS:

1-El aprendizaje de la lectoescritura es un proceso largo y complejo, requiere de una atención individualizada de cada estudiante en aras de que cada etapa se venza con gran éxito, de forma tal que se pueda ir desarrollando con éxito este complejo e importante proceso. En el Ecuador, producto a la pandemia del Covid 19, los estudiantes tuvieron gran cantidad de dificultades en estos aprendizajes. Una vez reasumida la presencialidad los docentes del nivel básico buscaron estrategias para el reforzamiento de este proceso.

2-En la escuela Galileo Galilei, perteneciente al cantón Rumiñahui, se trabajó con 14 niños del segundo año de básica, para los que se elaboró y aplicó, a través de un preexperimento, una serie de actividades digitales para el reforzamiento de la lectoescritura, mediante la gamificación, cuyos resultados garantizaron el reforzamiento de estas habilidades en los niños.

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:



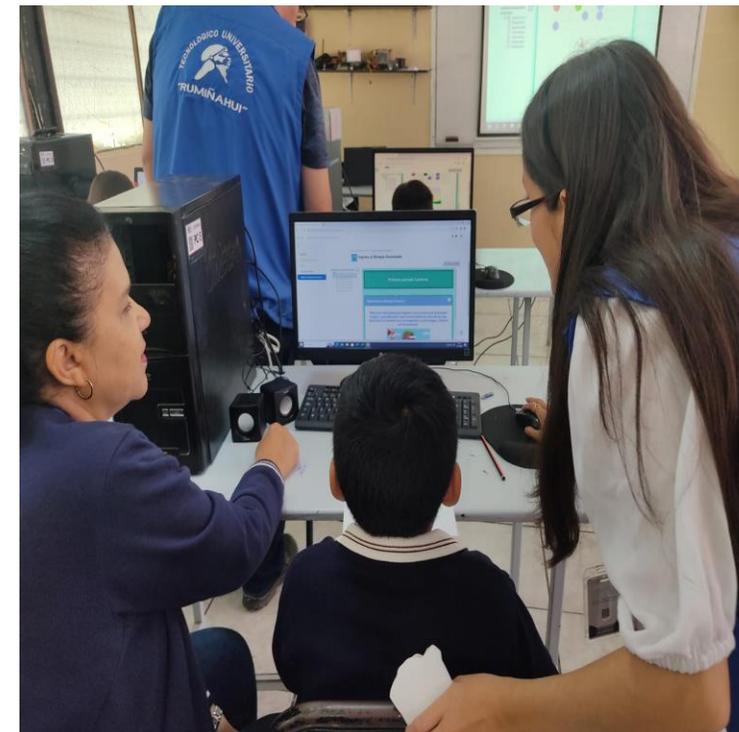
Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS (CAPACITACIÓN):



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades digitales dirigidas a reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo año de la EGB

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS :



GRACIAS

