

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES
MULTIMEDIA

DESARROLLO DE APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA FACILITAR Y
REFORZAR LAS DESTREZAS DE LECTO-ESCRITURA EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
EMANUEL DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL

AUTOR:

MACÍAS ORTEGA JUAN CARLOS

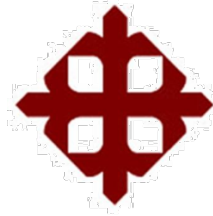
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERO EN PRODUCCIÓN
Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

DOCENTE DELEGADO:

LCDA. VÁSQUEZ MARIELA, MSC.

Guayaquil, Ecuador

2014



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

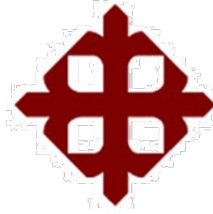
Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Juan Carlos Macías Ortega, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

MSC. WELLINGTON VILLOTA
OPONENTE

LCDA. MARIELA VÁSQUEZ, MSC.
DOCENTE DELEGADO

LIC. VÍCTOR HUGO MORENO
DIRECTOR DE LA CARRERA

Guayaquil, a los 29 del mes de septiembre del 2014



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **JUAN CARLOS MACÍAS ORTEGA**

DECLARO QUE:

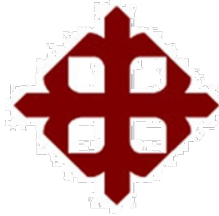
El Trabajo de Titulación “**Desarrollo de aplicación multimedia para facilitar y reforzar las destrezas de lecto-escritura en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Emanuel de la ciudad de Guayaquil.**” previa a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 29 del mes de septiembre del 2014

EL AUTOR

MACÍAS ORTEGA JUAN CARLOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **JUAN CARLOS MACÍAS ORTEGA**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de aplicación multimedia para facilitar y reforzar las destrezas de lecto-escritura en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Emanuel de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 29 del mes de septiembre del 2014

EL AUTOR:

MACÍAS ORTEGA JUAN CARLOS

AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis hubiera sido imposible sin el soporte de varias personas:

Agradezco sinceramente a la Profesora Mariela Vásquez por guiarme en el desarrollo de esta tesis, su apoyo y confianza han sido un aporte invaluable no solamente en cada una de las materias en las que fui su alumno, sino también en la culminación de la carrera.

Agradecimientos especiales:

Deseo agradecer también al Msc. Katty Bonilla de Salcedo y Psc. Alexandra Coronel por su desinteresada ayuda, disponibilidad y paciencia para conversar sobre varios temas apasionantes de la ciudad.

Juan Carlos Macías Ortega

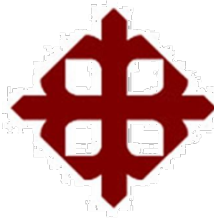
DEDICATORIA

A Dios por su infinita fidelidad y bondad por darme fuerzas y ganas para enfrentar cada día.

A mi padre, Juan Macías ; a mi madre, Nancy Ortega, quienes han velado por mi bienestar y brindarme su apoyo incondicional. A mis hermanas, Astrid e Iliana Macías por su cariño y amor.

A mis primos y tíos, también. A mis amigos con quienes compartí ratos buenos y malos. A aquellos que están y no están.

Juan Carlos Macías Ortega



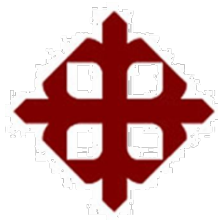
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

MSC. WELLINGTON VILLOTA
OPONENTE

LCDA. MARIELA VÁSQUEZ, MSC.
DOCENTE DELEGADO

LIC. VÍCTOR HUGO MORENO
DIRECTOR DE LA CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

CALIFICACIÓN

NÚMEROS

LETRAS

LCDA. MARIELA VÁSQUEZ, MSC.

Índice general

1	Capítulo	1
1.1	Introducción	2
1.2	Justificación del tema	4
1.3	Determinación del problema	5
1.4	Pregunta/problema de investigación	6
1.5	Objetivo general y específico	6
1.5.1	Objetivo general	6
1.5.2	Objetivos específicos	6
2	Capítulo	1
2.1	Método de investigación aplicado	6
2.2	Instrumentos de investigación	6
2.3	Resultados	7
2.3.1	Entrevista Autoridad	7
2.3.2	Encuestas	12
3.	Capítulo	6
3.1	Descripción del proyecto	26
3.1.1	Contenido de la aplicación	26
3.1.2	Imagen corporativa	27
3.1.3	Alcance	28
3.1.4	Especificaciones funcionales	29
3.2	Módulos de la aplicación	38
3.3	Especificaciones técnicas	39
3.4	Descripción del usuario	39
	Conclusiones	41

Recomendaciones	41
Referencias bibliográficas	42
Anexos	44

Índice de gráfico

Gráfico 1 Sexo	12
Gráfico 2 ¿Ha notado que a su hijo es talentoso en el arte, la música y el deporte?	12
Gráfico 3 ¿A qué edad su hijo aprendió abrocharse los zapatos fueron antes?	13
Gráfico 4 ¿Ha notado que a su hijo se le dificulta poner atención?	13
Gráfico 5 ¿Ha notado que a su hijo depende de contar con los dedos?	13
Gráfico 6 ¿Ha notado que su hijo Habla con frases entrecortadas?	14
Gráfico 7 ¿Ha notado que su hijo tiene dificultades al tener una lectura fluida?	14
Gráfico 8 ¿Ha notado que su hijo tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir?	14
Gráfico 9 ¿Ha notado que a su hijo se le dificulta poner los pensamientos en palabras?	15
Gráfico 10 ¿Le gustaría que algún profesional le ayudara a mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?	15
Gráfico 11 ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?	15
Gráfico 12 ¿En su hogar dispone de algún computador?	16
Gráfico 13 ¿Cuánto tiempo (horas al día) dedica su hijo al computador?	16
Gráfico 14 ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura.?	16
Gráfico 15 Sexo	17
Gráfico 16 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se les dificulta poner atención?	17
Gráfico 17 ¿En qué porcentaje?	18

Gráfico 18 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos son talentosos en el arte, la música o el deporte?	18
Gráfico 19 ¿En qué porcentaje?	18
Gráfico 20 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tienen problemas para abrocharse los zapatos?	19
Gráfico 21 ¿En qué porcentaje?	19
Gráfico 22 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos depende de contar con los dedos?	19
Gráfico 23 ¿En qué porcentaje?	20
Gráfico 24 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos habla con frases entrecortadas? ..	20
Gráfico 25 ¿En qué porcentaje?	20
Gráfico 26 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiene dificultades para mantener una lectura fluida?	21
Gráfico 27 ¿En qué porcentaje?	21
Gráfico 28 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir?	21
Gráfico 29 ¿En qué porcentaje?	22
Gráfico 30 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se le dificulta poner los pensamientos en palabras?	22
Gráfico 31 ¿En qué porcentaje?	22
Gráfico 32 ¿Le gustaría que algún profesional le asesore para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?	23
Gráfico 33 ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?	23
Gráfico 34 ¿En la entidad educativa que labora dispone de un laboratorio de computación?	23
Gráfico 35 ¿Le gustaría llevar su clase al laboratorio de computación?	24

Gráfico 36 ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura?	24
Gráfico 37 Logo	27
Gráfico 38 Colores del logo	27
Gráfico 39 Fuente tipográfica	28
Gráfico 40 Ingreso de nombre y selección de género.	30
Gráfico 41 Selección del nivel fácil o difícil.....	31
Gráfico 42 Nivel decodificación de consonantes	32
Gráfico 43 Decodificación de sílabas en su orden sintáctico	33
Gráfico 44 Sustantivos de número.....	33
Gráfico 45 Decodificación de consonantes	34
Gráfico 46 Decodificación de sílabas en su orden sintáctico.....	35
Gráfico 47 Frecuencia de palabras.....	36
Gráfico 48 Módulos de aplicación.....	38

Índice de tabla

Tabla 1 Diagramación del juego.....	29
Tabla 2 Plan de premios	37
Tabla 3 Descripción demográfica en padres de familia	39
Tabla 4 Descripción psicográfica en padres de familia.....	39
Tabla 5 Descripción demográfica en alumnos	40
Tabla 6 Descripción psicográfica en alumnos.....	40

Resumen

El proyecto de titulación que se ha planteado corresponde a un videojuego didáctico para computadora mediante el uso de internet, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de educación básica entre 6 a 8 años de edad en la Unidad Educativa Emanuel. Las autoridades del plantel han detectado diferentes problemas de aprendizaje que aquejan a los estudiantes, la dislexia es el trastorno que tiene mayor frecuencia en las aulas principalmente entre los niños. La dislexia es un trastorno caracterizado por una dificultad para la comprensión de textos escritos, memorizar palabras, dificultad para leer entre otras cosas.

Durante el proceso investigativo se encontró que la dislexia no es considerada como una discapacidad por lo tanto las instituciones educativas deben de tener programas de inclusión para personas con este trastorno y pueda recibir una educación de calidad, a la vez que estén en un entorno donde se sientan protegidos, incluidos y no discriminados.

Lo que se buscó en el siguiente proyecto fue dar un giro a las técnicas tradicionales que se emplean en las aulas, mediante la realización de este video juego educativo se espera ayudar a los maestros a reforzar el aprendizaje de una forma más entretenida dentro y fuera del aula.

Palabras claves: Dislexia, juego, educación, lecto-escritura, Multimedia

1 Capítulo

1.1 Introducción

El ser humano nace con la habilidad de aprender, siendo la enseñanza a través de instituciones educativas las que le permiten ir adquiriendo conocimiento en diferentes áreas. Los niños durante su etapa escolar reciben información de personas expertas que ayudan a educación.

Una de las herramientas que hoy en día debería ser involucrada para el aprendizaje educativo es la tecnología, ya que otorga múltiples beneficios para el estudiante y maestro, es así que se desea crear el diseño de un software para responder a ciertas necesidades.

Desde el punto de vista de los usos de Multimedia y por medio de la tecnología se puede realizar una integración de varias áreas, ayudando de manera integral a una población objeto determinada. Se escogió desarrollar un software con un fin educativo para dar apoyo a estudiantes de 6 a 8 años de edad que presentan dificultad de aprendizaje de lecto-escritura denominada dislexia.

Se trabajó conjuntamente con la Unidad Educativa Emanuel, identificando los diferentes tipos de alumnos con dislexia y de manera específica brindar una propuesta en beneficio de los estudiantes, para la realización de este proyecto se tomarán como referencia conceptos teóricos, herramientas manuales tradicionales y técnicas de enseñanza que hoy en día la psicóloga utiliza en el plantel para ayudar a los niños con estos problemas.

El tema alrededor del cual girará el siguiente trabajo es el aprendizaje, que según Feldman(1975)es un proceso en el cual el ser humano sufre cambios permanentes en su conducta sea por experiencias o prácticas. Pero específicamente se tratará de las dificultades de la lecto-escritura.

Según Kirk y Chalfant (1984), las personas que padecen de estos problemas de aprendizaje tienen ciertas características como: coeficiente intelectual

normal y no tienen alteraciones psíquicas. Kirk y Chalfant mencionan que a su vez las dificultades evolutivas afectan al ser humano de 2 maneras la primera es alterando su “percepción, atención y memoria”, mientras que la segunda afecta su habilidades de “comprensión y el lenguaje oral”.

La organización American Academy of Pediatrics (1930) realizó un análisis sobre los diferentes tipos de problemas de los cuales se puede mencionar:

La dislexia: “La dislexia es un trastorno del aprendizaje de la lecto-escritura, de carácter persistente y específico, que se da en niños que no presentan ningún problema físico, psíquico ni sociocultural” (Disfam, 2014).

Según el sitio web dyslexia (Asociación Internacional Davis Dislexia , 1982) Los que sufren de este trastorno poseen diferentes características, ninguna dislexia es parecida a otra y la persona puede cambiar de manera diaria los síntomas.

Algunas características que menciona Asociación Internacional Davis Dislexia (1982) es que la persona presenta dificultades para leer, no tiene buena ortografía para su edad, cuando lee se “confunde con las letras, números, palabras y secuencias”, es por eso que a veces al leer o escribir sin darse cuenta duplica, agrega, hace omisiones, revierte letras o números, por lo consiguiente se quejan de tener dolores el más común es el de cabeza, igualmente sienten que las letras y números se mueven de su lugar. Por las características previamente mencionadas hemos utilizado los principios de la logopedia en donde la Asociación de Logopedas de España (1995) "diagnostica, evalúa y rehabilita, los problemas de disfunciones, retrasos o trastornos que se presentan en la comunicación, el lenguaje, el habla, la voz y la deglución” y mediante la información recopilada llevar una estrategia, es así que el Ministerio de Educación del Ecuador (2011), la dislexia es considerada como necesidad educativas especial no asociadas a una discapacidad, es por eso que el Ministerio de Educación del Ecuador (2011), propone aulas de

educación inclusiva donde se busca crear cambios significativos en las escuelas, en donde todo niño reciba una educación de calidad, a la vez que esté incluido y sea parte de la sociedad. Además se sienten en igualdad de condiciones, surgimiento de respeto por las diferencias, se comparten experiencias dentro y fuera del aula, con tolerancia y aceptación hacia las diferencias.

1.2 Justificación del tema

El presente trabajo está en armonía con los postulados del Buen Vivir en relación a la educación inclusiva, donde “todo niño tiene el derecho de recibir una educación de calidad sin importar la capacidad o discapacidad”.

Como lo establece el Unesco(1994)“las escuelas deben incluir a los niños sin importar las condiciones que tengan, ya sea físico, intelectual, social, emocional, lingüístico o cualquier otra condición”.

Es así que el siguiente trabajo de titulación beneficiará a la formación y al aprendizaje de los alumnos con dislexia, fomentando el uso y aplicación de herramientas tecnológicas y multimedia en la educación. De ello se deriva la necesidad de dar una atención educativa diferente a aquellos alumnos y alumnas que, no estén desarrollando al máximo sus capacidades en el contexto de la enseñanza escolar.

Sin embargo, la atención de este alumnado debe estar guiada por las normativas de inclusión. Además, los padres de familia se sentirán más tranquilos ya que el desarrollo educativo de sus hijos será paulatino. Así como también, ellos se verán involucrados en el trabajo personalizado que mantendrán sus hijos fuera de un salón de clases para potenciar el desarrollo de las habilidades de lecto-escritura.

Al mismo tiempo las instituciones educativas que utilicen la herramienta tecnológica multimedia, encontrarán una actualización en los métodos convencionales de aprendizaje con alumnos de inclusión. Por todo lo anteriormente mencionado, el presente proyecto constituye un importante aporte a la sociedad en general.

1.3 Determinación del problema

La Unidad Educativa Emanuel se encarga de la formación de niños y adolescentes, algunos de los estudiantes presentan problemas de aprendizaje, puntualmente dislexia.

Este déficit se ve manifestado en ocasiones en su bajo rendimiento académico, las calificaciones de estos escolares no son las mejores porque durante sus evaluaciones escritas se toman más del tiempo acordado, sus respuestas tienen errores ortográficos, conflicto en la sintaxis, leen mal las preguntas.

Las evaluaciones orales también representan un problema para el niño cuando da sus respuestas ya que no logran construir oración por su limitado vocabulario. Otro problema que también presentan los estudiantes es en el aspecto psicológico ya que tienen manifestaciones de bajo autoestima, actitudes de desgano y en ocasiones conductas disruptivas de los niños en el salón de clases, causando este déficit aislamiento por parte del niño hacia sus demás compañeros porque no se siente comprendido.

A este hecho se le debe agregar que cuando en una institución educativa las autoridades, padres de familia y docentes se enfrentan ante una situación pedagógica de dislexia dentro del salón de clases, la atención hacia ésta se dificulta ya que se requiere conocimientos, tiempo y dedicación para lo cual las instituciones educativas parecen no estar completamente preparadas.

Adicionalmente, la cantidad de alumnos que tienen por salón de clases impide desarrollar una atención especializada y en algunas ocasiones el procedimiento a seguir es enviar al niño con un psicólogo. El problema de la dislexia se puede atenuar mediante el aprendizaje adaptado dentro del salón de clases, favoreciendo una adecuada inclusión educativa en la escuela.

1.4 Pregunta/problema de investigación

¿Cómo la tecnología mejoraría el método para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de educación básica con dislexia?

1.5 Objetivo general y específico

1.5.1 Objetivo general

Mejorar el aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes con dislexia, mediante la implementación de una aplicación multimedia.

1.5.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes con problemas de lectoescritura.
- Identificar desde la psicopedagogía las características de los niños con dislexia.
- Diseñar ejercicios de discriminación de letras y fonemas.
- Desarrollar ejercicios logopédicos básicos para la comprensión lectora.
- Corregir el análisis en el proceso de reconocimiento de palabras.

Construir con las características gráficas del diseño para niños con dislexia,, los distintos módulos del software de manera innovadora.

2 Capítulo

2.1 Método de investigación aplicado

El presente proyecto de titulación empleará el método de investigación descriptiva y exploratoria, esto permitirá obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre la lectoescritura dentro de los salones de clase. La investigación a realizarse en la Unidad Educativa Emanuel de Guayaquil, se ha identificado a niños con dislexia. La metodología de trabajo por parte de los docentes para atender a estos niños son tradicionales y no se ha tomado en cuenta el beneficio que puede brindar la tecnología como apoyo para el aprendizaje en la lectoescritura. Este aspecto poco ha sido investigado en las instituciones educativas. A partir de la obligatoriedad de la inclusión por parte del Ministerio de Educación, se ha hecho necesario cambiar las estrategias para brindar una educación especializada para este tipo de estudiantes.

Se mantendrá un enfoque investigativo mixto, donde se contemplarán aspectos cuantitativos para la tabulación de datos de las encuestas y cualitativos para el análisis, observación de sujetos con dislexia y estudio de los resultados de las entrevistas.

2.2 Instrumentos de investigación

A fin de recoger información se empleará las siguientes tres herramientas:

- Dos encuestas, una a los padres de familia y otra a los docentes, con la finalidad conocer si tienen noción sobre los problemas de aprendizaje que poseen los niños y si estarían dispuestos a usar un videojuego para mejorar estos inconvenientes.

La primera población a entrevistarse corresponde a los padres de familia que tienen matriculados a sus hijos en el periodo lectivo 2014-2015, habiéndose matriculado 300 alumnos en dicho periodo se ha escogido una muestra de 169 padres familia con un nivel de confianza del 95%.

La segunda población a encuestarse serán los maestros de educación básica inicial y media en la materia de lenguaje, y a los maestros de la educación básica superior en la materia de lengua y literatura Además de esto se realizarán

- La segunda herramienta será las entrevistas a la psicóloga, psicopedagogo y autoridades de la institución para conocer las directrices y las técnicas utilizadas en la educación de inclusión, y su predisposición en cuanto a la aplicación de un software en el laboratorio de computación.

- Por último, se empleará la observación de campo a los docentes para conocer las metodologías que usan los maestros en la recuperación pedagógica en la lecto-escritura, para crear un plan de trabajo que ayude a guiar a los niños.

2.3 Resultados

2.3.1 Entrevista Autoridad

1. ¿En qué porcentaje ha notado que sus alumnos presentan problemas de aprendizaje?(5% 15 % 25 % 50%)

En este tiempo podemos notar un 25%, recién se inicia las clases y estamos conociendo a los alumnos.

2.¿En qué medida es importante que un profesional asesore a la institución para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?

El nivel muy alto ya que no todos estamos capacitados para atender estos casos, necesitamos una ayuda muy pertinente y muy necesaria

3. ¿Ha reconocido que en la institución se presentan estudiantes con dislexia?

En los informes que se han entregado sí, no se maneja muy bien el asunto, un porcentaje muy mínimo hasta donde sé.

4. ¿Es necesaria la intervención específica? ¿Qué especialistas deben intervenir?

Si necesitamos especialistas, en este caso estamos manejando un aula de apoyo psicopedagógica que va atender todas estas necesidades.

5. ¿Qué estrategias ha implementado la institución para llevar a cabo las clases de inclusión?

Repitiendo la respuesta de a pregunta anterior abriendo el aula de apoyo psicopedagógico, estamos llevando a todos estos estudiantes que tienen estas necesidades que se las puede tratar dentro de la institución con el personal profesional.

6. ¿Cómo ha notado la reacción de los padres frente a las situaciones de problemas de aprendizaje?

Los padres tienen muy poco conocimiento, no están al tanto que estos problemas se presentan en la institución y piensan que esto se debe a las malas enseñanzas de los maestros, cuando no es así.

7. ¿Cree usted que un programa tecnológico de lecto-escritura ayudaría a mejorar las condiciones de aprendizaje en estos estudiantes?

La tecnología es muy necesaria, en estos tiempos que estamos viviendo. Por eso considero que podría ser una ayuda muy importante.

Entrevista Psicóloga

1. ¿Qué es la Dislexia?

La dislexia es un trastorno caracterizado por una dificultad para la comprensión de textos escritos, así como para memorizar letras o grupos de letras.

2. ¿Existen diferentes tipos de Dislexia o es la misma alteración que se manifiesta de diferentes formas?

El niño con dislexia es capaz de aprender a leer, lo que lo hace es de una manera diferente con un método distinto y habrá un tratamiento especial donde se le darán estrategias, y así manejen habilidades.

Así también, es que los padres que tengan hijos con dislexia se apoyen en un profesional para ayudar a su hijo y así no se vea afectado su rendimiento.

3. ¿Cuándo debemos alertarnos?

Existen diferentes tendencias para poder clasificar la dislexia , depende el punto de vista de neurólogo, psicólogo , terapeuta de lenguaje, la más aceptada en la que se puede dividir la dislexia son la adquirida o desarrollo. La dislexia adquirida tiene sus divisiones: fonológica, superficial, semántica, profunda, auditiva, visual. Y en la dislexia del desarrollo: la evolutiva y la dislexia profunda.

4. ¿Qué áreas están afectadas?

Los indicadores de alerta se presentan a partir de los 5 a 6 años pero hasta los 7 y 8 años no se finaliza el proceso de aprendizaje en la lecto-escritura. Ese el momento en el cual se puede realizar un diagnóstico diferencial de la dislexia.

5. ¿Cuál es la edad y en qué nivel de educación aparece?

Hay algunos indicadores de alerta,: cuando hay retraso en la adquisición de lenguaje oral, cuando el niño presenta dificultades al poder deletrear y silabear, dificultades de memoria, dificultades de vocación donde no le salen las palabras, dificultades en la orientación espacio temporal, en la educación primaria dificultad en el reconocimiento de palabras en la lectura , no hay fluidez

y velocidad su lectura es muy lenta, es muy silábica, aprender a escritura y en la elaboración de redacciones, hay muchos errores ortográficos, errores de lectura en las palabras conocidas y a veces desconocidas, confusión de homófonas, errores de sustitución de letras, de comprensión lectora, dificultad para acceder al significado de las palabras

6. ¿Es necesaria la intervención específica? ¿Qué especialistas deben intervenir?

Entre las áreas más afectadas está la percepción visual y auditiva, en la discriminación de letras y sonidos, el lenguaje oral la lectura y escritura es el área más afectada, el cálculo el conteo, problemas matemáticos, comprensión de vocabulario y la memoria donde no retienen la información.

Otra área afectada es el esquema corporal es que no reconocen el cuerpo, no hay dominancia lateral, problemas de izquierda derecha, torpeza motriz, en todo lo que tiene que ver con motricidad fina lo que tiene que ver con recortar, rasgar, puntear, pudiéndose manifestar en la motricidad gruesa, pelotear, encestar, saltar la cuerda. Además de no identificar adelante atrás, el pasado y el mañana y como consecuencia de esta dificultad se presentan problemas emocionales bajo autoestima, desmotivación, rechazo ante las tareas relacionadas con lo que tiene que ver con la lectura y escritura.

7. ¿Cómo evalúa la presencia de dislexia en un estudiante?

Actualmente existen los tratamientos psicopedagógicos y los tratamientos fonológicos para poder ayudar en las dificultades de la dislexia o dificultades de pronunciación.

8. ¿Qué tratamientos existen en la actualidad?

Si es muy importante una intervención específica ya que se debe de realizar programas de intervención que se combinen entre sí, pero todo esto va a

depender del tipo de dislexia que incide más en uno que en otros. Por ejemplo hay programas de exactitud lectura como tareas de habilidades de deletreo, discriminación fonológica, reglas de comprensión de grafemas ósea las letras, el fonema con su sonido.

También hay programas para la velocidad lectora de conocimiento directo de las palabras , homófonas, lectura de palabras conocidas a veces desconocidas y por último lo que tenga que ver con las reglas ortográficas, también programas de comprensión lectora donde desarrollan habilidades para comprender y para relacionarlas con informaciones previas .

9. ¿Cómo ha notado que los padres reaccionan frente a la dislexia?

Si se debe acudir a un psicopedagogo, a un profesional en fonología o a un terapeuta de lenguaje, gente que esté preparada para orientar en estas dificultades de aprendizaje como es la dislexia.

10. ¿Cómo cree que afecta la dislexia en el rendimiento escolar?

Existen diferentes pruebas neuropsicológicas para evaluar las capacidades lectoras de una persona y que permiten ver cómo funciona cada área específica, procesos visuales, procesos léxicos, hay la comprensión de texto, velocidad de lectura hay muchas pruebas pero a partir de esto es posible planificar las intervenciones mucho más eficientes siempre adecuándolas a cada uno de los casos, recordando que cada caso es diferente.

11. Ejemplos de errores comunes en los disléxicos:

Cuando realmente las reacciones de los padres son diversas a veces hay desconciertos, negaciones, enfado, otras se sienten con culpabilidad algunos miedos que no saben cómo enfrentar esta dificultad, otros rechazo ,desilusión, alivio de saber que realmente pueden encontrar una solución a esta dificultad .

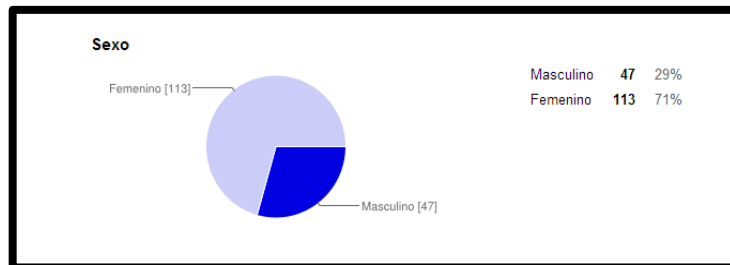
12. ¿Cree usted que un programa tecnológico de lecto-escritura ayudaría a mejorar las condiciones de aprendizaje en estos estudiantes?

Creo que un programa tecnológico ayudaría a mejorar las condiciones de aprendizaje porque una comunicación multisensorial ayuda a las personas a disminuir el obstáculo de su problema, esto quiere decir que cada vez que la persona utilice el programa, leyendo y escuchando al mismo tiempo, va a mejorar sus habilidades de comunicación. Además va a superar las dificultades de aprendizaje, y un programa les va a resultar mucho más divertido.

2.3.2 Encuestas

Encuesta a padres de familia

Gráfico 1 Sexo



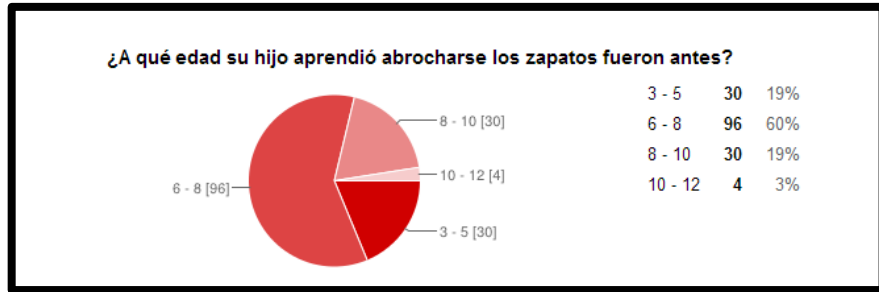
Fuente investigación de mercado

Gráfico 2 ¿Ha notado que a su hijo es talentoso en el arte, la música y el deporte?



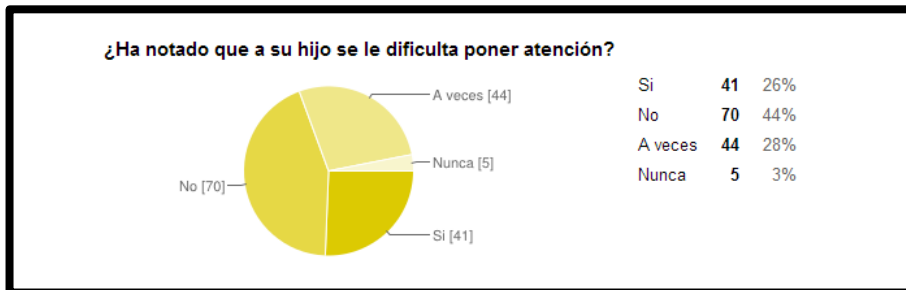
Fuente investigación de mercado

Gráfico 3 ¿A qué edad su hijo aprendió abrocharse los zapatos fueron antes?



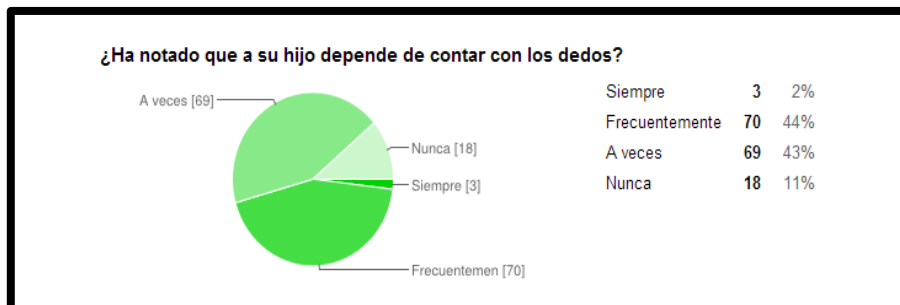
Fuente investigación de mercado

Gráfico 4 ¿Ha notado que a su hijo se le dificulta poner atención?



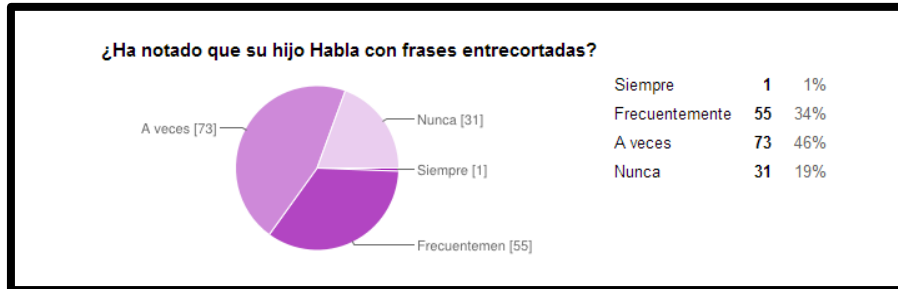
Fuente investigación de mercado

Gráfico 5 ¿Ha notado que a su hijo depende de contar con los dedos?



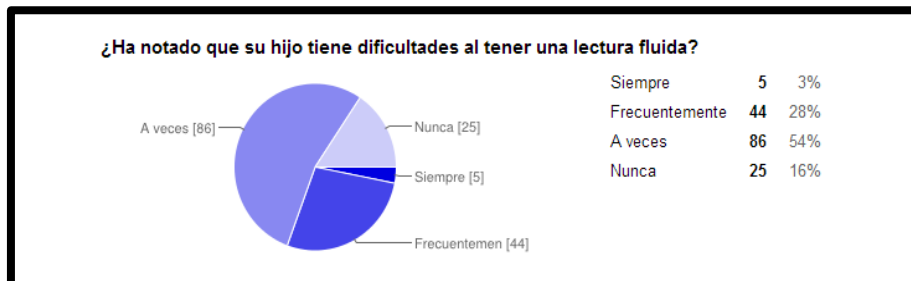
Fuente investigación de mercado

Gráfico 6 ¿Ha notado que su hijo Habla con frases entrecortadas?



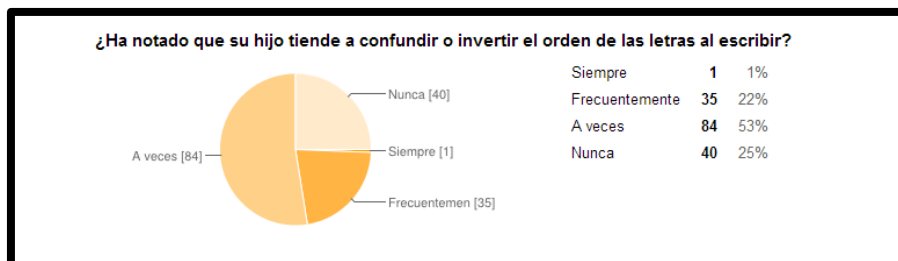
Fuente investigación de mercado

Gráfico 7 ¿Ha notado que su hijo tiene dificultades al tener una lectura fluida?



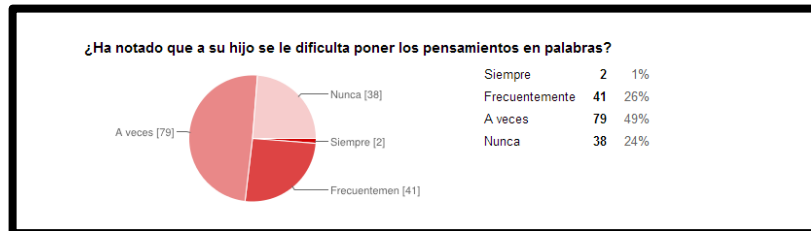
Fuente investigación de mercado

Gráfico 8 ¿Ha notado que su hijo tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir?



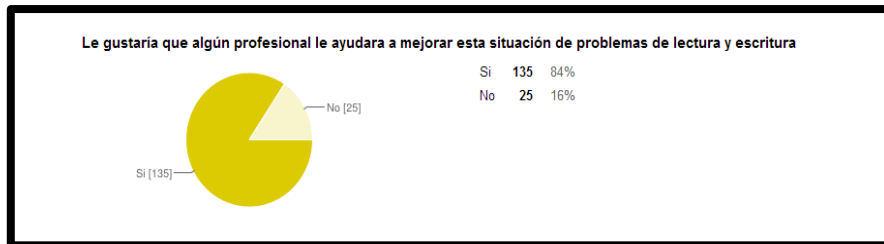
Fuente investigación de mercado

Gráfico 9 ¿Ha notado que a su hijo se le dificulta poner los pensamientos en palabras?



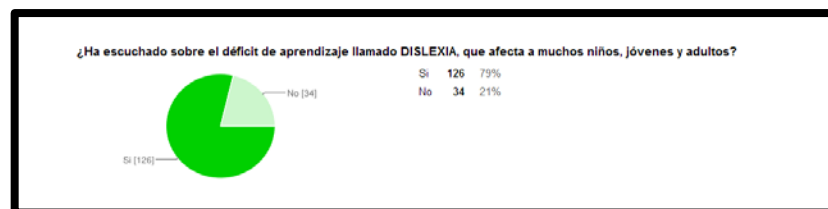
Fuente investigación de mercado

Gráfico 10 ¿Le gustaría que algún profesional le ayudara a mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?



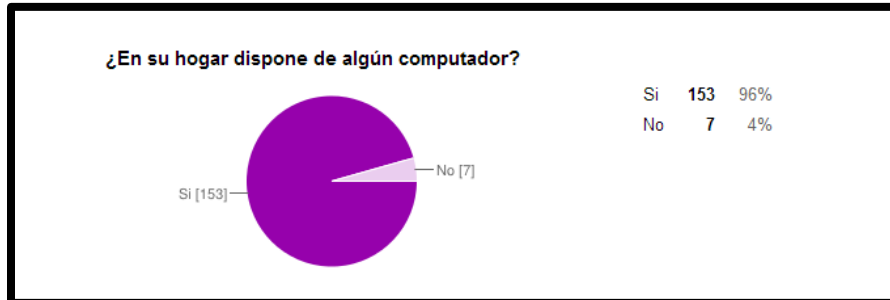
Fuente investigación de mercado

Gráfico 11 ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?



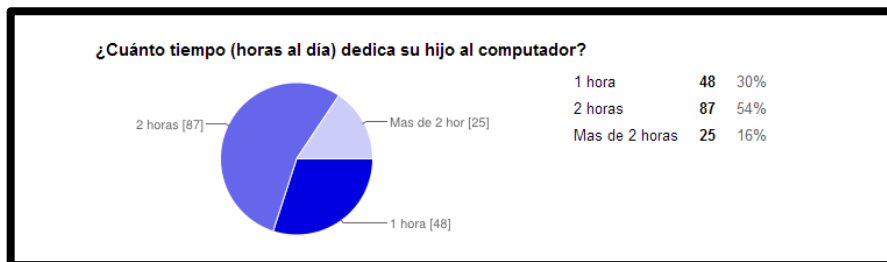
Fuente investigación de mercado

Gráfico 12 ¿En su hogar dispone de algún computador?



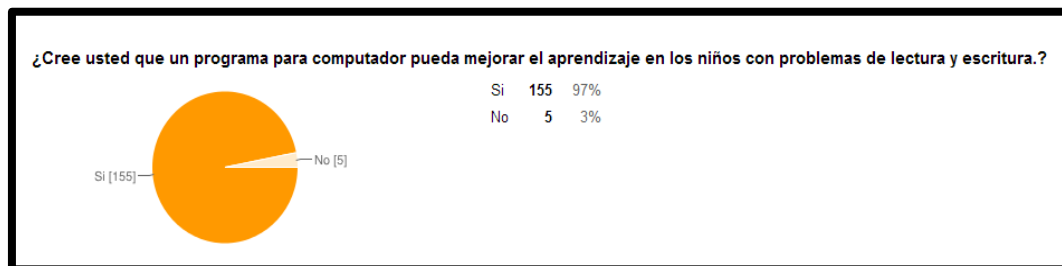
Fuente investigación de mercado

Gráfico 13 ¿Cuánto tiempo (horas al día) dedica su hijo al computador?



Fuente investigación de mercado

Gráfico 14 ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura.?

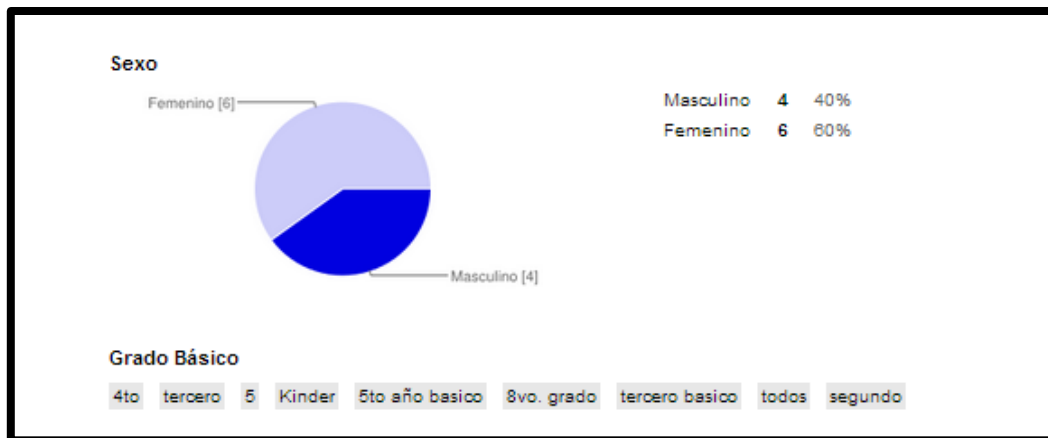


Fuente investigación de mercado

Encuesta a docentes

Los docentes encuestados han sido 10, los cuales pertenecen a diferentes entidades educativas como: Unidad Educativa Emanuel y Escuela Plaza Sésamo.

Gráfico 15 Sexo



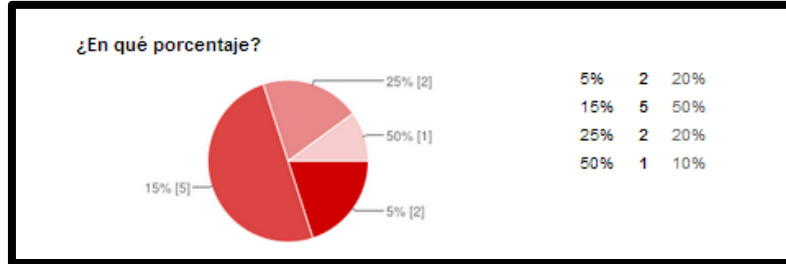
Fuente investigación de mercado

Gráfico 16 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se les dificulta poner atención?



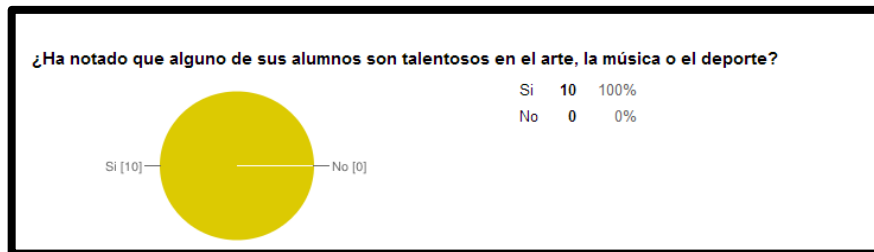
Fuente investigación de mercado

Gráfico 17 ¿En qué porcentaje?



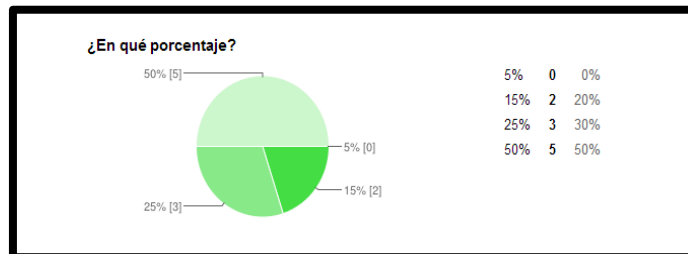
Fuente investigación de mercado

Gráfico 18 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos son talentosos en el arte, la música o el deporte?



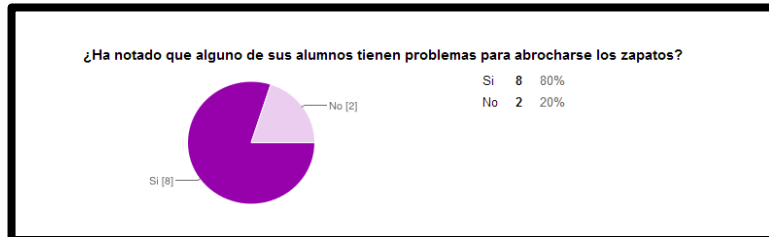
Fuente investigación de mercado

Gráfico 19 ¿En qué porcentaje?



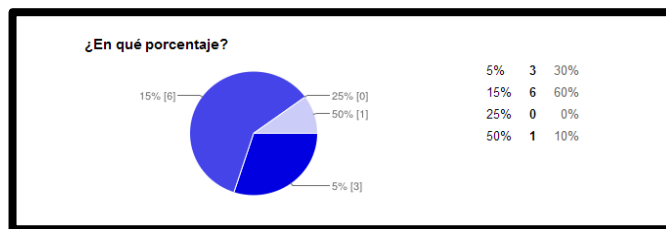
Fuente investigación de mercado

Gráfico 20 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tienen problemas para abrocharse los zapatos?



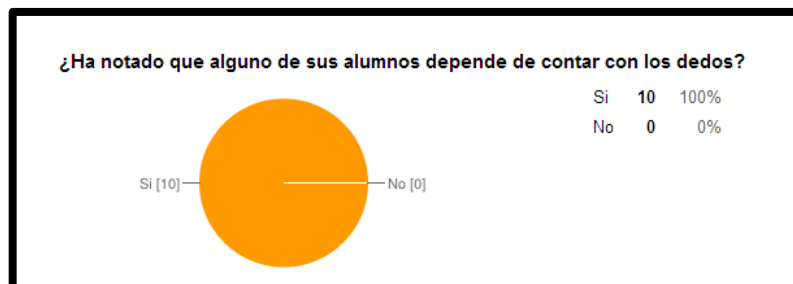
Fuente investigación de mercado

Gráfico 21 ¿En qué porcentaje?



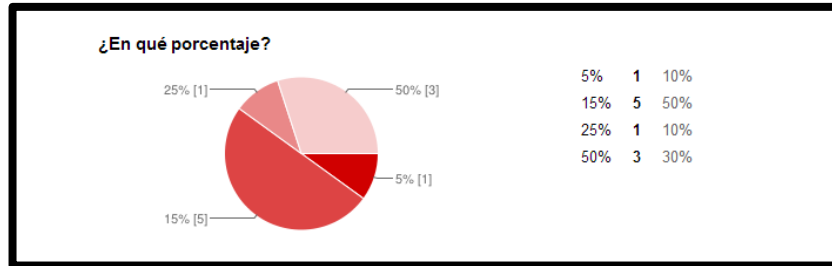
Fuente investigación de mercado

Gráfico 22 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos depende de contar con los dedos?



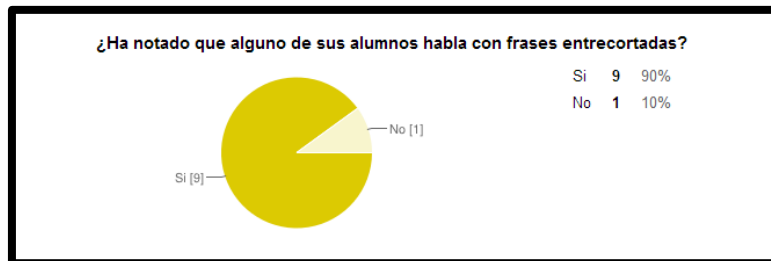
Fuente investigación de mercado

Gráfico 23 ¿En qué porcentaje?



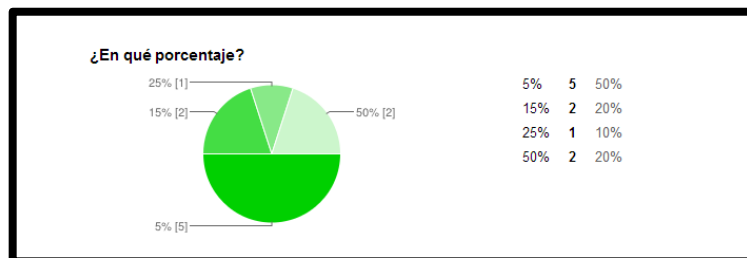
Fuente investigación de mercado

Gráfico 24 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos habla con frases entrecortadas?



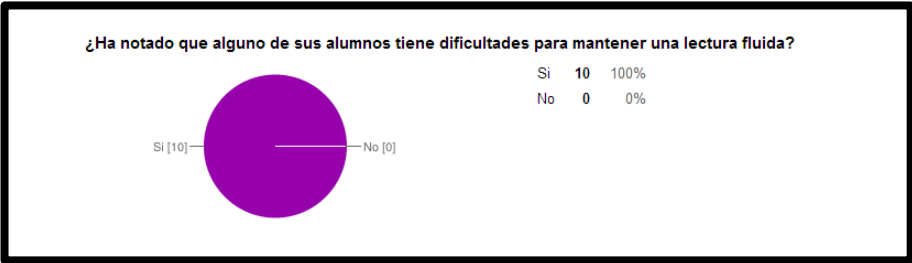
Fuente investigación de mercado

Gráfico 25 ¿En qué porcentaje?



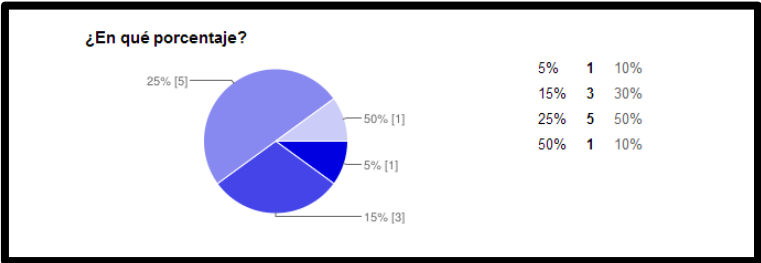
Fuente investigación de mercado

Gráfico 26 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiene dificultades para mantener una lectura fluida?



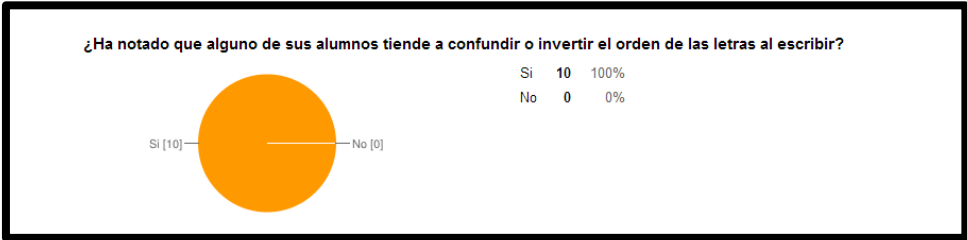
Fuente investigación de mercado

Gráfico 27 ¿En qué porcentaje?



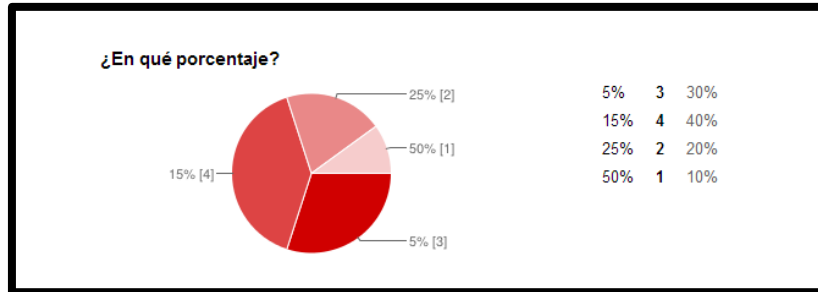
Fuente investigación de mercado

Gráfico 28 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir?



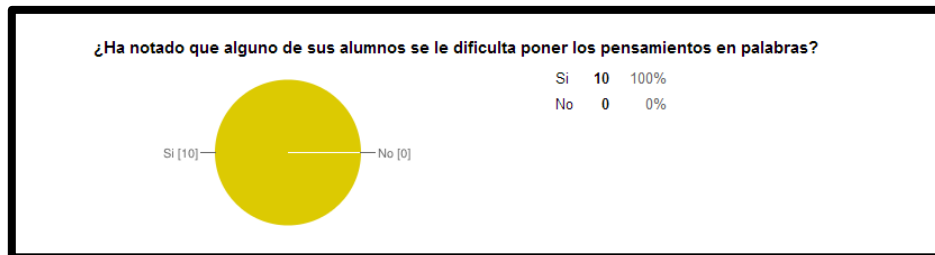
Fuente investigación de mercado

Gráfico 29 ¿En qué porcentaje?



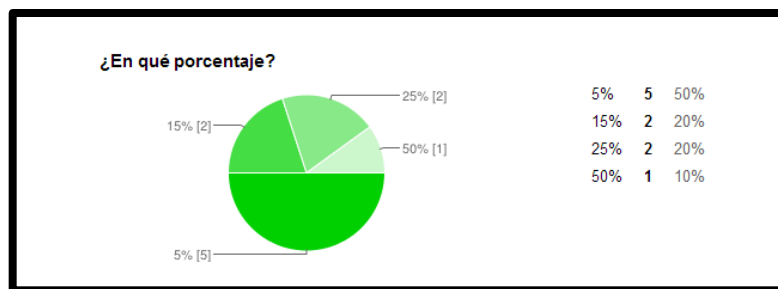
Fuente investigación de mercado

Gráfico 30 ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se le dificulta poner los pensamientos en palabras?



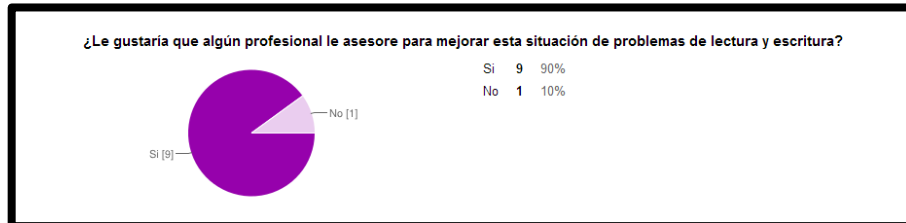
Fuente investigación de mercado

Gráfico 31 ¿En qué porcentaje?



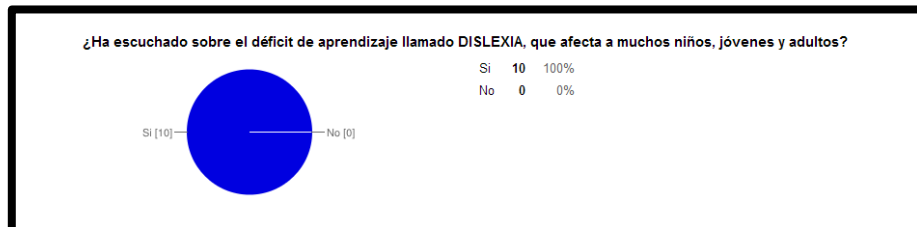
Fuente investigación de mercado

Gráfico 32 ¿Le gustaría que algún profesional le asesore para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?



Fuente investigación de mercado

Gráfico 33 ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?



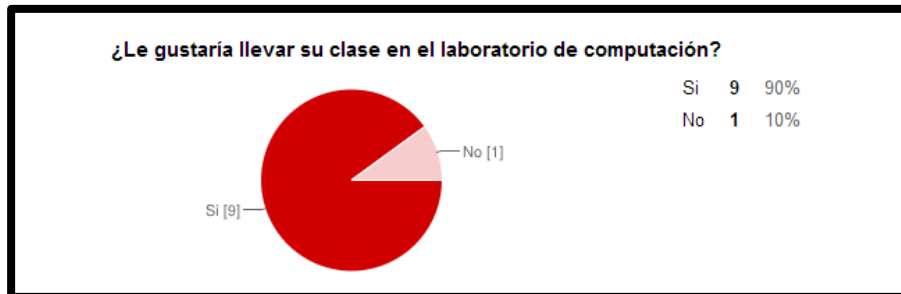
Fuente investigación de mercado

Gráfico 34 ¿En la entidad educativa que labora dispone de un laboratorio de computación?



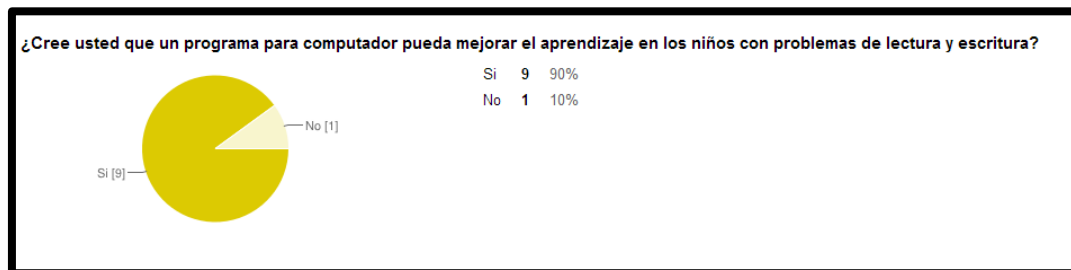
Fuente investigación de mercado

Gráfico 35 ¿Le gustaría llevar su clase al laboratorio de computación?



.Fuente investigación de mercado

Gráfico 36 ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura?



.Fuente investigación de mercado

Análisis de las encuestas

Mediante las encuestas realizadas a los docentes de diferentes entidades educativas como Unidad Educativa Emanuel y Plaza Sésamo los cuales manejan dentro de sus aulas de clases alumnos con edades de entre 6 a 8 años se ha llegado al siguiente análisis.

En el análisis realizado mediante las encuestas los docentes demostraron que la mayoría de sus alumnos se les hace difícil mantener la atención dentro del salón de clases, sin embargo han notado que los mismos alumnos a los cuales

se les dificulta mantener la atención, son talentosos en el ámbito artístico y deportivo. En cuanto a capacidades motrices para amarrarse sus zapatos se ha mantenido una problemática en casi todo sus estudiantes.

En las matemáticas se sienten más cómodos apoyándose en contar con los dedos. En su manera de expresarse hablan entrecortados sin llegarlos a entender, cuando los docentes trabajan con talleres de lectura en clases la lectura fluida no es la mejor y por lo regular hacen inversión de letras.

Cuando a los maestros se les preguntó si estarían dispuestos a recibir apoyo para mejorar la lectura y escritura de sus es alumnos, marcaron un sí rotundo en su mayoría porque conocen de que en la sociedad existe un déficit de aprendizaje llamado Dislexia.

Al finalizar se quería llegar a saber si en las entidades educativas donde laboran cuentan con laboratorios de computación, para lo cual todos respondieron sí, sabiendo que un laboratorio sería para la materia.

Sin embargo la mayoría de los docentes al ser encuestados sobre si estarían dispuesto a establecer una clase en el laboratorio de computación, llegaron a una conclusión en común de que un programa de computador sería una buena solución para mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura.

3.Capítulo

3.1 Descripción del proyecto

3.1.1 Contenido de la aplicación

El proyecto técnico que se ha planteado corresponde a un videojuego didáctico para computadora, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de educación básica, específicamente aquellos casos con dislexia. Por ello fue necesario buscar principios pedagógicos y didácticos que sirvan de guía para este proyecto de titulación.

La fundación Kids Health (2014) clasifica a la lectura como un entrenamiento constante para el cerebro, determinando algunos pasos importantes para el aprendizaje, entre los que están: entender la manera en que los sonidos del lenguaje forman las palabras, concentrarse en los signos impresos (letras o palabras), conectar los sonidos del lenguaje con las letras, combinar los sonidos para construir las palabras, controlar los movimientos de los ojos en la página, construir imágenes e ideas, comparar nuevas ideas con las que ya sabes y guardar las ideas en la memoria.

Es por eso que para el proyecto se ha considerado la presentación de las letras de la siguiente manera según la investigación realizada los especialistas y diseñadores British Dyslexia Association (2007) descubrieron que los lectores disléxicos les favorecía, el uso de letras ascendentes y descendentes, b, d, f, h, k, l, t, y todas las mayúsculas; G, J, P, Q, Y; al mismo tiempo las consonantes b y d; p y q distinguidas, que no se empleen juntas como espejo. El empleo bien claro de las diferentes formas de capital L, l minúscula y el dígito 1, manejar el redondeado g como en la escritura a mano, así como el redondeado en la letra a, aunque tal vez algunos sintieron que se puede confundir con o, además en los espacios de letras de, r, n juntos rn no deben verse como m.

En cuanto a las fuentes tipográficas, la compañía New Technologies Committe indica que se debe utilizar una tipografía simple, con espaciados uniformes Sans serif, como Arial, y en cuanto al tamaño de la fuente deberá ser 12 a 14 puntos.(B.D.A. New Technologies Committee, 2014)

3.1.2 Imagen corporativa

Logo

Gráfico 37 Logo



Elaborado por autor

El nombre del videojuego será Lexia, la razón del nombre es porque se dividió a la palabra dislexia en 2 partes, se borró la primera parte porque “Dis” significa dificultad y lo que pretende el videojuego es ayudar a los niños a mejorar sus problemas de aprendizaje.

Colores

Gráfico 38 Colores del logo



Elaborado por autor

Se escogió el color celeste para los varones y el rosado para las mujeres, cada uno fue seleccionado porque son los colores con los cuales los niños más se identifican.

Fuente Tipográfica

En la fuente se utilizó odinrounded porque es dinámica y le da frescura a la marca por sus bordes redondeados que la hacen más agradable para niños.

Gráfico 39 Fuente tipográfica



lexia

Elaborado por autor

3.1.3 Alcance

El software se apoya en involucrar tanto al docente (psicopedagogo) y el alumno con dislexia en aulas de recursos o aulas destinadas para la educación inclusiva, así como también en el hogar, permitiendo que el docente y el padre de familia puedan ser una guía durante el proceso de manipulación del software. A partir de una experiencia propia, percibiendo con la inteligencia kinestésica para aprender, buscamos que los niños aprendan jugando. Partiendo con los principios de la ludoterapia como una manera dinámica e interesante para que lleguen a procesar la información con mayor facilidad mediante el juego didáctico e interactivo.

El juego está basado en la supervisión tanto por el tutor encargado del aula de educación inclusiva en la entidad educativa, como el padre de familia en el hogar.

3.1.4 Especificaciones funcionales

El diseño de cada nivel fue específicamente pensado de manera estratégica para que cumpla con los procedimientos de aprendizaje en las diferentes etapas y así apuntar a las problemáticas de manera ascendente que presentan los disléxicos. El proyecto se basa en la siguiente diagramación:

Tabla 1 Diagramación del juego

Niveles	Temáticas		
	Decodificación de consonantes	Decodificación de sílabas / Orden sintáctico	Sustantivos de número / Frecuencia
Nivel Fácil	Discriminación visual y fonética de las consonantes D y B.	Inserción de sílabas inversas AS y SA para completar la palabra CASA.	Identificación de plurales y singulares mediante la visualización de un grupo de perros, donde se lo determine en plural.
Nivel Difícil	Selección e inserción de la consonante correcta V o B, mediante la visualización de un animal en este caso la VACA.	Completar la palabra dentro de la oración, mediante la selección de la sílaba compuesta correcta PLA o PRA para completar la palabra PLAYA.	Identificación visual de algunas de las 100 palabras de alta frecuencia dentro de las 3 oraciones dispuestas: si, a, cada, su, ese, mi, me.

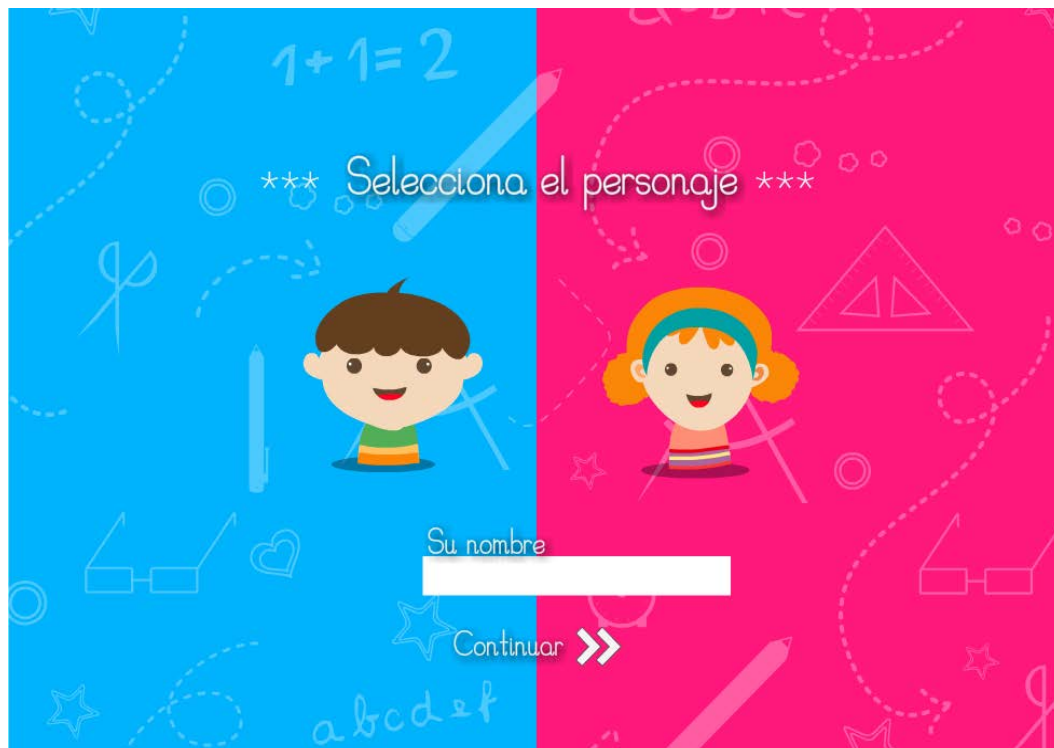
Elaborado por autor

Además cada etapa que experimente el usuario tendrá algunas características que fueron pensadas de manera estratégica para el aprendizaje, con la finalidad de que el niño con dislexia, no pierda sino que aprenda.

Ingreso de nombre y selección de género.

Durante esta etapa el estudiante deberá ingresar su nombre y seleccionar el género que lo identifique. La principal función de esta entrada es permitir que el reporte aparezca con sus datos personales.

Gráfico 40 Ingreso de nombre y selección de género.

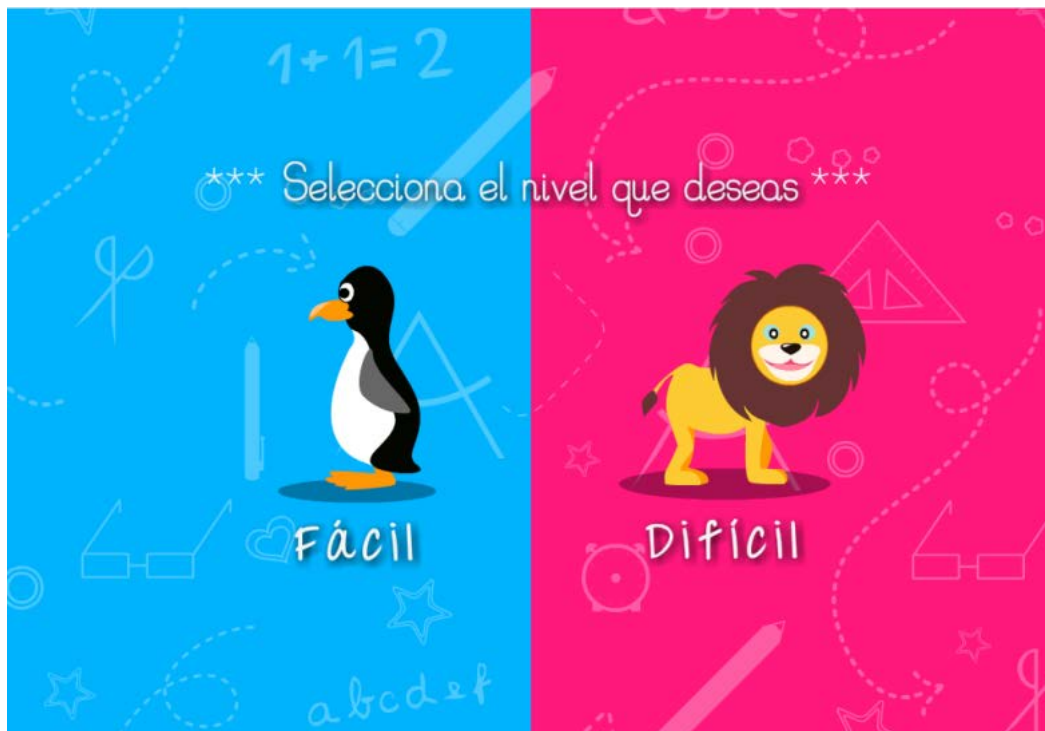


Elaborado por autor

Selección del nivel fácil o difícil

Dependiendo del grado de dislexia que posee el estudiante tiene la posibilidad de escoger el nivel conveniente. Cabe recordar que la finalidad del juego no es que el estudiante pierda, sino más bien, que aprenda jugando.

Gráfico 41 Selección del nivel fácil o difícil



Elaborado por autor

Nivel Fácil

El nivel fácil está dividido en tres temáticas, acorde al grado de dislexia el cual posee el alumno(a) y las problemáticas más comunes que ellos presentan, las cuales se detalla a continuación.

Decodificación de consonantes / Nivel Fácil

Consiste en discriminar de manera visual y fonética la consonante d de entre varias b. Mediante el cursor el alumno es capaz de pasar por encima de las posibles respuestas, dicha consonante emitirá su sonido (fonético), permitiendo así que el alumno tenga posibilidad de acertar en la selección.

Gráfico 42 Nivel decodificación de consonantes

Selecciona la letra d dentro del siguiente cuadro

b	b	b	b	b
b	b	b	b	d
b	d	b	d	b
b	b	b	b	b
d	b	b	d	b

*** Nivel ***
*** Vidas ***
*** Premios ***

Elaborado por autor

Decodificación de sílabas en su orden sintáctico / Nivel Fácil

Mediante el gráfico determinado en su pantalla el alumno tiene la posibilidad de escoger las sílabas inversas correctas para poder completar la palabra CASA de manera sintáctica, el alumno mediante arrastre tiene la posibilidad llevar su respuesta al acierto.

Gráfico 43 Decodificación de sílabas en su orden sintáctico

Inserta la sílabas correctas dentro del siguiente cuadro



ca

sa as

*** Nivel *** *** Vidas *** *** Premios ***

☆☆☆ ♥ x 5 🏆 🏆 🏆

Elaborado por autor

Sustantivos de número / Nivel Fácil

Se presentará en pantalla la animación de varios perros que recorrerán la pantalla, a manera de clic el alumno seleccionará lo que está viendo mediante sustantivos de número, en este caso PERRO o PERROS.

Gráfico 44 Sustantivos de número

Indique si lo que puede observar esta en singular o plural



➡ PERRO ➡ PERROS

*** Nivel *** *** Vidas *** *** Premios ***

☆☆☆ ♥ x 5 🏆 🏆 🏆

Elaborado por autor

Nivel Difícil

El nivel difícil está dividido en tres temáticas al igual que el nivel fácil, sin embargo las dificultades aumentan acorde a la superación de los niveles anteriores, las cuales se detalla a continuación.

Decodificación de consonantes / Nivel Difícil

Consiste en seleccionar de manera visual y fonética la consonante V de la B. Mediante el cursor el alumno es capaz de escoger la respuesta correcta, dicha consonante emitirá su sonido(fonético), permitiendo así que el alumno tenga posibilidad de acertar en la selección.

Gráfico 45 Decodificación de consonantes



Indique la consonante que define a este animal



ACA

V B

*** Nivel ***

*** Vidas ***

*** Premios ***

★ ★ ★

❤ x 5

🏆 🏆 🏆

Elaborado por autor

Decodificación de sílabas en su orden sintáctico / Nivel Difícil

Mediante el gráfico determinado en su pantalla el alumno tiene la posibilidad de escoger las sílabas inversas correctas para poder completar la palabra, en este caso se presentará la una oración en donde la palabra PLAYA está incompleta, es así que el alumno mediante arrastre tiene la posibilidad llevar su respuesta al acierto.

Gráfico 46 Decodificación de sílabas en su orden sintáctico



Complete la sílabas que faltan en la siguiente oración

LA FAMILIA MACÍAS ESTA EN LA [] YA

PLA PRA

*** Nivel ***
*** Vidas ***
*** Premios ***

Elaborado por autor

Frecuencia de palabras / Nivel Difícil

Se presentará en pantalla algunas de las 100 palabras con mayor frecuencia de uso en el Idioma Español, es así que mediante un clic, el alumno deberá identificar y seleccionar las palabras de mayor frecuencia dentro de las 3 oraciones que estará marcadas en negrita en la parte superior del ejercicio.

Gráfico 47 Frecuencia de palabras

Indique las siguientes palabras dentro de las siguientes oraciones.

si a me mi ese su cada

_____ Mi papá suda si usa su pala toda la semana.

_____ El torito sale a la arena, no teme a ese torero.

_____ El lorito me pide rico cacao a cada rato.

*** Nivel ***
★ ★ ★

*** Vidas ***
❤️ x 5

*** Premios ***
🏆 🏆 🏆

Elaborado por autor

Plan de premios

Después de haber acertado en cada temática el jugador tendrá la posibilidad de descargar imprimibles de actividades que reforzarán y desarrollarán otras habilidades motrices, de esta manera aun los premios se encuentran dentro de la ludo-pedagogía.

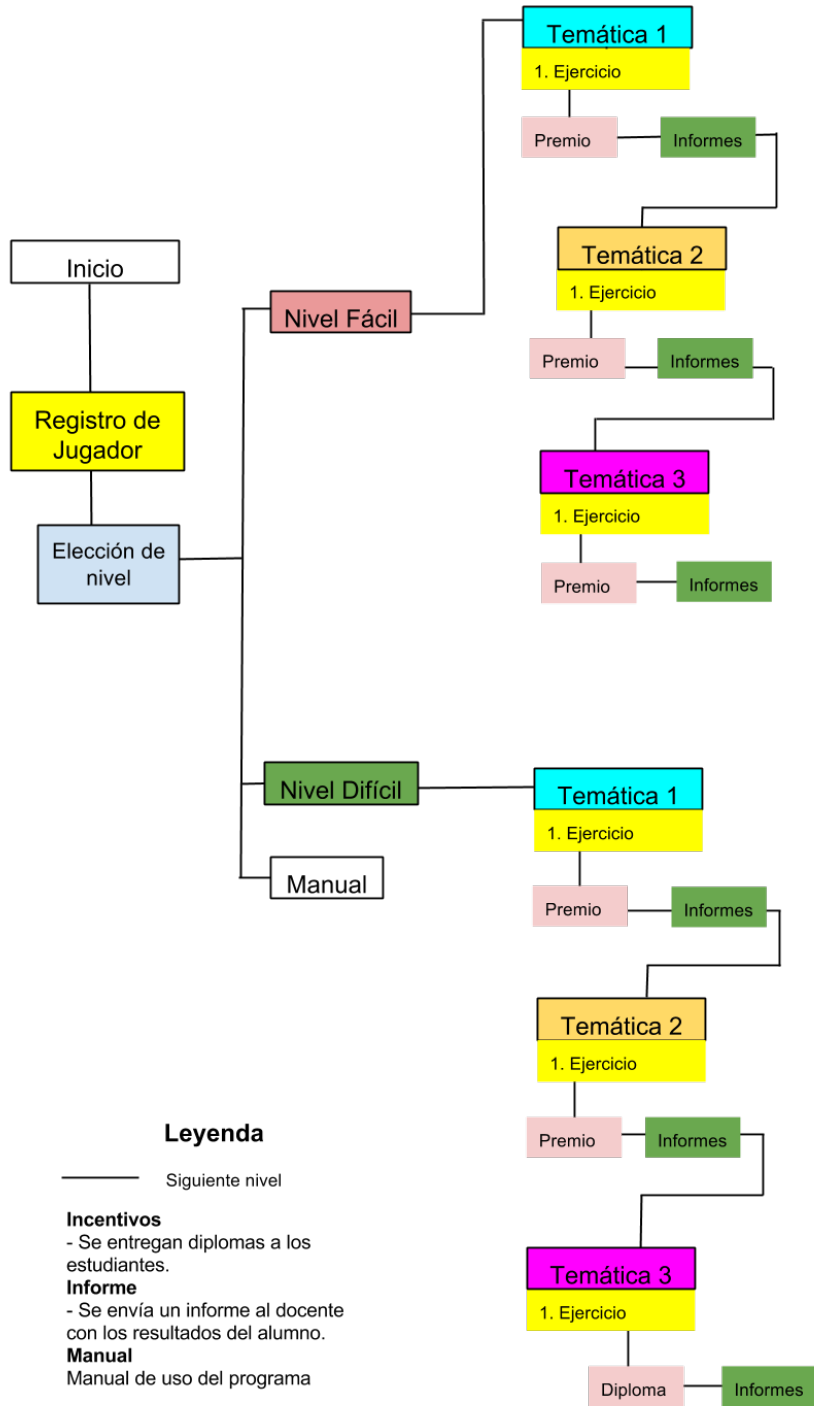
Tabla 2 Plan de premios

Niveles	Premios		
Fácil	<p>Nivel 1 Imprimible de ejercicio en el que se debe colorear.</p>	<p>Nivel 2 Imprimible del ejercicio en Unir con líneas las letras en orden alfabético y así formar una figura.</p>	<p>Nivel 3 Imprimible de ejercicio en el cual el niño debe armar un rompecabezas</p>
Difícil	<p>Nivel 1 Imprimible de ejercicio con los pasos para armar Origami.</p>	<p>Nivel 2 Imprimible de ejercicio para armar un juguete hecho de papel.</p>	<p>Nivel 3 Entrega de un diploma.</p>

Elaborado por autor

3.2 Módulos de la aplicación

Gráfico 48 Módulos de aplicación



Elaborado por autor

3.3 Especificaciones técnicas

El desarrollo del videojuego didáctico fue desarrollado para que cumpla los mínimos requisitos técnicos para su funcionamiento y así no sea una problemática en su ejecución desde cualquier ordenador.

- Requiere servidor.
- Compatible con Google Chrome.
- Conexión a internet.
- Espacio estimado en el servidor 200 Mb.

3.4 Descripción del usuario

Padres de familia - Descripción demográfica.

Tabla 3 Descripción demográfica en padres de familia

Género	Indiferente
Edad	25 en adelante
Ciclo de vida familiar	Casados y solteros
Target	Medio, medio bajo
Escolaridad	Indiferente
Sector de la ciudad	Norte
Religión	Evangélicos

Elaborado por autor

Padres de familia - Descripción psicográfica

Tabla 4 Descripción psicográfica en padres de familia

Personalidad	Indiferente
Estilo de vida	Moderada
Intereses	Actividades creativas

Elaborado por autor

Alumnos - Descripción demográfica

Tabla 5 Descripción demográfica en alumnos

Género	Indiferente
Edad	6 a 8 años
Target	Medio, medio bajo
Escolaridad	Primaria
Sector de la ciudad	Norte
Religión	Evangélicos

Elaborado por autor

Alumnos - Descripción psicográfica

Tabla 6 Descripción psicográfica en alumnos

Personalidad	Baja autoestima, conducta disruptiva
Estilo de vida	Moderada
Intereses	Actividades creativas

Elaborado por autor

Conclusiones

Actualmente el ámbito educativo en el Ecuador está presentando un constante cambio para mejorar la calidad educativa, es así que el Ministerio de Educación trata de brindar una educación con igualdad, permitiendo la creación obligatoria de aulas con educación inclusiva.

Los profesores en su gran mayoría manifestaron que no saben cómo manejar una clase con alumnos que presentan dificultades en la lecto-escritura, para lo cual los docentes en diferentes ocasiones necesitan de estrategias de enseñanza, siendo los métodos tradicionales una de las vías para la enseñanza a estudiantes con dificultades de aprendizaje, utilizando materiales como: libros para colorear, rompecabezas, entre otros, sin embargo los docentes y padres de familia manifestaron que un programa de computador podría mejorar el aprendizaje de los niños con dislexia, es por ese motivo que se diseñó un juego interactivo multimedia cuyo finalidad es perfeccionar el aprendizaje en la lecto-escritura.

Recomendaciones

Se sugiere que el alumno siempre está acompañado tanto por el docente en el aula, tutor de inclusión o el padre de familia en el hogar con el fin de darle seguimiento a la realización de las actividades. Además el juego podrá ejecutarse en base a ciertos aspectos técnicos como es el uso de un computador el cual deberá tener acceso a internet y tener instalado el navegador google chrome.

Referencias bibliográficas

American Academy of Pediatricsóanorganization. (1930). Obtenido de American Academy of Pediatricsóanorganization: <http://www.aap.org/>

Asociación de Logopedas de España. (1995). Obtenido de Asociación de Logopedas de España: www.ale-logopedas.org

Asociación Internacional Davis Dislexia . (1982). Obtenido de Asociación Internacional Davis Dislexia :www.dyslexia.com

British Dyslexia Association.(Enero de 2007).Obtenido de British Dyslexia Association: www.bdadyslexia.org.uk

B.D.A.New Technologies Committee.(06 de 2014). British dyslexia. Recuperado el 11 de 08 de 2014, de <http://bdatech.org/what-technology/typefaces-for-dyslexia/>

CIE-10. (2014). Clasificación internacional de enfermedades. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/CIE-10>

Davis, Ronald D. (07 de 11 de 2007). Dyslexia.com. Recuperado el 11 de 08 de 2014, de Dyslexia.com:

<http://www.dyslexia.com/library/spanish/caracteristicas.htm#ixzz30zAytp65>

Disfam. (2014). Disfam. Recuperado el 8 de 11 de 2014, de <http://www.disfam.org/dislexia/>

educación, M. d. (s.f.). Ministerio de educación . Recuperado el 11 de 8 de 2014, de <http://educacion.gob.ec/escuelas-inclusivas/>

Feldman, J. (1975). El lenguaje lectoescrito y sus problemas. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.

Health, K. (s.f.).Kids Health.Recuperado el 11 de 08 de 2014, de http://kidshealth.org/kid/en_espanol/cuerpo/dyslexia_esp.html

Health, Kids. (2014). KidsHealth. Recuperado el 11 de 08 de 2014, de KidsHealth: http://kidshealth.org/kid/en_espanol/cuerpo/dyslexia_esp.html

Isabel Martínez. (13 de 04 de 2012). Ser padres . Recuperado el 11 de 08 de 2014, de <http://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-y-desarrollo/lectoescritura-como-aprenden-a-leer-los-ninos.html>

KidsHealth. (11 de 8 de 2014). Obtenido de http://kidshealth.org/kid/en_espanol/cuerpo/dyslexia_esp.html

Kirk, C. y. (1984). Psicología de la Educación. Barcelona: Boixareu Universitaria.

Michelle Catanzaro. (s.f.). E-periódico. Recuperado el 11 de 08 de 2014, de http://epreader.elperiodico.com/APPS_GetPlayer

Ministerio de Educación del Ecuador. (11 de 2011). Recuperado el 11 de 08 de 2014, de http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Manual_de_Estrategias_100214.pdf

Ronald D. Davis. (9 de 11 de 2007). DISLEXIA. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de <http://www.dyslexia.com/library/spanish/caracteristicas.html>

Unesco. (1994). Declaración de salamanca y marco de acción. Unesco.

Wikipedia. (1 de 07 de 2014). Recuperado el 11 de 08 de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Logopedia>

www.dyslexia.com. (2007). Obtenido de www.dyslexia.com.

Anexos

Anexo #1

Entrevista a autoridades

- ¿En qué porcentaje ha notado que sus alumnos presentan problemas de aprendizaje?
(5% 15 % 25 % 50%)
- ¿En qué medida es importante que un profesional asesore a la institución para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?
- ¿Ha reconocido que en la institución se presentan estudiantes con dislexia?
- ¿Es necesaria la intervención específica? ¿Qué especialistas deben intervenir?
- ¿Qué estrategias ha implementado la institución para llevar a cabo las clases de inclusión?
- ¿Cómo ha notado la reacción de los padres frente a las situaciones de problemas de aprendizaje?
- ¿Cree usted que un programa tecnológico de lecto-escritura ayudaría a mejorar las condiciones de aprendizaje en estos estudiantes?

Anexo #2

Entrevista a psicóloga

- ¿Qué es la Dislexia?
- ¿Existen diferentes tipos de Dislexia o es la misma alteración que se manifiesta de diferentes formas?
- ¿Cuándo debemos alertarnos?
- ¿Qué áreas están afectadas?

- ¿Cuál es la edad y en qué nivel de educación aparece?
- ¿Es necesaria la intervención específica? ¿Qué especialistas deben intervenir?
- ¿Cómo evalúa la presencia de dislexia en un estudiante?
- ¿Qué tratamientos existen en la actualidad?
- ¿Cómo ha notado que los padres reaccionan frente a la dislexia?
- ¿Cómo cree que afecta la dislexia en el rendimiento escolar?
- Ejemplos de errores comunes en los disléxicos:
- ¿Cree usted que un programa tecnológico de lecto-escritura ayudaría a mejorar las condiciones de aprendizaje en estos estudiantes?

Anexo #3

Encuesta a padres de familia

- Sexo
- ¿Ha notado que alguno de sus alumno se les dificulta poner atención? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos son talentosos en el arte, la música o el deporte? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tienen problemas para abrocharse los zapatos? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos depende de contar con los dedos? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos habla con frases entrecortadas? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiene dificultades para mantener una lectura fluida? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir? ¿En qué porcentaje?

- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se le dificulta poner los pensamientos en palabras? ¿En qué porcentaje?
- ¿Le gustaría que algún profesional le asesore para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?
- ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?
- ¿En la entidad educativa que labora dispone de un laboratorio de computación?
- ¿Le gustaría llevar su clase en el laboratorio de computación? Si su respuesta es negativa, ¿Por qué?
- ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura? Si su respuesta es negativa, ¿Por qué?

Anexo #4

Encuesta a Docentes

- Grado Básico
- ¿Ha notado que alguno de sus alumno se les dificulta poner atención? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos son talentosos en el arte, la música o el deporte? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tienen problemas para abrocharse los zapatos? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos depende de contar con los dedos? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos habla con frases entrecortadas? ¿En qué porcentaje?

- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiene dificultades para mantener una lectura fluida? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos tiende a confundir o invertir el orden de las letras al escribir? ¿En qué porcentaje?
- ¿Ha notado que alguno de sus alumnos se le dificulta poner los pensamientos en palabras? ¿En qué porcentaje?
- ¿Le gustaría que algún profesional le asesore para mejorar esta situación de problemas de lectura y escritura?
- ¿Ha escuchado sobre el déficit de aprendizaje llamado DISLEXIA, que afecta a muchos niños, jóvenes y adultos?
- ¿En la entidad educativa que labora dispone de un laboratorio de computación?
- ¿Le gustaría llevar su clase en el laboratorio de computación? Si su respuesta es negativa, ¿Por qué?
- ¿Cree usted que un programa para computador pueda mejorar el aprendizaje en los niños con problemas de lectura y escritura? Si su respuesta es negativa, ¿Por qué?