

**RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO PRE
– ESCOLAR COMO APOYO EN LOS PROCESOS LECTO -
ESCRITURALES**

AUTORES: SALOMÓN CHACON

ABEL MORENO

WILLIAM GÓMEZ



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN INFORMATICA
BOGOTA D.C.
2014**

Tabla de Contenido

1.Introducción.....	3
3.El Problema de Investigación.....	5
3.1.Identificación del Problema.....	5
3.2.Análisis del Problema.....	5
4.Objetivos de la Investigación.....	6
4.1.Objetivo General:.....	6
4.2.Objetivos Específicos:.....	6
5.Marco Conceptual.....	7
5.1.Recursos educativos digitales.....	7
¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?.....	7
Ventajas de los Recursos Educativos Digitales.....	7
6.Clasificación del Software Educativo.....	8
6.1.Sistemas de Ejecución y Práctica.....	8
7.Clasificación de la Informática Educativa.....	8
7.1.Como Amplificador Intelectual.....	8
7.2.La Generación del Ordenador.....	8
8.Conceptualización de la Lecto-Escritura.....	9
8.1.¿Qué es el lenguaje?.....	9
8.2.El signo lingüístico.....	9
8.2.1.Según Significado o Contenido:.....	9
8.2.2.Según Significante o Expresión:.....	9
8.3.Comunicación Nivel lingüístico Etapa de los 5 a los 7 años:.....	10
9.Teorías del Aprendizaje.....	11
9.1.La Educación Infantil.....	11
9.2.Teoría de Aprendizaje de Piaget.....	11
9.3.Teoría sobre el Juego.....	12
10.Recursos Educativos.....	12
11.Recursos Materiales.....	13

12. Recursos Personales.....	13
13. Juegos de Creatividad.....	13
14. Habilidades de la Creatividad.....	13
15.1. Características esenciales de los programas educativos.....	14
15.2. Funciones del Software Educativo.....	15
16. Método de Investigación:.....	16
16.1. Las Fases de la Investigación Acción.....	16
16.2. Principales Acciones Para La Investigacion Accion.....	17
17. Metodología.....	17
17.1. Fase I: Contexto Poblacional.....	17
17.1.1. Análisis del Público.....	18
17.1.2. Análisis del Ambiente.....	18
17.2. Fase III: Diseño.....	19
18. Beneficios Esperados:.....	20
19. Diseño Metodológico.....	20
19.1. Diseño Inicial.....	20
19.2. Método de Aprendizaje “Letras”.....	20
19.3. Metodo de aprendizaje Fonético.....	21
20. Software Q´ LETRAS.....	22
21. Estado del Arte.....	30
22. Referencias Bibliográficas.....	34
23. Referencias Infográficas.....	35
Agradecimientos.....	36

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1.....	4
Ilustración 2.....	5
Ilustración 3.....	11
Ilustración 4.....	17
Ilustración 5.....	22
Ilustración 6.....	22
Ilustración 7.....	22
Ilustración 8.....	23
Ilustración 9.....	23
Ilustración 10.....	24
Ilustración 11.....	24
Ilustración 12.....	25
Ilustración 13.....	25
Ilustración 14.....	25
Ilustración 15.....	25
Ilustración 16.....	26
Ilustración 17.....	26
Ilustración 18.....	26
Ilustración 19.....	26
Ilustración 20.....	27
Ilustración 21.....	27
Ilustración 22.....	27
Ilustración 23.....	27
Ilustración 24.....	27



1. Introducción

Este proyecto está enfocado en una herramienta informática educativa para lograr un avance mediante juegos, ya que el juego es una estrategia didáctica para el desarrollo y la formación que el docente debe utilizar en sus metodologías educativas.

Así mismo busca estimular y fortalecer los procesos de lecto escritura por medio del alfabeto, a través de figuras, rompecabezas y palabras; ya que el aprender a leer y escribir es la base de todo aprendizaje. El programa **Q' Letras** se ha trabajado en el jardín infantil Las pequeñas semillas, los Colegios New England, Colegio de la presentación Sans Façon. Tomando como referencia para este trabajo el colegio de la Presentación Sans Façon.

Este proyecto nace de la necesidad en las dificultades que presentan los estudiantes en las necesidades preescolar del Colegio La Presentación Sans

Facon en ayudar con las clases de informática a los procesos de lecto escritura mediante el juego y la diversión.

El programa está dirigido especialmente a las instituciones educativas de primera infancia, en grados pre escolar; otorgándoles herramientas adecuadas para la complementación de la enseñanza en los primeros años de estudio del niño.

EL recurso educativo fue denominado **Q letras**, mediante el aprendizaje por letras, figuras, elaboradas por el grupo docente, es un aplicativo interactivo diseñado en la plataforma de Flash. Macromedia en un inicio tomo el nombre de Macromind fue fundada por Marc Cantor¹ en 1984 en chicago, es una empresa de software gráfico, desarrollo web y desarrollo vectorial, Flash es un programa que permite crear plataformas con contenido gráfico, animaciones y juegos que se pueden ejecutar independientemente del navegador, y sirve para crear proyectos multimedia que pueden ser desde una simple animación hasta complejos programas, que además de incorporar gráficos, videos y sonidos, también emplea lenguaje actionscript, un lenguaje completo de programación. “Adobe Flash Player es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado inicialmente por Macromedia y actualmente distribuido por Adobe Systems. Permite reproducir archivos SWF que pueden ser creados con la herramienta de autoría Adobe Flash 2 con Adobe Flex o con otras herramientas de Adobe y de terceros. Estos archivos se reproducen en un entorno determinado. En un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema, mientras que si el entorno es un navegador.”(MOSCOSO 2011)

Se logra evidenciar que el programa **Q´ Letras** ayuda a los procesos de lecto escritura fortaleciendo la identificación y asimilación de los sonidos vocálicos y de las consonantes, ayuda a la identificación de los grafemas relacionándolos con el sonido correspondiente con el fin de mejorar el proceso lector.

¹ Marc Cantor era un músico que fue el fundador de Macromind, trabajaba haciendo la música para una empresa que elaboraba video juegos y pensaba que la música era más importante que el juego.

2. Justificación

Contextualización de la población

El Colegio Sans Façon es una institución de 116 años de actividades educativas en Colombia, trabaja bajo el método de aprendizaje personalizante para primaria y bachillerato. El grado pre escolar tiene una población de 48 niñas y 2 docentes del mismo grado. Utilizan el método de aprendizaje Letras donde las niñas aprenden todo el alfabeto desde la letra A hasta la Z, mediante unidades de producción de conocimiento (UPROCO) elaboradas por las docentes.(figura 1)

Ilustración 1



Fuente: Propia

Normalmente el proceso de lecto-escritura del Colegio Sans façon se demora 20 meses para escribir textos comprensibles y comienzan desde hacer trazos (dibujos libres y coloreado) con el fin de lograr un aprestamiento en los procesos lecto - escriturales, seguido por la generación de letras vocales y consonantes y por ultimo escribir palabras relacionadas con una letra inicial dada por el profesor.

En estas Unidades se dibuja una letra que esté de acuerdo con la inicial de un juguete plasmado o la elaboración de un dibujo cotidiano, tomando como ejemplo la foto la letra “P” acompañada del dibujo de un Perro, todo esto para asociar el dibujo con una palabra.

Los continuos avances tecnológicos también se han evidenciado en estos procesos lecto-escriturales y podemos encontrar ayudas didácticas y programas, como Pipo, el abc de hipo, el conejo lector, entre otros, pero que no se acomodan al método de aprendizaje “letras” que se trabaja en el Colegio Sans façon.

Los constantes cambios en todos los ámbitos de la vida del ser humano: los medios de comunicación y esparcimiento, la forma de producción y el acceso al conocimiento, entre otros. Muchos de estos cambios han sido posibles gracias al vertiginoso avance tecnológico en las últimas décadas en telecomunicaciones.

Por ejemplo los celulares marcan una tendencia en los jóvenes para interactuar socialmente con más gente y conocer culturas diferentes a través de APP programas elaborados para celulares y tabletas en los cuales se da la posibilidad de buscar sitios, encontrar direcciones, jugar, o simplemente programas para una labor concreta ya sea profesional y que se enmarque en la sociedad, en cualquiera de sus ambientes cultural, educativo, económico.

Los avances informáticos que han acompañado al hombre en diferentes actividades y han cambiado la forma de actuar del hombre se ha visto como los diferentes trabajos que eran netamente físicos han pasado a ser más sedentarios.

Programas como Corel que sirven para diseño vectorial, Photoshop para edición de imagen, Flash en animación 2D, con los cuales podemos plasmar la gran mayoría de cosas que nuestra creatividad e imaginación permitan.

En discos virtuales podemos nombrar algunos que en los últimos años han marcado los avances como son DropBox Google Drive, SkyDrive, en los cuales podemos guardar información, fotos, trabajos y diseños.

Se podrían nombrar muchos más avances en informática y todos enmarcando un servicio para el hombre, nuevos programas cada vez más completos que cubren muchos frentes de trabajo y que cambian constantemente, con la finalidad de facilitar diferentes procesos en lo cotidiano del hombre.

La educación en Colombia ha tratado de apoyarse en los cambios tecnológicos para lograr mejores resultados, los colegios públicos y privados de acuerdo a sus recursos han tratado de destinar una parte de su presupuesto para la actualización de sus equipos tecnológicos e informáticos.

La institución educativa Sans Façon no es ajena a todos estos cambios tecnológicos. Los docentes buscan la forma de poner todos estos avances al servicio de la educación de las niñas y adaptarse a las constantes innovaciones dadas por los diferentes componentes tecnológicos.

La tecnología educativa no ha tenido el mismo avance vertiginoso y por lo general el docente termina adaptando los procesos a las nuevas tecnologías, Pre escolar del Colegio Sans Façon no es ajeno a esto y en muchos casos se apoya en herramientas de juegos para tratar de elaborar procesos educativos, y si hablamos de procesos para lectoescritura se evidencia que en su mayoría no son alcanzables por su alto costo y las instituciones no cuentan con recursos suficientes para este ello.

3. El Problema de Investigación

3.1. Identificación del Problema

Según las pruebas PISA (Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes, por su sigla en inglés) ocupamos los puestos más bajos en comparación con los otros países, Colombia en PISA (2012) “en lectura, el puntaje de Colombia (403) es inferior a los de 53 países, similar a los puntajes de siete países (Uruguay, Brasil, Túnez, Jordania, Malasia, Indonesia y Argentina)”

Ilustración 2

Países	Matemáticas		Lectura		Ciencias	
	Promedio	Desviación estándar	Promedio	Desviación estándar	Promedio	Desviación estándar
Chile	423	81	441	78	445	80
México	413	74	424	80	415	71
Uruguay	409	89	411	96	416	95
Costa Rica	407	68	441	74	429	71
Brasil	391	78	410	85	405	79
Argentina	388	77	396	96	406	86
Colombia	376	74	403	84	399	76
Perú	368	84	384	94	373	78
Promedio OCDE	494	92	496	94	501	93
Shanghai	613	101	570	80	580	82

Fuente: ICFES; Pruebas PISA 2012.

En los procesos de Lecto escritura del Colegio de la Presentación Sans Façon en el grado preescolar se evidencia la necesidad de apoyar en el aprendizaje de la lectura y la escritura ya que no se encuentra una herramienta que esté de acuerdo a las necesidades de las niñas y que esté de acuerdo con el método de aprendizaje letras utilizado por la institución.

3.2. Análisis del Problema

En el Colegio Sans Façon los procesos de Lecto escritura no son solo fundamentales para la adquisición de la lectura y de la escritura, sino para el desarrollo del conocimiento de las otras áreas. Son la base para los demás procesos en preescolar y la base para el buen desarrollo de las diferentes áreas a través de los diferentes niveles, en preescolar, primaria y bachillerato.

Dentro del modelo educativo existente en el colegio Sans Façon, específicamente en pre- escolar encontramos el método de Aprendizaje Letras, acompañados con láminas, tableros y elementos cotidianos entre otros, que ayudan a las docentes a transmitir los conocimientos. Para el desarrollo de los procesos de lecto escritura no se encuentra suficiente material, los docentes deben hacerlo en hojas tamaño carta. Es evidente que no existe un recurso informático que esté de acuerdo al método de aprendizaje empleado por la institución.

Por ende y para suplir la necesidad que presentan los estuantes en el aprendizaje de la lectura y la escritura se desarrolla este recurso educativo digital, con el cual se realicen estos procesos de manera más fácil y en menor tiempo.

¿De qué manera puede un recurso educativo digital apoyar los procesos de enseñanza en el área de lectoescritura en los estudiantes de preescolar?

4. Objetivos de la Investigación

4.1. Objetivo General:

Diseñar e Implementar un recurso educativo digital que permita apoyar y potencializar los procesos de Lecto Escritura en los estudiantes de pre escolar.

4.2. Objetivos Específicos:

4.2.1 Caracterizar la población considerando sus aptitudes, necesidades y habilidades.

4.2.2 Apoyar proceso de lectoescritura por medio del recurso educativo digital.

4.3.3 Desarrollar en el niño una identificación de las letras a través del aplicativo **Q'letras**

5. Marco Conceptual

5.1. Recursos educativos digitales

“Todo acto educativo implica acciones comunicativas entre docente y estudiantes, quienes comparten información y la procesan para generar conocimiento. En el aula de clase, actividades como la exposición y discusión oral, la lectura de textos impresos, la ejercitación y la práctica en laboratorio se apoyan con materiales educativos como tablero, libros, documentos y manuales impresos. Estos materiales sirven como mediadores en el proceso enseñanza – aprendizaje, para comunicar los contenidos y facilitar su comprensión y apropiación.”

“Con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es posible producir medios integrando texto, imagen, audio, animación, video, voz grabada y elementos de software, almacenarlos en computadores o llevarlos a Internet para ser leídos desde un computador o un dispositivo móvil. A estos medios se les conoce como medios digitales por el hecho de estar representados en un lenguaje binario, compuesto por dígitos (0 y 1), propio de los computadores.” (Zapata 2012)

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?

“Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos“

“Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.”

“A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet.” (Zapata 2012)

Ventajas de los Recursos Educativos Digitales

“Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.”

“Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales están:

- Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la

respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.

- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto¹. Los autores tienen la potestad de conceder una forma de licencia Creative Commons a sus Recursos educativos que publican en la WEB, o de compartirlos con otros usuarios en espacios de la WEB 2.0 y en espacios orientados a generar redes sociales.” (Zapata 2012)

5.2. La Informática como Cambio en la Educación

La informática es un área del conocimiento muy indispensable en la era actual como materia transversal de apoyo a los distintos desarrollo cognitivos de los estudiantes en la escuela de hoy:

“La tecnología informática está jugando un papel central en el cambio educativo, dirigiendo la explosión informática y haciendo posible que pensemos en nuevas maneras de responder a nuevas demandas.”

“La noción de aprendizaje ha cambiado. Estamos comenzando a tener diferentes ideas acerca de que deben aprender los estudiantes. La existencia de tecnología informática costeable con la capacidad de ofrecer instrucción en cualquier momento, a cualquier persona, en cualquier lugar, ha dado nuevos ímpetus a cambios en quien, cuando y donde aprenden los estudiantes. El computador ofrece instrucción uno a uno, la cual potencialmente puede ser mágica.”

“Cuando el niño aprende a interactuar con el computador, el proceso de enseñanza se transforma completamente. El aprendizaje. Se torna atractivo. El

conocimiento es adquirido con un objetivo claro. Y el niño hace algo con este conocimiento. Este nuevo conocimiento es fuente de poder y es experimentado como tal en el momento que comienza a formarse en la mente del niño.”

“El software educativo puede cambiar la manera de cómo se aprende... la tecnología de computadores puede hacer que la atención individualizada sea una realidad, los computadores tienen la habilidad de presentar al estudiante la posibilidad de ser inquisidor, la posibilidad de exploración y la posibilidad de cometer errores y reponerse de estos sin sentirse mal por ello.” (Meléndez, 1995).

6. Clasificación del Software Educativo

6.1. Sistemas de Ejecución y Práctica

“Otra actividad frecuente a nivel educativo es la de evaluar el nivel de entendiendo y la habilidad en el uso de herramientas y métodos a través de test que miden la habilidad para resolver ejercicios y problemas. Los ejercicios pueden ser propuestos en nivel de dificultad creciente. Estos son los llamados sistemas de ejecución y práctica, útiles hoy en día en algunos temas de asignaturas como matemáticas, gramática, historia, entre otros.” (Meléndez, 1995).

En el software **Q'letras** se emplea este sistema ya que los niños por medio de fichas dinámicas desarrollan actividades de completar palabras, colocar la palabra según donde corresponda y armando rompecabezas, escuchan, visualizan y ejecutan actividades con diferentes niveles de dificultad que les permiten identificar y aprender sobre cada una de las letras del abecedario.

7. Clasificación de la Informática Educativa

7.1. Como Amplificador Intelectual

La informática es esencial en la formación intelectual de los niños ya que por medio de ella se pueden utilizar varias herramientas digitales que ayudan al estudiante a crear, pensar y alcanzar el potencial esperado en los diferentes áreas del conocimiento, porque es una herramienta holística, global que abarca toda la información y todos los avances actuales que el docente utiliza y el estudiante se beneficia.

“Con el advenimiento del pc los niños comienzan a experimentar con el computador y a realizar experimentos completamente imposibles de hacer sin computadores. Surge entonces la pregunta de si estos experimentos informáticos cambian y de qué manera la forma como un niño percibe su mundo. El uso del computador como un instrumento de escritura, significa hacer un borrador y luego irlo refinando en un periodo considerable de tiempo, El computador debe ser usado como un instrumento de enseñanza que le da al niño práctica en distinguir verbos y sustantivos, deletrear palabras. El computador como herramienta de escritura le ofrece al niño la oportunidad de comportarse como adulto, de hecho como un profesional, con relación a sus productos intelectuales.”(Meléndez, 1995).

7.2. La Generación del Ordenador

Los niños y jóvenes de esta generación sienten gran interés por las tics y tienen por así decirlo un chip ya instalado o su mente fresca para recibir, aplicar y

desarrollar actividades por medio de ellas, y son de gran beneficio para ellos ya que la información digital posee imágenes, videos y animaciones que hacen más atractiva la información, el desarrollo de ideas y la comprensión de las temáticas aplicadas.

“Esta generación ha ido desarrollando precipitadamente, las computadoras y los pre-escolares están relacionados muy estrechamente, los niños mentalmente desarrollados para explorar computadoras y la mayoría de educadores de niños pequeños ven el fondo de computadoras como un valioso centro activo de aprendizaje. El tiempo es crucial. Los niños necesitan tiempo suficiente para experimentar y explorar.

Las encuestas han demostrado que los niños de 3 y 4 años que usan computadores junto con actividades apoyo que refuerzan los mayores objetivos de los programas, tienen ganancias significativamente importantes en el desarrollo, comparado con niños sin experiencias en computadoras en salones de clase similares-beneficios en cuanto a inteligencia, habilidades no verbales, conocimiento estructural, memoria a largo plazo, destreza manual, destreza verbal, resolución de problemas, abstracción y destreza conceptual”(Carrera 2008)

8. Conceptualización de la Lecto-Escritura

8.1. ¿Qué es el lenguaje?

El lenguaje nace, crece, se aprende y se perfecciona a través de la práctica y los modelos que se ven y se aplican durante nuestra infancia, gracias a nuestros tutores en casa y a los docentes en la escuela que profundizan en esta área; además es de vital importancia ya que por medio del lenguaje nos comunicamos y expresamos todo lo que somos o queremos, de ahí nace la necesidad de entenderlo, saber su significado y composición:

“El lenguaje es un acto esencialmente humano, una adquisición específica de tipo socio cultural que instalada sobre su desarrollo psíquico y neurológico, nos permite mediante signos y símbolos convencionales la comunicación con nuestros semejantes y con nosotros mismos. Permite en primer lugar la transmisión de los conocimientos humanos, es una llave que abre el mundo de los símbolos.

CHOMSKY² – plantea que el niño nace con la información genética que le permite descubrir la escritura interna de la lengua que se habla en su medio social. Analizarla, diferenciarla y a partir de esto apropiarse de ella para su uso.” (Carrera 2008)

² Avram Noam Chomsky es un lingüista. Es profesor emérito de Lingüística en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) y una de las figuras más destacadas de la lingüística del siglo XX, gracias a sus trabajos en teoría lingüística y ciencia cognitiva.

8.2. El signo lingüístico

8.2.1. Según Significado o Contenido:

“Es el concepto o la idea que concebimos en nuestra mente. Ejemplo, cuando el emisor dice al receptor la palabra mesa, el emisor provoca en la mente del receptor una impresión que puede ser la idea de un tablero de cuatro patas, un objeto redondo de tres patas entre otros, el significado no es, pues mesa sino la representación o imagen que tenemos de las mesas.” (Carrera 2008)

8.2.2. Según Significante o Expresión:

“Es la forma física o escrita. Es una imagen acústica a la cual se asocia un concepto, es decir la articulación de una palabra. Por ejemplo en el caso de mesa a través del significado tenemos ya el concepto o la idea de mesa pero para utilizar en la comunicación esta idea materializada a través de un símbolo o un signo escrito.”

/m/e/s/a/

El significante auditivo lo producimos pronunciando las palabras.

El significado visual lo realizamos escribiendo las palabras.

8.3. Comunicación Nivel lingüístico Etapa de los 5 a los 7 años:

Durante esta edad los niños están en su desarrollo neurológico, cognitivo, del lenguaje, comunicativo y socio afectivo, comienzan a aprender oraciones, verbos, corrigen e identifican el significado de las cosas, distinguen pronombres, expresan ejemplos y distingue tiempos, por eso es importante generar herramientas y lecciones no solo escritas, sino también visuales y dinámicas para desarrollar todo su potencial.

“La descripción de este periodo el niño ingresa a la escuela y, por consiguiente con el desarrollo de los procesos de aprendizaje pedagógico que tiene como material básico el lenguaje.

Los niños en esta etapa tienen ya integrado el instrumental locutivo (Se refiere a la producción de los sonidos, las palabras y el significado de la oración), fonológico y gramatical, de modo similar de los adultos. A nivel comprensivo evoluciona su comprensión del significado propio y figurado de las palabras comprende el ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Por qué? y ¿para qué?, comprende términos abstractos, que lo van a inducir mas tarde en la lógica y el razonamiento.

A nivel expresivo existe un predominio del vocabulario, expresándose con un lenguaje florido y desbordante, juega con las palabras, usa formulas de cortesía, podríamos hablar de un lenguaje ya socializado; describe estampas o laminas para establecer semejanzas y diferencias, nociones espaciales. Prosigue un proceso de ordenación en las estructuras gramaticales incorporadas a su habla, mejorando su construcción gramatical y conjugación verbal.” (Carrera 2008)

9. Teorías del Aprendizaje

9.1. La Educación Infantil

Es una etapa educativa que ayuda al desarrollo físico, social, afectivo e intelectual en los niños, al llegar a la escuela a temprana edad logran un rendimiento significativo escolar en el futuro, al desarrollo de los hábitos, control corporal, movimientos, comunicación y lenguaje, también aprenden a convivir y a relacionarse socialmente, descubren sus características físicas, descubren una imagen de sí mismos, identidades sociales del medio y la autonomía personal.

“La educación infantil es considerada de mucha importancia ya que ayuda al desarrollo del niño en sus primeros años de vida, también al desarrollo de habilidades lingüísticas, cognitivas, motoras y emocionales, para comprender mejor el comportamiento del ser humano, en este caso los niños, necesitamos mirar varias de las teorías que existen en educación infantil y que tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.” (Carrera 2008)

9.2. Teoría de Aprendizaje de Piaget³

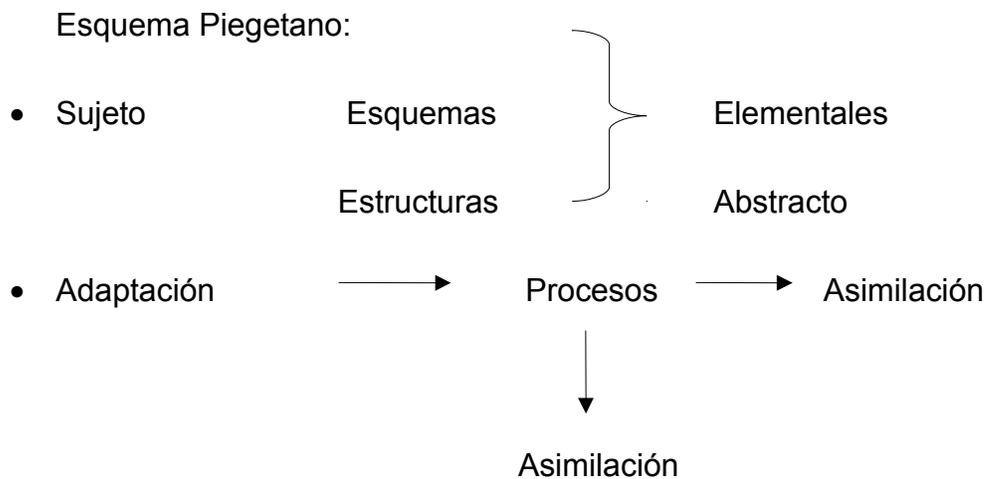
Jean Piaget habla acerca del desarrollo intelectual relacionado con el desarrollo biológico, descubre que el desarrollo cognitivo de la infancia a la adolescencia por etapas, cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, los modelos

³Jean William Fritz Piaget fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética, famoso por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras y muy importante sobre el aprendizaje interactivo.

“¿Cuál debe ser el rol del docente en el aula? Básicamente el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, él por su formación y experiencia conoce que habilidades requieren los alumnos según el nivel en que se desempeñe. Para ello deben plantearles distintas situaciones problemáticas que los perturben y desequilibren.

Ilustración 3



Fuente: (Carrera 2008)

“Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

9.3. Teoría sobre el Juego

El juego es parte fundamental en la educación del estudiante por que permite adquirir habilidades: comunicativas, afectivas, sociales, libertad y pensamiento creativo, además de ser un comportamiento espontaneo y estimulante, por eso

debe ejercerse en el ámbito educativo para desarrollar conocimiento y aprendizaje.

“El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño, desde este punto de vista partiremos para considerar el gran valor educativo del juego. El juego en la educación infantil es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, psicomotriz y emocional en el niño y niña. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea como transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de socializar. En los centros infantiles el juego el juego tiene un papel muy importante en el horario y las rutinas diarias. Se desenvuelve a través de los llamados rincones o zonas de juego donde el niño encuentra todo lo necesario para desarrollar un juego simbólico (representación de lo que lo rodea, con el que así se identifica) en este caso los puzzles que desarrollan su creatividad y domino del espacio.” (Carrera 2008)

10. Recursos Educativos

Los recursos educativos son herramientas que favorecen el aprendizaje del alumnado. Será responsabilidad del docente seleccionar aquellos que sean adecuados para cada contenido y que estén adaptados al desarrollo psicoevolutivo de cada alumno.

“Una vez que el docente tiene claro lo que quiere que sus alumnos aprendan, debe planificar que metodología va a emplear para conseguirlo. Con la utilización de recursos variados, el alumno estará más motivado, será capaz de aplicar los contenidos a más situaciones y contextos, así como, se facilitara la comprensión de hechos y conceptos que se aborden en el aula.”

“Los libros de texto y la pizarra constituyen los materiales más utilizados por los docentes. Sin embargo, tanto las administraciones educativas como los profesionales de la educación apuestan cada vez más por el uso de otros recursos.”

“Se ha dividido en cuatro apartados: recursos materiales, recursos personales, tecnologías de la información y la comunicación y salidas del centro. De cada uno de ellos, se recogen recomendaciones a la hora de utilizarlos.”

“Todo docente debe de ser consciente de que los libros de texto y la pizarra, no pueden ser los únicos recursos educativos que se utilicen dentro del aula. Favoreceremos el aprendizaje de nuestros alumnos si utilizamos recursos variados, como los que se mencionan en este libro: materiales, personales, Tecnologías de la Información y la Comunicación y salidas escolares.” (ALVAREZ 2011)

11. Recursos Materiales

“Son elementos curriculares, medios físicos, económicos, tangibles, para ofrecer un servicio, que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, proporcionan el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos facilitando la intervención mediada sobre la realidad y la captación y comprensión de la información por el alumno.” (ALVAREZ 2011)

12. Recursos Personales

“A lo largo de los años han ido apareciendo diferentes dispositivos, aplicaciones y software para facilitar su implantación y uso para la formación, contando también con herramientas como Facebook, Twitter o YouTube que no han sido creadas inicialmente con ese fin, pero que igualmente pueden aplicarse en el aula a través de pantallas digitales, e-readers, iPad o Smartphone.

Sobre el uso de las TIC en el aula y sobre sus ventajas e inconvenientes mucho se ha escrito y el debate sigue abierto. Cada vez se dispone de más recursos y dispositivos para su utilización en la enseñanza. Sin embargo, esta utilización debe ser correcta para que realmente se pueda formar y educar a los estudiantes y se obtenga el máximo rendimiento de cada una de las herramientas que hoy en día hay disponibles.

Las nuevas tecnologías están tendiendo a hacer que los espacios de aprendizaje sean cada vez más difusos, pero también están facilitando que se tenga acceso a Internet en cualquier lugar y eso se puede utilizar de forma positiva para que los estudiantes aprendan.”(SERENO 2012)

13. Juegos de Creatividad

“Mientras juega un niño aprende a ser creativo con el arte, la imaginación y la música. Al jugar y trabajar juntos en el aula, los niños aprenden habilidades sociales. La estimulación del desarrollo que ocurre con el juego creativo es tan importante como aprender de un libro o un profesor. El juego creativo también puede fomentar la independencia de los estudiantes y su desarrollo emocional.

La relación entre creatividad y juego ha sido abundantemente tratada por la literatura educativa desde distintos prismas y enfoques que varían enormemente el significado y la esencia de la relación entre juego y creatividad.

Mientras que algunas teorías han definido la creatividad como el resultado de la evolución del juego donde lo creativo en la edad adulta viene a sustituir lo lúdico de la infancia, otras teorías afirman que no puede existir creatividad al margen del juego.

Como punto de partida, es posible acordar que el juego, cualquier juego, no puede asegurar la existencia de un aprendizaje creativo, sin embargo juego y creatividad comparten dos aspectos comunes. Por un lado, ambas son actividades no literales que recurren a metáforas o analogías y estimulan y son estimuladas por la imaginación entendida esta como la facilidad para (crear imágenes).

En este sentido, imaginación, juego y creatividad forman un triángulo donde el juego se sitúa en el origen de las otras dos. Un juego, cualquiera que sea, no fomenta el aprendizaje creativo únicamente por el hecho de serlo, pero algunos juegos pueden estimular la creatividad.”⁴

⁴ Alsina Pep, Díaz Maravillas, Giraldez Andrea, Ibarretxe Gotzon, junio de 2009, Editorial GRAO, 10 ideas para el aprendizaje creativo.

14. Habilidades de la Creatividad

“Nuestro contexto social y cultural hace necesario replantearse para que debe servir la escuela, en que aspecto debe transformar los procesos, los materiales y las herramientas educativas, que nuevos métodos de enseñanza y que nuevos medios tecnológicos ha de incorporar para dar respuesta a las necesidades de los individuos y de la sociedad.

Todas las leyes que regulan los sistemas educativos de los países de nuestro entorno geográfico y cultural coinciden en afirmar que el objetivo fundamental de la educación es el de proporcionar a los niños y jóvenes una formación plena, que integre a la vez en conocimiento y la valoración ética y moral de la realidad y que les enseñe a ser libres, tolerantes y solidarios.

Debe destacarse el hecho de que, en la sociedad actual, la educación no es la única ni la principal fuente de información y de conocimiento con la que cuenta el alumnado. Por eso, como ya se ha comentado, el papel de la escuela, cada vez más, no es tanto aportar informaciones como desarrollar en los alumnos la capacidad para ordenarlas críticamente y darles un sentido.” (DIAZ, ALSINA, GIRALDEZ & IBARRETXE 2009)

15. El Software Educativo

“Para definir lo que es software educativo y lo bueno que puede llegar a hacer en el campo de la educación, se llega a la conceptualización de que “en esta obra se utilizarán las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”

“Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.”

“No obstante según esta definición, más basada en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos... Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad.” (MARQUEZ 2003)

15.1. Características esenciales de los programas educativos

“Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos...) 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:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.
- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.” (MARQUEZ 2003)

15.2. Funciones del Software Educativo

“Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.”

“Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización.”

“Funciones que pueden realizar los programas:

- Función informativa. La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

- Función instructiva. Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden

disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

- Función motivadora. Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

- Función evaluadora. La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos:
 - Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
 - Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.
- Función investigadora. Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los

estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.

- Función expresiva. Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

- Función metalingüística. Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- Función lúdica. Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

- **Función innovadora:** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.” (MARQUEZ 2003)

16. Método de Investigación:

En la investigación-acción se puede indagar de forma introspectiva por medio de los participantes en situaciones que tienen como objetivo mejorar la racionalidad y la justicia en la educación.

“La investigación-Acción es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, cotidianas e inmediatas (Alvares-Gayou 2003: Merriam, 2009) el propósito fundamental se centra en que aporta información que guíe la toma de decisiones frente a los procesos y reformas esencialmente para propiciar el cambio social y transformar la realidad.

Stiringer, (1999), define que la descripción de la investigación acción se presentan tres fases fundamentales para el diseño de la investigación acción:

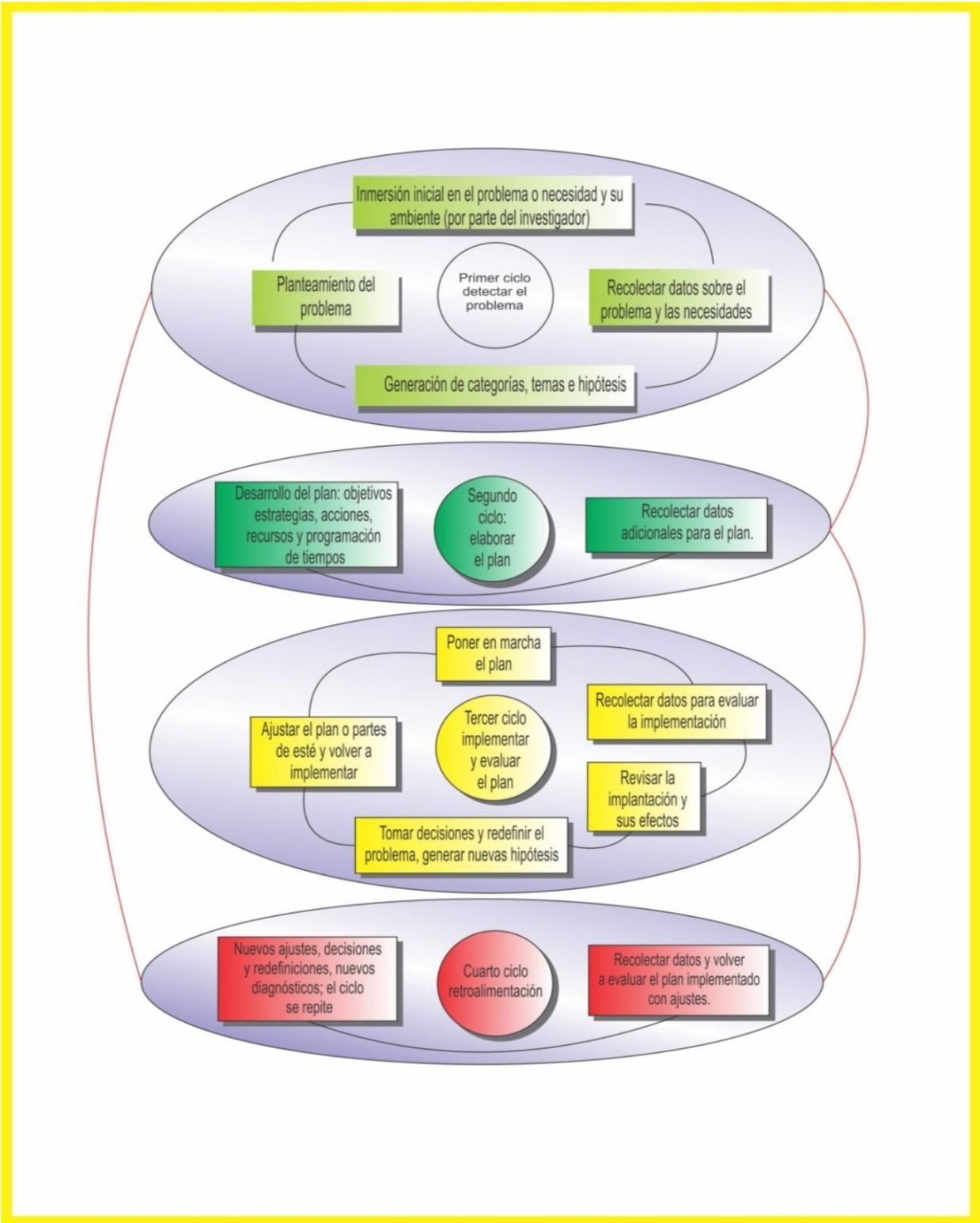
16.1. Las Fases de la Investigación Acción

- **Observar:** Primera fase de investigación acción en donde se hace un bosquejo del problema y se recolectan los datos necesarios para la intervención,

evidenciando ¿Cómo fortalecer los niveles de lectura y escritura en el Colegio la Presentación San Fason?

- **Pensar:** es la fase donde nos hacemos la pregunta ¿qué hacer? Es donde se analiza e interpreta. En el proyecto de investigación se elaboraron unas entrevistas a los docentes que acompañan a los estudiantes, definió el cronograma de actividades para el análisis de los datos.
- **Actuar:** es donde se da la respuesta al problema y donde se implementan mejoras para la intervención investigativa. En este caso la implementación del recursos educativo en las aulas de clase.

16.2. Principales Acciones Para La Investigacion Accion
Ilustración 4



Fuente: Collado 2010

17. Metodología

17.1. Fase I: Contexto Poblacional

El Colegio Sans Façon es un colegio ubicado en la calle 170 no 17A 55 tiene 116 años de fundado. Su población total es de 104 niñas de las cuales 48 se ubican en los cursos de prekindergarten, kínder (Jardin) y transición y para este proyecto se toman 12 niñas de los curso pre Jardin.

Normalmente el proceso de lecto-escritura del Colegio Sans façon se demora 20 meses para escribir textos comprensibles y comienzan desde hacer trazos (dibujos libres y coloreado) con el fin de lograr un aprestamiento en los procesos lecto - escriturales, seguido por la generación de letras vocales y consonantes y por ultimo escribir palabras relacionadas con una letra inicial dada por el profesor.

En estas Unidades se dibuja una letra que esté de acuerdo con la inicial de un juguete plasmado o la elaboración de un dibujo cotidiano Los inicios del Colegio se remontan a 1653 cuando nace en Francia la fundadora de la comunidad de las Hermanas Dominicas de la Presentación Marie Poussepin, en 1969 da inicio formal a la congregación en la ciudad de Sainville, Región centro de la provincia Eure y Loir en Francia. Las hermanas de la presentación llegan a Colombia el 26 de junio de 1873, con tres misiones bien claras de ayudar con la educación en la Salud y el servicio parroquial, e inician su misión centrada en Agua de Dios, luego se expanden en necesidades muy propias de la región como son: Hospitales, Orfanatos, Asilos, Guarderías y ancianatos.

El Colegio de la Presentación Sans Façon, fue fundado en 1898 y proclama su primera promoción de ocho estudiantes en 1935 con el título de Bachiller Académico, creciendo en el número de estudiantes y por consiguiente, en el número de bachilleres de cada promoción. El Colegio de la Presentación Sans Façon, mantiene desde sus comienzos, los principios de la Iglesia Católica y los del Carisma de la Congregación bajo el lema: “PIEDAD, SENCILLEZ Y TRABAJO.” Es un Institución abierta a los avances de la ciencia, la cultura, la

técnica, la tecnología, la pedagogía, la didáctica y la metodología, para brindar una formación que responda a las necesidades y retos del momento histórico que vive Colombia y el mundo. Recoge y hace vida, los principios filosóficos, pedagógicos y metodológicos de la Educación Personalizada; conservando siempre su tendencia humanística-cristiana.

La población consta de 12 niñas del grado Jardín del Colegio Sans Façon en edades entre los 4 y 5 años que pertenecen al total de 48 niñas en preescolar.

La institución educativa Sans Façon no posee un recurso informático de ayuda en el nivel de preescolar para los procesos de Lecto Escriturales y no se encuentra una herramienta educativa que se ajuste al método de aprendizaje empleado por la institución para el aprestamiento del alfabeto. Los procesos lecto escriturales llevados por los docentes son basados en unidades producidas por ellos, haciendo que sea mayor el tiempo empleado por las niñas para estos procesos y que sus clases de informática sean de juegos como friz entre otros.

Los software libre que existen no cumple con las expectativas de la institución a nivel de inmersión en lectoescritura, por tanto se considera, desarrollar un software educativo que contribuya con el proceso educativo de los estudiantes. Los desarrollos aplicados para herramientas lecto escriturales son muy costosos y no aplican para el método de aprendizaje letras.

El recurso informático pretende a partir de imágenes desarrolladas por las docentes y por el desarrollador del aplicativo, generar en el educando una apropiación del alfabeto a partir del juego aplicado el método de aprendizaje Letras

17.1.1. Análisis del Público

La población que se tomó en cuenta para la elaboración del recurso informático educativo fue un grupo de 12 alumnas inscritos en grado de jardín del Colegio Sans Façon, correspondiente al año escolar 2014

Para el análisis del público se consideraron tres elementos importantes de la población como son:

La edad máximo 5 años,

1. nivel educativo (jardín)
2. Experiencias con computadoras (para la utilización del software no se requiere de mucha experiencia con el equipo, ya que éste fue realizado en un ambiente amigable y fácil de utilizar, sin necesidad de tener muchos conocimientos, sólo lo más elemental dentro del mundo de la computación, como hacer “clic” en algunos de los botones y que le permitirán al usuario interactuar con el software educativo de manera atractiva).
3. En este momento la población con la cual se va a trabajar utiliza el método de aprendizaje Letras en los procesos lecto escriturales.

17.1.2. Análisis del Ambiente

Actualmente, el Colegio Sans Façon carece de herramientas de software educativos que facilitan la labor del docente y el aprendizaje del alumno en la inmersión de lecto escritura.

El software educativo se desarrollará en un ambiente multimedia, en el cual se utilizaron imágenes, audio, sonidos y letras, para crear una interfaz gráfica atractiva para los niños.

17.1.3. Análisis del Contenido

Considerando la función de los conocimientos que se desea que los estudiantes en lecto escritura del grado de preescolar obtengan o fijen de acuerdo a sus necesidades, se organizó de manera estructurada y sintetizada todas las etapas

Una vez analizado el público, el ambiente y el contenido programático, se planificó el desarrollo de un software educativo como apoyo a la lecto escritura. Para lograr este fin, se realizó un estudio de inicial donde se analizaron los requerimientos básicos para el desarrollo del software y se logró establecer que es operacionalmente factible.

17.2. Fase III: Diseño

Se realizó un diseño educativo inicial que consistió en organizar toda la estructura del contenido educativo, la cual está formada por las metas educativas, los objetivos de aprendizaje, las decisiones de contenido (expuesta por los profesores en la fase de análisis)

17.2.1. Diseño Educativo

El software educativo desarrollado fue denominado “**Q`letras**”, el cual se basa en el método de aprendizaje letras, y se encuentra elaborado con las siguientes características

1. Plataforma flash
2. 25 letras en la pantalla de inicio
3. 3 juegos por cada letra
4. 58 dibujos iniciales
5. 34 dibujos

18. Beneficios Esperados:

Apoyar el aprendizaje de la lectoescritura con el recurso educativo digital, que cuenta con herramientas basadas en dibujos, además lograr un conocimiento inicial de las letras del alfabeto, asociar los dibujos del programa con palabras básicas que los niños estén aprendiendo, conseguir un menor desgaste por parte de los docentes en los procesos de lecto escritura con la ayuda de nuestro recurso educativo y mejorar el tiempo de trabajo para los procesos de lecto-escritura, agiliza el trabajo, permite el desarrollo de las habilidades comunicativas y del lenguaje, descubren otra forma de comunicación, ya que es un nuevo estilo de enseñanza, divertido, sencillo, dinámico e innovador para docentes y los estudiantes, esto implica también actualización en herramientas informáticas a los tutores que apliquen el recurso educativo digital ya que es un recurso guiado que necesita que el tutor se encuentre presente y guie la actividades para que los niños se conviertan en los protagonistas y actores, facilitando el aprendizaje significativo.

19. Diseño Metodológico

19.1. Diseño Inicial

Se realizó un diseño inicial que consistió en un teclado con sonidos para que los niños jueguen con la dirección de la profesora.

Un segundo diseño en el cual se organizó toda la estructura del contenido educativo con lo visto durante la primer diseño colocando diversos muñecos según apreciación de las docentes de pre escolar.

Un tercer diseño en el cual se involucró juegos como son rompecabezas, figuras de emparejamiento y palabras para completar todo alrededor de una letra.

19.2. Método de Aprendizaje “Letras”:

El autor del método de aprendizaje LETRAS es Juan Carlos Negret y se basa en un reconocimiento del abecedario total y no parcial como tratan de sugerir los métodos normales de lecto- escritura. Entre las diferentes publicaciones del autor respecto al método de aprendizaje tenemos:

Alfa correspondiente a Kinder

Beta

Gama

Aunque el autor tomo como base el método de aprendizaje fonético no significa que es el mismo, el autor tomo algunas cosas que le parecían importantes de este método como la fonética y no el nombre de la letra y las aplico para elaborar un nuevo método que algunas instituciones han utilizado para sus procesos

⁵Se pasa de aprender a escribir usando palabras sueltas ("banano", "avión", "pipa"...) y frases sin sentido ("la mula lame la lima", "Susi asea su oso"...) a escribir siempre y desde el comienzo textos completos (tarjetas, cartas,...) con un sentido claro y con una función real, el método de aprendizaje LETRAS se basa en 6 principios enumerados a continuación:

Principio 1

Se Escriben siempre textos con una función social y cultural Se pasa de aprender a escribir usando palabras sueltas ("mamá", "papá", "pipa"...) y frases sin sentido ("la mula lame la lima", "Susi asea su oso"...) a escribir siempre y desde el

⁵Algunas instituciones actualmente basan su formación en el método de aprendizaje "Letras"

comienzo textos completos (tarjetas, cartas,...) con un sentido claro y con una función real.

Principio 2

Se aprende enfrentando retos alcanzables

Se trabaja desde la zona de desarrollo próximo, es decir poniéndole a cada aprendiz y en cada momento, pequeños retos que pueda alcanzar, de manera tal que sienta la motivación proveniente de saber que está aprendiendo lo que quiere aprender. Todo esto se traduce en algo aparentemente imposible: seres humanos felices de estar aprendiendo a leer y escribir.

Principio 3

Se tienen en cuenta las teorías y saberes del aprendiz y su contexto

Se considera al aprendiz, bien sea un niño o una niña, un joven o un adulto, una persona con conocimientos y sentimientos, con teorías y formas de pensar propias y particulares y con experiencias pasadas y expectativas hacia el futuro muy importantes. De esa manera se parte siempre de lo que el aprendiz piensa y se trabaja en concordancia con ello.

Principio 4

Se aceleran los ritmos del aprendizaje

El conocimiento detallado de los procesos de aprendizaje de la Lectura y la Escritura nos ha permitido reducir los tiempos de aprendizaje con relación a los métodos tradicionales, sin dejar de respetar los ritmos individuales. Es por ello que

en el programa los niños y niñas adquieren el código alfabético en kínder en el sector privado, o en transición en el sector público.

Principio 5

Se trabaja con cuidado la caligrafía como base de la legibilidad

El programa atiende con mucho cuidado, desde el comienzo y durante todo el proceso, la presentación de los textos así como la calidad de las letras. De esta manera se generan escritos fluidos, sensibles gráficamente y con letra clara, legible y muchas veces, muy bonita.

Principio 6

Se trabaja con diversos tipos de textos para superar el término de alfabetización, en el Programa hemos definido como nuestra meta "formar escritores para la vida social, educativa y profesional". Y esa meta requiere que desde muy temprano los niños y niñas produzcan diversos tipos de textos, más allá de los **textos comunicativos** propios de la vida cotidiana, como las cartas y las tarjetas. A eso apunta el principio de diversidad textual, y por eso en el programa promovemos la escritura de **textos expositivos**, que son aquellos en los cuales el autor expone y argumenta una teoría, aun cuando sea una teoría infantil, e, igualmente, de textos con estructura literaria, en particular de **cuentos fantásticos**, a los que nos dedicamos en la fase final del programa

19.3. Metodo de aprendizaje Fonético.

Se considera el iniciador de este método de aprendizaje al Doctor Blas Pasal y el recomendaba que el aprendizaje para escribir y para leer debería ser iniciado por hacer pronunciar a los niños sólo las vocales y los diptongos, pero no las consonantes, y las diversas combinaciones que tienen con las mismas vocales o diptongos en la sílaba o en la palabra se debía eliminar nombre de cada letra y se enfatizaba su punto de articulación.

Juan Amos (1658) en su libro Orbis Pictus público (el mundo en imágenes). En él presenta un abecedario ilustrado que contenía dibujos de personas y animales con el fin de relacionarlos con diferentes sonidos que tuvieran que ver con las ilustraciones de esta forma dibujo una vaca y seguidamente dice: la vaca va, vé, é, é, Bd. De esta manera se contribuía a facilitar la pronunciación de las grafías consonantes, resaltando aquellas que no producen ninguna sonoridad; permitiendo que se comprendiera la ventaja de enseñar a leer produciendo el sonido de la letra y no se nombra.

20. Software Q´LETRAS

Se define operacionalmente como un software educativo dirigido por el docente a niños de preescolar y donde el grupo de docentes tiene una poderosa herramienta para sumergir a los niños en el aprestamiento de la lectura y de la escritura.

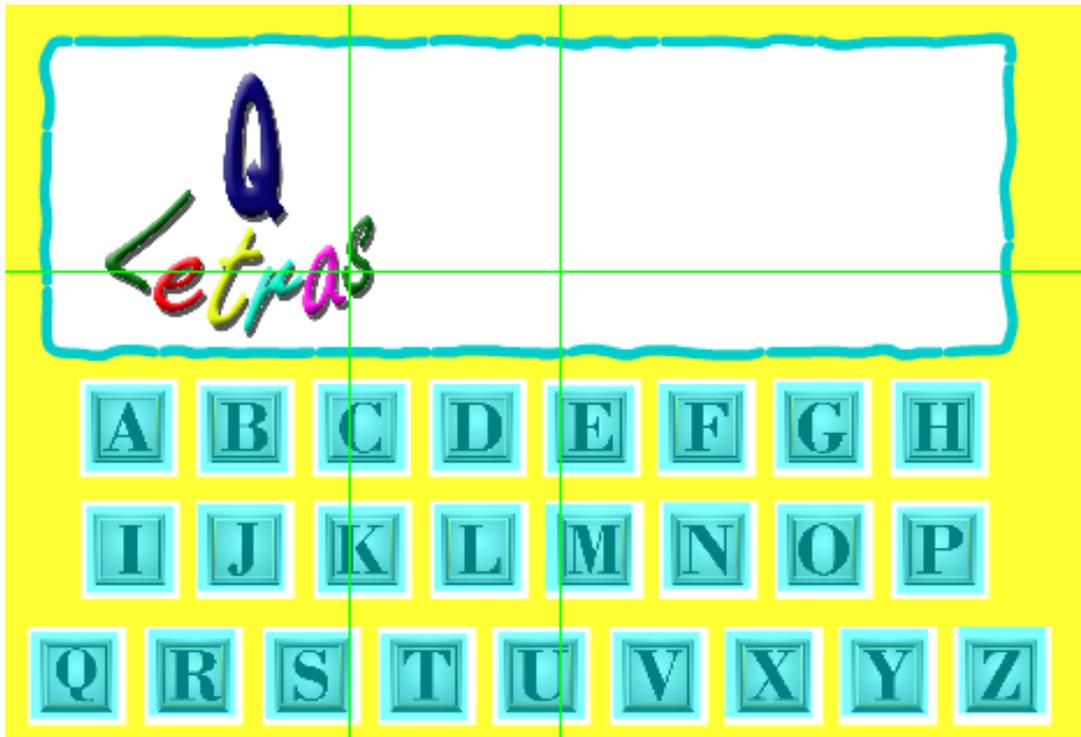
El usuario puede navegar a través de dibujos representativos de cada palabra y su vocablo inicial. Presenta un menú El u dividido en 25 dibujos de letras.



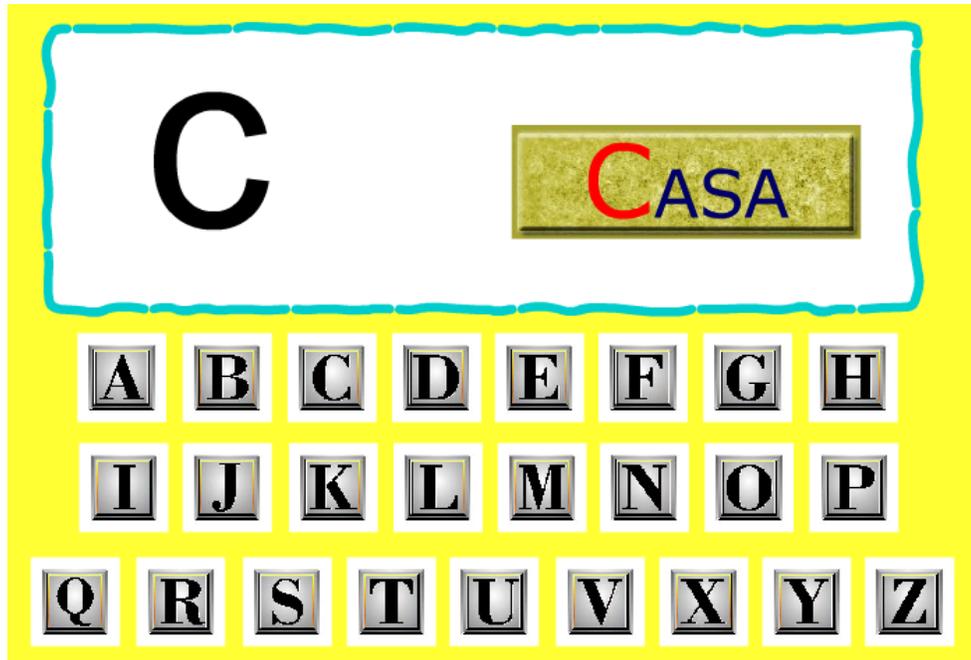
Q´LETRAS

Q letras es un programa que ayuda a los niños de preescolar entre los 3 a los 6 años a tener un primer contacto con el alfabeto a nivel audiovisual.

Ilustración 5



*Fuente: Propia
Ilustración 6*



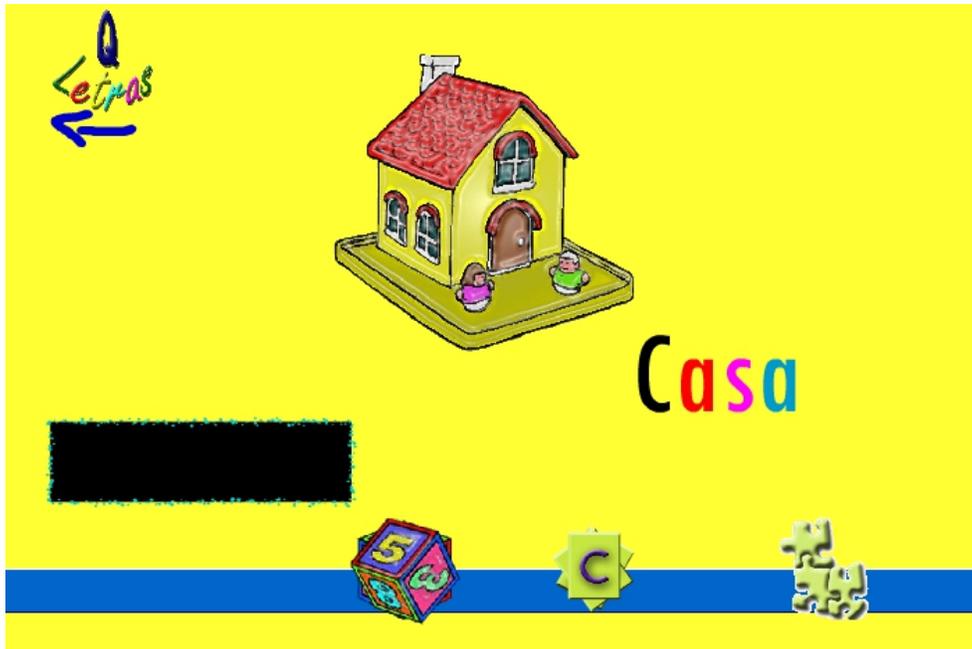
Fuente: Propia

1. En esta primera ventana encontramos un teclado con las letras del alfabeto castellano y cada vez que el niño oprime una tecla aparece la letra grande en la parte superior acompañada de una ficha con la palabra trabajada.



2. Cuando se oprime la ficha "Casa" nos arroja a una ventana que contiene una animación con el dibujo de la palabra del bloque grande

Ilustración 7



Fuente: Propia

3. Tres botones ubicados en la parte inferior (un cubo, fichas, y rompecabezas)

Ilustración 8

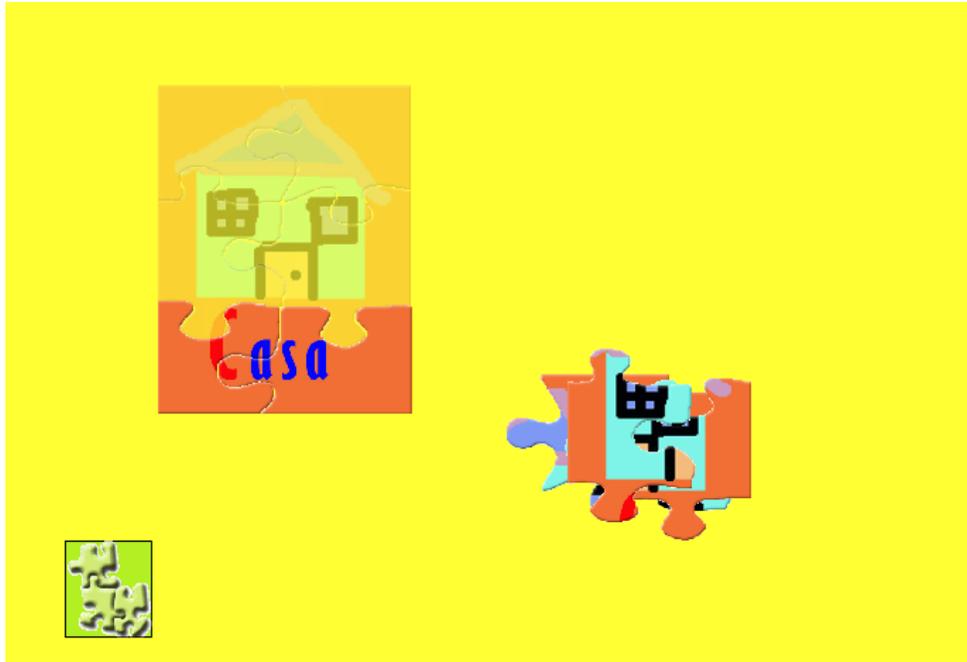


Fuente: Propia



- ✓ El primer botón  nos lleva a una ventana en la cual encontramos un juego de rompecabezas del dibujo de la letra que estamos trabajando

Ilustración 9

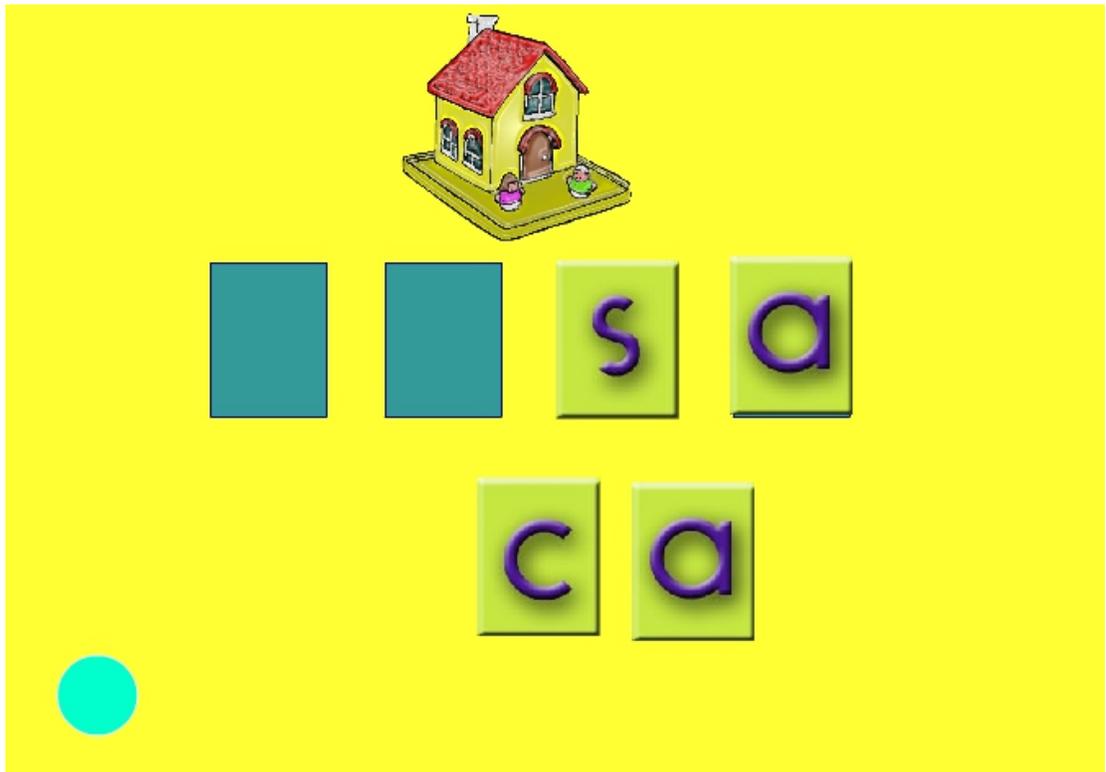


Fuente: Propia



- ✓ El segundo botón nos lleva a una ventana en la cual encontramos un juego donde los niños tiene que emparejar la palabra correspondiente al dibujo.

Ilustración 10



Fuente: Propia



- ✓ El tercer botón nos lleva a una ventana en la cual encontramos un juego de apareamiento, dibujos con su correspondiente ficha de palabra.

Ilustración 11



Fuente: Propia

- ✓ Cada ventana tiene su correspondiente botón de salida



Ilustración 12



*Fuente: Propia
Ilustración 13*



*Fuente: Propi
Ilustración 14*



*Fuente: Propia
Ilustración 15*



Fuente: Propia

Ilustración 16



Fuente: Propia
Ilustración 17



Fuente: Propia

Ilustración 18



Fuente: Propia
Ilustración 19



Fuente: Propia

Ilustración 20



*Fuente: Propia
Ilustración 21*



*Fuente: Propia
Ilustración 22*



Fuente: Propia
Ilustración 23



Fuente: Propia

Ilustración 24



Fuente: Propia

Formulario para la evaluación docente del software ABC.
Por favor complete los siguientes datos:

Qué área de aplicación presenta este software

En que ciclos cree usted que se pueda utilizar este software

Responda

El software necesita dispositivos adicionales
cuales

Indica requerimientos del hardware	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>
Necesita conocimientos previos	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>
Permite seleccionar niveles	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>
Indica sistema operativo necesario	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>
Indica si necesita el apoyo de algun adulto	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>
Necesita explicaciones previas	si	<input type="checkbox"/>	no	<input type="checkbox"/>

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	NO OBSERVADO
----------	-----------	-------	------------	--------------	--------------

Calidad del sonido					
Calidad de las imágenes					
Animaciones					
Calidad de los colores					
Visibilidad					
Distribución de los elementos					
Facilidad del uso					
Capta el interés de los niños					
Favorece el aprendizaje					
Está de acuerdo al programa de aprendizaje letras					
Las actividades son las adecuadas					
Facilita la motricidad fina					
Facilita la lateralidad					
Crea concentración en los niños					
Facilita los procesos					

Nombre del evaluador	
Fecha de la evaluación	

Formulario para la evaluación docente.

21. Estado del Arte

RAE, RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN
1. Título: El juego como estrategia didáctica en la educación infantil
2. Autor: Ana María Leyva Garzón
3. Publicación: Pontificia Universidad Javeriana / Facultad de Educación

4. Fecha: Bogotá, II periodo de 2011

5. Palabras Claves: Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza.

7. Fuentes: Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid:

Hispanoamericana S.A.

Álzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo,

Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona:

Grao. **Bonilla E. & Rodríguez P. (1997).** Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.

Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y

Resolución de conflictos. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>

Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_len_guaje.pdf

Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf>

Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires: Paidós.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 121

Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.

Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 5, 33-46. Recuperado de

<http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>

Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>

Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Lemos, C. (1998). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Panamericana editorial.

Malhotra, N. (2004). Investigación de mercados. México: Pearson Educación

Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF.

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>

Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: Editorial Latina.

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.

Romero, T. (septiembre, 2005). Pensar la primera infancia: re-pensar la educación. Educación y Cultura, 69, 26-29.

Rousseau, J. (1762). Emilio o la educación. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

Salkind, N. (1998). Métodos de investigación. México: Prentice Hall

Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.

Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el

CEI y la familia.

Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.

Recuperado de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

Vasilachis I, Ameigeiras A., Lilia B, Chernobilsky V., Gimenez B., Mallimaci F., Mendiazabal

N., Neiman G., Quaranta G., & Soneira A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa Editorial.

8. Contenidos: Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

9. Metodología: Investigación acción participativa

10. Conclusiones: Finalmente esta investigación fue construida con el fin de que les servirá a todos docentes licenciados en la educación infantil, que quieran aprender más estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generaran experiencias totalmente positivas con sus alumnos.

RAE, RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN

1. AUTORES:

Henry Marimon Alvares.

Jair Elias Marimon Ayola.

2. Título del proyecto:

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y EVALUACION EN EL LABORATORIO DE ANATOMIA MACROSCOPICA DEL ESQUELETO HUMANO DE LAS FACULTADES DEL AREA DE LA SALUD EN LA UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA

3. Resumen del proyecto:

El proyecto está enfocado a enseñar y evaluar la Anatomía Macroscópica del esqueleto Humano, Bajo la arquitectura Cliente – servidor, dirigido especialmente a los estudiantes de la Universidad San Buenaventura en la facultad de la salud.

Es un juego educativo que servirá como ayuda para aprender y evaluar todos los conocimientos relacionados con la Anatomía Macroscópica del esqueleto, para que los profesores puedan impartir sus clases en forma didáctica y controlada.

Consta de 2 aplicaciones , cliente (Esquelesoft) y Servidor (Esquelesoft instructor) Desarrollado en Macromedia Flash 5.0 y Microsoft Visual Basic 6.0

3.1 Modulo A Aprendiz

Trabaja con estaciones de trabajo, se encargara de interactuar con los alumnos

3.2 Modulo Instructor

Se ejecutará en un computador central que actuará como administrador de los diferentes módulos aprendices que se instalarán en las estaciones de trabajo

Aplicación del instructor se encargará de interactuar en forma gráfica y amigable con los instructores o personas debidamente autorizadas.

Aplicación Base de datos. Almacenara la información que se genere en el módulo del aprendiz y del instructor.

4. Objetivo general:

Diseñar e implementar un software educativo que permita reforzar y profundizar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación de la Anatomía Macroscópica del esqueleto que conforma al cuerpo humano en las Facultades del Área de la salud en la Universidad Sans Buenaventura

Objetivo específico

Diseñar y desarrollar un Software educativo tipo tutorial, didáctico y Practico.

- Diseñar y desarrollar un sistema de evaluación que proporcione a los docentes

obtener un criterio acerca de los logros alcanzados por los Estudiantes.

- Implementar un asistente de contenidos que permita introducir información Nueva en la base de datos y ubicarla dentro del contexto.
- Mejorar las destrezas de pensamiento cognitivas, sociales y afectivas.

5. Problemática:

¿Puede un software educativo servir como herramienta de enseñanza, evaluación y apoyo al instructor, como material didáctico para fortalecer los conocimientos básicos de la Anatomía Macroscópica del Esqueleto Humano, en los estudiantes del área de la salud de la Universidad San Buenaventura

6. Marco teórico

La cultura moderna se ha fortalecido con el crecimiento de las nuevas tecnologías en la comunicación que de una u otra forma afectan la vida cotidiana del hombre en esta época, siendo el computador y la informática unos de los más avanzados inventos que contribuyen al desempeño de casi todas las actividades en general, destacando su aplicación en diversas áreas y usos.

La revolución tecnológica en los diferentes canales de información es potencialmente cambiante debido a las distintas estructuras productivas que se presentan en la sociedad, teniendo en cuenta que estos avances tecnológicos se propagan dentro de un entorno socio-económico, y facilitando su penetración de manera rápida en los centros de investigación de las sociedades de este mundo, y que el desarrollo de este gira alrededor de la tecnología y la informática.

7. Antecedentes:

En el mundo actual, se están propagando procesos de cambios en todos los ámbitos y labores de la humanidad. Podemos palpar que existen formas nuevas de comunicarse e informar, debido a esto, los procesos de enseñanza-aprendizajes son los más afectados y debe entenderse que ante estos cambios los modelos educativos deben estar acordes.

Partiendo de que los estudiantes de hoy serán los profesionales del mañana y quienes deberán enfrentar los resultados en los cambios que se están vislumbrando, su educación deberá ser un reto para las actuales instituciones educativas y los docentes. Pues son precisamente ellos los responsables de ofrecerles una educación integral como lo exige la sociedad actual.

Actualmente, los computadores y las redes se convierten en un recurso que para los docentes y estudiantes puedan mantener una participación activa de los cambios que enfrenta la sociedad en que vivimos, a través de esta investigación, se utiliza una estrategia nueva de enseñanza-aprendizaje aprovechando las tecnologías de la información y de comunicación como un método facilitador de las ciencias y el conocimiento.

Dentro de los modelos educativos existentes en la Universidad San Buenaventura, específicamente en las facultades del área de la salud,

podemos encontrar materiales didácticos, enciclopedias, salas de simulación entre otros, que ayudan a los docentes a transmitir sus conocimientos, los cuales debido a la demanda de estudiantes que se presenta en la institución se tornan escasos, ocasionando, que se debilite la interacción entre los estudiantes y los docentes, y se pierda la motivación de estos por aprovechar al máximo los programas de laboratorio en donde se ponen en práctica las teorías y ciencias presentadas en las aulas de clases. Es evidente que no existe una herramienta interactiva tecnológica computarizada que permita fortalecer el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación en el laboratorio de anatomía macroscópica.

RAE, RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN

1. Título: Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, Mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en las tic.

2. Autor: EDILMA PERAZA CORTEZ
3. Publicación: CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- FACULTAD DE EDUCACIÓN
4. Fecha: Junio de 2011
5. Palabras Claves: Procesos lectoescriturales, herramientas informáticas, ambientes de aprendizaje virtuales, plataforma virtual.
6. Descripción: Trabajo de grado
<p>7. Fuentes:</p> <p>Cassany, D. (1999). Construir la escritura. Barcelona, Editorial Paidós</p> <p>Cassany D. (1993). La cocina de la escritura. Barcelona, Editorial Anagrama,</p> <p>Montealegre. A (1996). Juegos comunicativos. Estrategias para desarrolla la Lectoescritura. Bogotá, Editorial Magisterio.</p> <p>Parra Rojas, A. (1998). La Lectoescritura como Goce Literario, Bogotá. Editorial Magisterio.</p> <p>Subido por JUCANDREU (2007, abril 8). Consulta realizada el 17 de Octubre de 2010, en, http://www.youtube.com/watch?v=gvFhRyeRYaQ&feature=related</p> <p>Arturo Ramo García.-Registro de Propiedad Intelectual de Teruel nº 141. (1999, Septiembre 29) Plaza Playa de Aro, 3, 1º DO 44002-TERUEL. Consulta realizada el 19 de octubre de 2010, en http://www.aplicaciones.info/poesia/poepeq03.htm</p> <p>Arturo Ramo García.-Registro de Propiedad Intelectual de Teruel nº 141. (1999, Septiembre 29) Plaza Playa de Aro, 3, 1º DO 44002-TERUEL. Consulta realizada el 19 de octubre de 2010, en http://www.aplicaciones.info/poesia/poepeq05.htm, http://www.aplicaciones.info/poesia/poepeq01.htm</p> <p>Diseño y ayudante de programación: Francisco Vega Sepúlveda, consulta realizada el 22 de octubre de 2010, en http://www.jugarconjuegos.com/juegos%20educativos/JUEGO%20SOPA%20DE%20LETRAS.htm</p> <p>Arturo Ramo García.-Registro de Propiedad Intelectual de Teruel nº 141, (1999, Septiembre 29). Plaza Playa de Aro, 3, 1º DO 44002-TERUEL (España). Consulta realizada el 25 de octubre de 2010, en http://www.aplicaciones.info/advina/adv01_10.htm http://www.juntadeandalucia.es/averroes/colegiovirgendetiscar/profes/trabajos/palabras/adjetivos1.html</p> <p>Trabajo realizado por JOSE ANTONIO CORRAL ÁLVAREZ para el Curso de HOT</p>

POTATOES (2.001, Noviembre-Diciembre) jocoal@telefonica.net. Consulta realizada el 28 de octubre de 2010, <http://www.aula21.net/segunda/josecorral/index.htm>
®**Arturo Ramo García.-Registro de Propiedad Intelectual de Teruel nº 141, (1999, Septiembre 29)** Plaza Playa de Aro, 3, 1º DO 44002-TERUEL (España). Consulta realizada el 27 de junio de 2011 en, <http://www.aplicaciones.info/ortogra2/opal9199c.htm>

8. Metodología: Para este proyecto se tomó la investigación cualitativa, se hizo presente como complemento a la búsqueda de la caracterización de los procesos educativos; y teniendo en cuenta el proyecto de investigación y si las estrategias que se están implementando son funcionales o no, en este tipo de estudio las variables independientes, de control y dependientes muestran las variaciones que pueden ir surgiendo dentro de este proceso, con respecto a su autoestima, sus habilidades lectoras y escritoras, el rendimiento académico, hábitos de estudio en cuanto a lectura, producción de texto, uso de los signos de puntuación y ortográficos, uso adecuado de las herramientas tecnológicas, autonomía Frente al cumplimiento y control de sus propios procesos. Tiene como objetivo la Descripción de las cualidades de un fenómeno.

9. Conclusiones: Este proyecto presentó estrategias interactivas permitiendo el desarrollo de actividades a diferente nivel y teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, con el fin de encontrar una salida positiva respecto a la indiferencia que Existe hacia los procesos lectoescriturales. Tomando como referencia la prueba piloto aplicada, los estudiantes estuvieron cómodos e interesados por dar la respuesta correcta en cada una de las pruebas presentadas, su nivel de concentración fue total, demostraron buen dominio en comprensión de lectura en esta actividad, además de la prueba piloto los estudiantes estuvieron interactuando con otras de las propuestas dadas, las adivinanzas fue una buena opción en la que se divirtieron por parejas, en el juego del ahorcado tal vez por el afán de llenar los espacios no les fue muy bien, al responder algunas pruebas basadas en comprensión de lectura, presentaron algo de dificultad, debido a que realizaron la lectura de forma mecánica, por tanto es importante continuar concientizando de la importancia de leer y comprender su contenido, el aula virtual ha llamado la atención a 54 la población estudiantil, es así que el manejo e incorporación de las Tics como estrategia pedagógicas se

hace cada vez más necesario e indispensable en los procesos de aprendizaje, debido a la variedad de herramientas que ofrece y que favorecen los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, despertando mayor interés y motivación en las diferentes propuestas de trabajo, también es importante resaltar que el aula virtual se puede actualizar teniendo en cuenta los intereses y necesidades de la población a la cual va dirigida.

1. Título: El taller literario como acción pedagógica para la animación a la lectura y la escritura creativa en niños de 7 y 8 años.
2. Autor: María Isabel Cruz Martínez y Juliana Mejía Correa
3. Publicación: Pontificia Universidad Javeriana / Facultad de Educación
4. Fecha: Bogotá, Febrero del 2009
5. Palabras Claves: Taller, Literatura infantil, Lectura, Escritura, Animación, Creatividad, Fantasía, Imaginación.
6. Descripción: Trabajo de grado
<p>7. Fuentes:</p> <p>COLOMER, Teresa. Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela. México: Edit. Fondo de cultura económica, 2005.</p> <p>DE AMO SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel: Literatura infantil claves para la formación de la competencia literaria. Málaga, España: Ed. Aljibe, 2003.</p> <p>DÍAZ MARRERO, Andrés. Manual de estrategias para fomentar la creación literaria en los niños. Puerto Rico: Edit. Sendero, 2001.</p> <p>FERREIRO, Emilia y TEBEROSKY, Ana. Los sistemas de escritura en el niño. México: Edit. Siglo XXI, 1979.</p> <p>HURTADO, Rubén. Lengua viva. Una propuesta constructivista para la enseñanza de la lectura y la escritura en preescolar y primer grado de educación básica primaria. Medellín: Centro de Pedagogía Participativa, 1998.</p> <p>KOHAN, Silvia Adela y MORILLA, Lola. Hacer escribir a los niños: la metodología del taller de escritura y consignas prácticas para incentivar el mundo creativo y novelesco de los niños. Barcelona: Ed. Graffien, 1999.</p> <p>PESCETTI, Luis María. Juegos de lectura en voz alta. Buenos Aires: Edit. Novedades Educativas, 1999.</p> <p>RODARI, Gianni. Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias. Barcelona, España: Edit. Planeta, 2002</p> <p>TRELEASE, Jim. Manual de lectura en voz alta. Bogotá: Edit. Fundalectura, 2004</p> <p>WEINSCHELBAUM, Lila. Talleres infantiles de creación literaria. Santa Fe de Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, Edit. AIQUE, 1994.</p>
8. Contenidos: El taller literario como acción pedagógica para la animación a la lectura y la escritura creativa en niños de 7 y 8 años, es una propuesta didáctica de trabajo para la educación construida a partir de diversos postulados teóricos, el cual se divide en seis fases o momentos de trabajo, constituidos por una serie de actividades y juegos en torno a la lectura en voz alta, la lectura silenciosa, la producción escrita de textos creativos, la construcción de libros artesanales, la exposición de los textos creativos y finalmente una Evaluación, que se dirige más hacia la animación y la provocación.
9. Metodología: El proyecto está enfocado en el método cualitativo. Para su elaboración, se tuvieron en cuenta algunos lineamientos de la investigación – acción. Así mismo, se estructuró en 6 fases: (1) Indagación bibliográfica; (2) Análisis documental; (3) Estructuración conceptual; (4) Realización de encuestas y entrevistas; (5) Análisis de resultados e información de las encuestas; (6) Diseño y construcción del taller literario.

10. Conclusiones: La propuesta surgió desde una necesidad en la educación de los primeros grados de la primaria, en donde se carece de estrategias para invitar al niño/a al goce y disfrute de la lectura y la escritura, y por ende, para conservar una actitud positiva frente a esos dos procesos. Todo lo anterior basado en diversos postulados teóricos que sostienen que por medio del ejercicio literario es posible fomentar el gusto por la lectura y la escritura. Permitirle a los niños/as tener un tiempo de lectura libre es demostrar que se valora la lectura y es además crear la posibilidad de que se hable de los libros sin que sea una tarea obligada para ellos. Hacer real un espacio y un tiempo en que leer sea un motivo de distensión. Intercambiar con los niños/as opiniones sobre los libros leídos, sobre los libros en general. Crear talleres de escritura y lectura en donde los niños inventen historias, las compongan, creen libros colectivos con los relatos escritos por los niños, incluso ilustrados por ellos. Se puede jugar a ser editores, componiendo pequeños libros temáticos realizados por todos o por él mismo.

22. Referencias Bibliográficas

- ALVAREZ GARCIA, ANDREA, (2011) *Recursos Educativos en Educación Primaria*.
- COLLADO, C., BAPTISTA, P., SAMPIERI, R., (2010). Metodología de la Investigación: Quinta Edición. México: Mc Graw Hill.
- CORREA HERRERA XIOMARA PAOLA (2006) *Escuela de Educación Infantil*. 17 Volúmenes, Ecuador
- DÍAZ MARAVILLAS, ALSINA PEP GIRALDEZ ANDREA, IBARRETXE GOTZON, (2009) Editorial GRAO, 10 ideas para el aprendizaje creativo.
- GOTZON IBARRETXE, PEP ALSINA MASMITJÀ, MARAVILLAS DÍAZ, ANDREA GIRÁLDEZ (2009) *10 ideas clave el aprendizaje creativo*.
- KEMMIS, S. (1976). *The Educational Potential of Computer Assisted Learning: Qualitative Evidence about Student Learning*. U.K.: University of East Anglia.
- MARQUÉS GRAELLS, PERÉ. (2003), *Clasificación del software educativo*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- MELÉNDEZ ACUÑA, ALFONSO, (1995.) *Informática y software educativo*, Santafé de Bogotá: ICFES, ISBN 9589279228.
- NATALIA BERNABÉU Y ANDY GOLDSTEIN, (2009) *Creatividad y aprendizaje*, Madrid España.

23. Referencias Infográficas

Gonzales Castañón, Miguel Ángel, (2009) *Evaluación del software educativo: orientaciones para su uso pedagógico*. Universidad EAFIT, Medellín, Colombia. Recuperado de: <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura27.pdf>

ICFES; Pruebas PISA 2012, recuperado de: <file:///C:/Documents%20and%20Settings/pedro%20omar/Mis%20documentos/Resumen%20ejecutivo%20Resultados%20Colombia%20en%20PISA%202012.pdf>

MOSCOSO, EUGENIA, (2011) *Breve Historia de Adobe Flash Player* [Mensaje en un blog] Recuperado de <http://vasconezdelanieve.blogspot.com/2011/06/breve-historia-de-adobe-flash-player.html>

Rojas, Ana Teresa, (2003) *Aplicar y evaluar software educativo para el aprendizaje de la lectura en los alumnos de la primera etapa de la educación básica*. Universidad Nacional Abierta, Mérida. Recuperado de: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t191.pdf>

Sereno, Eva, 19 abril de 2012, Las TIC en el aula, Reportaje en http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2213_F19042012_1.html

Teoría de Piaget, recuperado de: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

Zapata, Martha, (2012) *Recursos educativos digitales*, Colombia, Recuperado de: <http://www.aprendeenlinea.udea.edu.co>.

Agradecimientos

Profesoras:

María victoria forero. Colegio nueva Inglaterra

Carolina Gonzales departamento de pedagogía colegio nueva Inglaterra

María victoria Díaz Departamento de informática colegio nueva Inglaterra

Liliana luna. Colegio LAS PEQUEÑAS SEMILLAS