

Investigación - acción:

El uso de software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil.

*Luz Dary Paredes Infante
Lic. Tecnología e informática
Egresada de la Universidad Cooperativa de
Colombia Sede Bucaramanga – Santander.*

Resumen

El estudio realizado fue una investigación – acción, bajo el paradigma cualitativo y se desarrolló a partir de la pregunta: ¿Cómo impacta el uso de software educativo sobre cuentos interactivos de literatura infantil en el fomento del desarrollo de competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) en niños de edad preescolar?. Las hipótesis generadas durante este estudio encaminadas a la necesidad de implementar el uso de las TIC, para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia, se fueron comprobando a través del proceso de investigación al encontrar estudios similares y referenciar autores, que sustentaran y validaran la información recolectada por medio de los instrumentos aplicados a los ocho estudiantes seleccionados como muestra, en la sede B del Instituto Agrícola Carcasí del nivel preescolar: se pudo determinar que el uso de cuentos interactivos se convierte en un recurso de gran ayuda para el proceso de enseñanza – aprendizaje pues incide en la motivación de los estudiantes, permite trabajar en equipos para intercambiar conocimientos y solucionar problemas mejorando los niveles de desempeño en las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico, sociolingüístico), mejorando el desarrollo del lenguaje y permitiendo establecer evaluaciones personalizadas que valoren el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

ABSTRACT

This research resembles on an investigation under the qualitative paradigm developed out of the question: What is the impact of the use of educational software for interactive stories of children's literature in promoting the development of communicative skills (pragmatic, linguistic and sociolinguistic) in preschoolers? The hypothesis generated during this study aimed at the need to implement the use of ICT for language development in early childhood. They were checked through the research process to find similar studies in order to refer to authors that would support and validate the information collected, through the instruments applied to the eight selected students as a sample at the Instituto Agrícola Carcasí Sede B preschool level. It was possible to determine that the use of interactive stories becomes a helpful resource for the teaching process. It also affects the students' learning motivation, and allows the team work as a group, share knowledge and contribute to problem solving. As a result, improving performance levels in the communication skills such as pragmatic, linguistic, and socio-linguistic, will enlighten language development and permit the formation of personalized assessments that rate the learning rhythm of each one of the students.

Palabras claves: *Primera infancia, Competencias, lenguaje, cuentos interactivos, literatura infantil.*

Introducción

Actualmente, el Estado Colombiano plantea la necesidad de emprender acciones para la atención a la primera infancia y garantizar educación de calidad. Se define la primera infancia para Reyes (2005), como el período que va desde el nacimiento hasta los seis años, es importante examinar los procesos de lectura que tienen lugar durante esta larga etapa. Oficialmente en Colombia, será la Ley 1098 de 2006, Código de Infancia y Adolescencia, donde se hable explícitamente de Educación Inicial, que en los términos del artículo 29 de la Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia– la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad.

Para que los niños logren alcanzar éxito en el estudio de su idioma, es básico que en la etapa de preescolar se orienten las bases del sentido de la lengua, que permita a los estudiantes el análisis de sus propias expresiones orales y la de los demás, valorar la lengua como algo externo a sí mismos, que puede ser observada, analizada y estudiada como el resto de las relaciones que se dan en el mundo circundante (Asociación mundial de educadores infantiles, 2009).

Para Ratey (2003), el lenguaje es un mecanismo para mejorar y desarrollar capacidades importantes en la vida humana así; los niños con un desarrollo adecuado poseen un sistema neurológico el cual debe estimularse permanentemente para disminuir problemas de aprendizaje en la comunicación. Es importante hablarles a los niños menores de 7 años de forma clara y fluida, utilizar un lenguaje rico y variado cuando nos dirigimos a ellos; pues así se exige un poco más al

cerebro y se estimula la formación de una mayor red neuronal.

“La competencia comunicativa comprende las aptitudes y los conocimientos que un individuo debe tener para poder utilizar sistemas lingüísticos y translingüísticos que están a su disposición para comunicarse como miembro de una comunidad sociocultural dada” (Girón y Vallejo, 1992, p. 14).

El MEN ha establecido unos estándares básicos de competencia los cuales constituyen el parámetro de lo que todos los estudiantes deben saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado en cada nivel educativo y son el criterio contra el cual es posible establecer en qué medida se cumplen los objetivos del sistema educativo, para determinar si las instituciones de educación alcanzan los resultados que se esperan de ellas (M.E.N., Visión – 2019).

La educación preescolar es importante porque desde sus objetivos se evidencia que el niño al culminar este nivel tendrá una formación integral desde las dimensiones establecidas por el M.E.N., que le permitirán interactuar y socializar con otros, como base para el pleno desarrollo de sus aptitudes y actitudes. El desarrollo de esta investigación estará enfocado en el desarrollo de competencias para la dimensión comunicativa.

Para esta investigación específicamente se utilizaron cuentos interactivos de literatura infantil desarrollando las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico), apropiadas para fomento en el desarrollo del lenguaje de la primera infancia, desde el eje temático de literatura planteado en los lineamientos curriculares del área de lenguaje y así determinar el impacto del uso de este tipo de Software.

Según el M.E.N.(2010), la dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas

sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos. Entre más variadas y ricas son sus interacciones con aquellos que lo rodean y con las producciones de la cultura, más fácilmente transforma sus maneras de comunicarse, enriquece su lenguaje y expresividad, igualmente diversifica los medios para hacerlo mediante la apropiación de las nuevas posibilidades que le proporciona el contexto.

Se parte del principio que la comunicación y la expresión son aspectos fundamentales en el desarrollo del niño (Lineamientos curriculares preescolar, 2010)

Metodología

Este estudio aplicó una metodología de tipo investigación - acción participativa o también llamada emancipatoria. Se considera la situación desde la opinión de los participantes, para luego describir y explicar lo que sucedió una vez aplicado el plan de acción con un lenguaje de sentido común. De lo anterior, este tipo de investigación contempla los problemas desde el punto de vista de quienes están implicados en ellos, “la investigación – acción se destaca, por una parte, producir conocimiento y acciones útiles para un grupo de personas; por otra, que la gente se empodere/ capacite a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento” (Gómez, Flores & Jiménez, p. 56). El propósito al cual se apuntó la metodología de investigación-acción, fue la práctica educativa. Desde este enfoque la finalidad esencial de la investigación no es la acumulación de conocimientos sobre la enseñanza o la comprensión de la realidad educativa, sino, fundamentalmente, aportar información que guíe la toma de decisiones y los

procesos de cambio para la mejora de la misma.

Diseño de la investigación

Existen diversas formas de concebir el proceso de investigación-acción, sin embargo, la conceptualización más generalizada es entender dicho proceso como una *espiral sucesiva de ciclos* constituidos por varios pasos o momentos. El proceso de investigación-acción se caracteriza fundamentalmente por su carácter cíclico, su flexibilidad e interactividad en todas las etapas o pasos del ciclo (Fig. 1). Este modelo de “espiral de ciclos” consta de cuatro etapas:

1. Clarificar y diagnosticar una situación problemática para la práctica.
2. Formular estrategias de acción para resolver el problema.
3. Poner en práctica y evaluar las estrategias de acción. Comprobar hipótesis.
4. El resultado conduce a una nueva aclaración y diagnóstico de la situación problemática, iniciándose así la siguiente espiral de reflexión y acción.



Figura 1. Modelo de investigación-acción espiral auto reflexiva cuatro fases Kemmis y Taggart, (1988)

El primer ciclo hace referencia a la reflexión inicial en torno a la problemática planteada, en este caso la inclusión de dos políticas propuestas por el M.E.N.; el segundo corresponde a la planeación de la

estrategia didáctica que apuntó al logro de los objetivos; el tercer ciclo hace referencia a la acción, dentro de esta investigación en este ciclo se implementó software educativo de cuentos interactivos de literatura infantil, diseñados desde Jclie y Living Books. Por último, el cuarto ciclo hace parte de los resultados obtenidos donde se determinan los alcances de la investigación.

Población y muestra

Esta investigación se realizó con estudiantes de educación preescolar del Instituto Agrícola, ubicada al sur oriente del Departamento de Santander Colombia, cuenta con 15 sedes, ofrece a la comunidad educativa los cuatro niveles de formación: el preescolar, básica primaria, secundaria y la media vocacional con modalidad agroindustrial. Dentro del contexto de esta Institución Educativa, se manifiesta que las familias de estos estudiantes pertenecen al estrato socio económico de nivel uno.

Los estudiantes que hicieron parte de esta investigación son niños matriculados en el año 2012 en la sede B para el nivel preescolar del Instituto Agrícola escogiendo estudiantes con diferentes niveles de desempeño en la dimensión comunicativa, para valorar el impacto del uso de los cuentos interactivos en el desarrollo de la competencia comunicativa a partir del uso de las TIC.

Para esta investigación se escogieron ocho estudiantes de la sede B del Instituto Agrícola del Municipio de Carcasí. Con el muestreo intencional se pretendió buscar casos ricos en información para estudiar en profundidad, Quinn (1988), en la cual se siguieron criterios subjetivos, eligiendo a los individuos que se estimaban representativos o típicos de la población, con el fin de facilitar la información

necesaria para cumplir con los objetivos propuestos en esta investigación.

Instrumentos

Para la recolección de datos se aplicaron los instrumentos que a continuación se exponen, teniendo en cuenta el tipo de investigación acción participativa:

El diario del docente : (Adaptado de Latorre 2003 p. 79) En él se registran las actividades, reflexiones, interpretaciones, hipótesis, y/o explicaciones de lo que ocurre en el aula. Se debe asumir con cierta disciplina y orden, decidir desde el inicio la periodicidad con la que se va a ir redactando la información.

La observación naturalista con participación moderada: propuesto por Goetz y LeComte (1984), el cual se registró un diario de campo, en el que se realizó un escrito con información objetiva

Registro de actividades de trabajo en grupo: adaptado por (Latorre, 2003 p. 18), de esta manera se recolecta la información necesaria, frente a las actitudes de los estudiantes al realizar trabajo de grupo.

Registro de evaluación: Para constatar si se presentó cambios fue importante tener en cuenta el registro de evaluación durante el proceso de la investigación, tomando en cuenta los resultados de evaluación en la dimensión comunicativa, determinando si se evidenciaban mejoras.

Consideraciones éticas

Se contó con el consentimiento de los directivos de la Institución Educativa, pues se realizó una reunión con los directivos y la docente, para comentarles el propósito de la investigación, el tiempo de aplicación, se realizó una reunión a los padres de familia de los estudiantes implicados en la investigación, para comentarles sobre el proceso que se

realizaría. Una vez comunicada la investigación a los padres se procedió a entregar las cartas de consentimiento para que ellos aprobaran la participación de sus hijos.

Seguidamente se reunió la docente con los estudiantes, se comentaron los propósitos de la investigación que se realizó en la institución, las motivaciones que tuvo el investigador para escoger ese grupo y sus implicaciones, pidiendo el consentimiento de los alumnos para conocer quiénes estaban dispuestos hacer parte de ella.

Procedimiento

Para el desarrollo de esta investigación se llevó a cabo un plan de acción, en el cual se desarrollaron 16 sesiones para los estudiantes seleccionados en la muestra, al recolectar la información indispensable enfocada al logro de los objetivos propuestos, durante el proceso de aplicación del plan de acción, se fueron implementando cada uno de los instrumentos, para recolección de datos y se iba determinando qué complementos fueron indispensables, o si se debe modificar algún aspecto.

Desde lo establecido en este plan, es importante aclarar que se crearon espacios en los cuales los estudiantes tenían sesiones para trabajar con las TIC y otras en las cuales se realizaron actividades sin el uso de estas herramientas; lo cual fue de gran ayuda para obtener las categorías establecidas en los resultados.

Para esta investigación se aplicó la codificación de datos en de forma axial o analítica tal como lo propone Corbin y Strauss (2007), en el que se combinan códigos para reflexionar o interpretar sobre un significado.

Una vez se obtuvo el esquema tentativo de categorías se clasificaron todas las evidencias dentro de ellas, según Marshall y Rossman (1999), estas son

contenedores dentro de los cuales son colocados los segmentos del texto.

Las categorías cumplieron con los siguientes criterios:

- Respondieron a los propósitos del estudio.
- Fueron exhaustivas, porque dieron lugar a los datos que el investigador creía convenientes.
- Fueron mutuamente excluyentes, es decir un dato solo pudo pertenecer a una categoría.
- Fueron congruentes, las categorías presentaron un mismo nivel de abstracción y se observó que todas las partes se ajustan. A partir de los registros obtenidos en cada uno de los instrumentos, se obtuvieron una serie de categorías para organizar mejor los resultados obtenidos durante las sesiones desarrolladas, los cuales clarifican los aspectos relevantes de este estudio y que se determinaron a lo largo del proceso.

Para asegurar que este estudio tenga validez se realizó la técnica de triangulación con la teoría propuesta por Denzin (1978), en el que se planteó confrontar los resultados con la teoría del aprendizaje significativo utilizando herramientas tecnológicas, para explicar e interpretar los resultados buscando convergencias y divergencias de los datos obtenidos establecidos a través de categorías. A partir de lo expuesto en el marco teórico, se estableció la relación entre los resultados obtenidos y las diferentes teorías que demuestran la validez del estudio para determinar la confiabilidad si esta se desea aplicar en otros contextos educativos.

Los estudiantes realizaron actividades sin la implementación de las TIC y otras en las que fuera necesario el uso de estas herramientas tecnológicas. A medida que se iba avanzando se fue

codificando y organizando la información obtenida mediante los instrumentos propuestos para la recolección de datos, manteniendo un proceso espiral sucesivo de ciclos. Una vez terminó esta etapa de recolección, se retomó cada uno de los instrumentos ya diligenciados y se establecieron algunas subcategorías, a partir de la codificación de datos de los cuales se han obtenido cuatro categorías para esta investigación

Resultados

El desarrollo de esta investigación se realizó con ocho estudiantes de la sede B del Instituto Agrícola Carcasí, nivel preescolar, para responder a la problemática planteada: ¿Cómo impacta el uso de software educativo sobre cuentos interactivos de literatura infantil en el fomento del desarrollo de competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) de niños en edad preescolar.?

Una vez terminado el procedimiento de recolección y análisis de datos se determinó que en este estudio de investigación acción participativa se evidenció durante el estudio cuatro categorías:

1, La motivación, Según Eggen (1994), es una fuerza que energiza y dirige el comportamiento hacia un objetivo. Dentro del estudio, este aspecto reflejó que las actitudes, emociones y comportamientos de los estudiantes expresaban agrado, interés, aceptación positiva, participación y compromiso cuando realizaban actividades en las cuales se implementaron las TIC, que cuando no las utilizaron.

Durante esta investigación los estudiantes asumieron este tipo de motivación, cuando cada uno demostraba el entusiasmo por comunicarse al realizar la exploración de los cuentos interactivos. Al analizar lo pragmático los estudiantes expresaban espontáneamente las

anécdotas y situaciones que les sucedían a los personajes de los cuentos explorados; así mismo en lo lingüístico, les atraía ordenar y crear frases con sentido propio y lógico para describir personajes. Por último en lo sociolingüístico, los estudiantes se interesaban por personificar a los actores que intervenían en los cuantos y espacios con los que interactuaban en el cuento y estos eran relacionados con acontecimientos de su vida cotidiana.

El software educativo Según Marques (1996), tienen una función motivadora, generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los estudiantes, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades, convirtiéndose en un material muy útil para los profesores. Los cuentos interactivos explorados por los estudiantes, causaron actitudes positivas, pues para ellos fue muy agradable conocer estos cuentos por medio del computador, por las animaciones, presentación de los personajes, los sonidos, entre otros.

2.Trabajo en equipo: Los grupos compuestos por estudiantes con diferentes rendimiento académico y distintos intereses permiten que los alumnos tengan acceso a diversas perspectivas y métodos de resolución de problemas y producen un mayor desequilibrio cognitivo, necesario para estimular el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los alumnos. (Johnson; & Johnson, 1999) Se evidenció durante las sesiones de interacción con las TIC que los estudiantes que manipulaban con facilidad los dispositivos necesarios para explorar cuentos interactivos, orientaban a los estudiantes que por primera vez los usaban.

Al desarrollar las actividades en equipo, los estudiantes compartían sus pre - saberes, responsabilidades y daban alternativas para encontrar soluciones a las situaciones que se les presentaban, interactuando con las TIC, los equipos de trabajo se encontraban más atentos y participaban con mayor agrado.(ver tabla 1)

Mi grupo de trabajo es		Mis compañeros en el grupo son:	
Muy agradable	a c d e y h	Muy serviciales	c, d, e, h y f, a y g
Agradable	b, g, y f	Serviciales	b
Poco agradable		Poco serviciales	

Tabla 1. . **Resultados de escala de estimaciones de trabajo en grupo.**

3.Desarrollo de las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico utilizando software educativo En la investigación se evidenció que los niveles de desempeño en cada uno de los indicadores (ver tabla 2),mejoró notoriamente para cada estudiante en el desarrollo de competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) durante las sesiones dentro de las cuales se trabajó implementando los software educativos, por lo tanto, es importante tener en cuenta el buen diseño de un material multimedia para que este sea de utilidad, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para reconocer que los software utilizados tuvieron los criterios mínimos se aplicó la evaluación del material a partir de una plantilla diseñada por Claudia Marcela Álvarez Gutiérrez, estudiante de la maestría en E-

LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.

Niveles	Desempeños
Entre Básico a Superior	-Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. - Realiza descripciones detalladas de los personajes, nombrando características específicas. -Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica. -Lee fábulas, cuentos, identificando los elementos como personajes, espacio, argumento, tiempo. -Elabora y socializa hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos narrativos.

Tabla 2. **Resumen desempeños alcanzados.**

- Los cuentos interactivos exploran la posibilidad de saltar la estructura de navegación definida por los autores, a veces un tanto rígida, para ofrecer una “relajación parcial del control narrativo” (Sundblad y otros, 1999, p. 12), de tal forma que algunos personajes se les aplique animación interactiva dentro de un cuento a partir de las instrucciones de su usuario, vale decir, aproximarlos a una diversión electrónica en sus posibilidades técnicas y a una recreación de lo leído, materializar en algún modo el dejar correr la imaginación en su función como instrumento cultural.
- Los estudiantes exploraron cuentos interactivos por ejemplo living books llamados: La Tortuga y la liebre”, desde el programa JClick, los cuentos de la autora Keiko y Kasza; llamados: “Choco encuentra una mamá”, “ El día de mi

- suerte”, “sapo enamorado”, “El día de campo de don choncho”.
- En esta categoría se evidencio que los estudiantes fomentaron el desarrollo de las competencias comunicativas, una primera competencia desde lo pragmático; porque expresaban con claridad sus ideas durante las sesiones en las que interactuaron con los software de cuentos, establecían diálogos de pares y sus historias eran consecuentes a lo observado en los software, recordaban con facilidad a los personajes y realizaban descripciones detalladas de los mismos.
 - Las competencias comunicativas desde lo lingüístico, se encontró que al realizar las actividades de interacción con los software cada estudiante ordenaba con facilidad frases, las completaba y diseñaba nuevas en forma clara y coherente; a partir de los software observados.
 - Así mismo la competencia comunicativa desde lo sociolingüístico, se encontró que los estudiantes recrearon escenarios y personajes realizando actividades del software que le permitían cambiar e imaginar posibles contextos relacionados con el diario vivir de los estudiantes.

4. Apropiación de las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) (Evaluación formativa)

Dentro de la investigación se encontró que al aplicar ciertas actividades diseñadas desde el programa JClic, exclusivos para valorar el desarrollo de competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) los resultados demostraron que se pudo realizar una evaluación personalizada y sistematizada determinando los aciertos y errores que

cada estudiante obtuvo durante las sesiones, estableciendo niveles de desempeños obtenidos por parte de cada uno.

Determinando; que desde los lineamientos de preescolar se establecen estándares propios para cada dimensión, por lo tanto, se planteó ciertos indicadores que determinaron el nivel de desempeño obtenido por cada estudiante para el desarrollo del lenguaje de la primera infancia desde las competencias comunicativas para este nivel.

Un software educativo según Márques (1996), tiene como función evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos. La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realizan de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación).

En este estudio, el programa JClic, el estudiante tenía la opción de recibir retroalimentación sobre las actividades desarrolladas, permitiendo a cada estudiante reconocer sus falencias y realizar las correcciones pertinentes, desde la competencia pragmática el estudiante desarrollo actividades como: personificaba la voz de los personajes en ciertas escenas, descripción de personajes, narración de la introducción, nudo o desenlace de los cuentos presentados; al analizar la competencia lingüístico cada estudiante ordenaba frases para que estas fueran coherentes y pertinentes con los hechos ocurridos en los cuentos, relacionar palabras con imágenes de secuencias presentadas en los cuentos. Por otro lado al analizar la competencia sociolingüístico, se encontró que cada estudiante recreaba

escenarios, proponía nuevos inicios o desenlaces de las historias observadas en cada uno de los software presentados, los cuales relacionaba con eventos de su diario vivir.

Estas actividades desarrolladas durante las sesiones de implementación de las TIC influyeron en el fomento para mejorar las competencias comunicativas (pragmáticas, lingüísticas y sociolingüísticas), al interactuar con software de cuentos interactivos de literatura infantil. (ver tabla 3).

Registro de evaluaciones desde el programa Jclie Grado preescolar		
Estudiante	Fecha	Nivel de desempeño
Estudiante a	31 -10-12	Alto
Estudiante b	31 -10-12	Superior
Estudiante c	31 -10-12	Básico
Estudiante d	31 -10-12	Básico
Estudiante e	31 -10-12	Básico
Estudiante f	31 -10-12	Alto
Estudiante g	31 -10-12	Básico
Estudiante h	31 -10-12	Básico

Tabla 3. **Resultados niveles de desempeño.**

Discusión

Teniendo en cuenta los resultados de esta investigación, se encuentran enfocados hacia el uso de las TIC, como herramienta para fortalecer el desarrollo de la competencia comunicativa, estableciendo la motivación, el trabajo en equipo y la evaluación como elementos

fundamentales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación se describen los planteamientos de algunos autores frente al uso de las TIC. Para Majó (2003), plantea que en la incorporación del medio informático en la escuela debe irse más allá de la enseñanza de las nuevas tecnologías y de la enseñanza a través de ellas, sino en cómo tiene que cambiar la enseñanza, no para acoger las nuevas tecnologías, sino porque la sociedad cambiará a consecuencia de las nuevas tecnologías.

Los estudiantes reflejaron un alto grado de motivación en las sesiones dentro de las cuales eran utilizadas las TIC, si bien es cierto las instituciones educativas deben asumir retos para competir con calidad ofreciendo las herramientas tecnológicas que la sociedad le exige para enseñar con el avance científico.

Otros autores plantean que el uso de software con niños preescolares puede ser de gran ayuda para los docentes en el desarrollo de diversas habilidades en las diferentes áreas de desarrollo. Según Romero (1999), entre las habilidades que pueden ser desarrolladas en los programas (software) pensados para niños más pequeños encontramos el uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación por medio de:

- Narrativa de cuentos, expresando ideas (aprendizaje del inicio, nudo y desenlace de toda la historia).
- Escuchar y trabajar con cuentos interactivos.
- Crear tarjetas de felicitación donde reflejen sus sentimientos.
- Dibujar libremente sobre experiencias vividas.
- Expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

Tomando los resultados obtenidos en los desempeños de los estudiantes en la evaluación aplicada con el software JCLic

se pudo evidenciar que esta permite ir al ritmo de cada niño.

Por otra parte Bowman (1993), señala que en su experiencia de evaluación de programas para el nivel preescolar con incorporación de la tecnología, le permite afirmar que el contexto social de acceso a la tecnología es mucho más importante que el contexto instruccional, especialmente para niños desventajados económicamente. “Es necesario contar con un nuevo tipo de estudiante, menos preocupado por la adquisición memorística de conocimientos y más esforzado por la construcción significativa de los mismos, estudiante que deberá pasar de ser un mero receptor pasivo en el proceso de enseñanza aprendizaje a un constructor activo. Ello implicará el dominio de estrategias y técnicas para la localización y selección de información” (Cabero y Duarte, 1999, p. 30).

Conclusiones

Al desarrollar este estudio de investigación acción bajo un paradigma cualitativo, se pudo concluir:

- Los Software interactivos de tipo cuento literatura infantil, al ser previamente evaluados, cumplen con la finalidad de fomentar las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) en estudiantes del nivel preescolar.
- Es importante contar con los recursos mínimos necesarios para el desarrollo una investigación similar.
- Los estudiantes deben contar con prerequisites de saberes mínimos como la lectura y escritura de códigos.
- Cuando se trabaja investigación acción, se debe disponer del tiempo necesario para realizar según el plan de acción planteado cada una de las actividades a desarrollar durante las sesiones de trabajo y disponer para

realizar ajustes o mejoras durante el proceso.

- Los participantes tienen el compromiso de involucrarse dentro del estudio, aportando sus ideas, para que a partir de sus experiencias se obtengan soluciones a la problemática planteada.
- Al implementar los cuentos interactivos para este estudio reflejaron notoriamente cuatro categorías: la motivación, el trabajo colaborativo, desarrollo de las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) y la apropiación de las mismas, convirtiéndose las TIC en recursos de gran viabilidad para fortalecer procesos educativos desde cualquier contexto.

Referencias

- Álvarez, C. M. Plantilla para evaluar material multimedia. Estudiante de la maestría en E- LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles, (2009). Desarrollo del lenguaje de la primera infancia- Capítulo 5. Recuperado de: http://www.waece.org/enciclopedia/2/6_desarrollo_del_lenguaje/temas/u5.mht
- Bowman, B. (1993) Early childhood and school success. *Electronic Learning*, Feb 1993 v12 n5 p23(1).
- Cabero, J. & Duarte, A. (1999). Evaluación de medios y materiales de enseñanza en sapor Pixel-Bit, 13; 23-45.

- Código, D. I. Y. A. (2008). Ley 1098 de 2006. In Congreso de la república de Colombia.[Citado el 19 de mayo del 2011] Disponible en:<
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html.
- Corbin, J.M y Strauss, A.L: (2007). Basic of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory. Thousand Oaks, CA, EE:UU: Sage.
- Denzin, N, K, (1978). The research act. A theorethical introduction to sociological methods, New York, NY, EE UU: Mac Graw- Hill.
- Eggen, P. et al. (1994), Educational psychology: classroom connections, Nueva York, Macmillan College Publishing Company.
- Girón, M. S. y Vallejo, M. A Producción e interpretación textual. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 1992.
- Goetz, J. P. y LeCompte, M.D. (1988). Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. “Evaluación del diseño etnográfico”. Madrid. Ediciones Morata, S.A.
- Gómez, G. R., Flores, J. G., & Jiménez, E. G. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Aljibe.
- Johnson & Johnson, (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Kemmis, S. & Taggart, R. (1988) Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona: Laertes.
- Latorre, A. (2003). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: GRAO.
- Ledlow, S.
- Majo, J (2003) “ Nuevas tecnologías y Educación.” Ponencia presentada en el 1er. Informe de las Tics en los centros de enseñanza no universitaria. UOC.
- Marqués, P. (1996). El software educativo. J. Ferrés y P. Marqués, Comunicación educativa y Nuevas Tecnologías, 119144.
- Marqués, P. (1996). El software educativo. J. Ferrés y P. Marqués, Comunicación educativa y Nuevas Tecnologías, 119144.
- Marshall, C. y Rossman, G.B. (1999). Designing qualitative research. Thousand Oaks, CA, EE.UU.: Sage.
- Ministerio de Educación Nacional. (2012) Primera Infancia. Página web www.mineducacion.edu.co, Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional (2006). VISIÓN Educación. Primera Edición, Bogotá, Colombia. www.mineducacion.gov.co
- Ministerio de Educación Nacional (2010) “Lineamientos curriculares para la educación preescolar”, Santafé de Bogotá.
- Quinn, M. (1988) Qualitative Evaluation Methods, Beverly Hills, CA: Sage Publications,. Inc.
- Reyes, Y. (2005). La lectura en la primera infancia. Documento de trabajo, CERLALC, Bogotá Colombia
- Romero, R. (1999). La integración de las nuevas tecnologías: Los grupos de

trabajo España: Editorial MAD.

