

**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**

Trabajo de grado para optar al título de:

**Magister en Tecnología Educativa y  
Medios Innovadores para la Educación**

**Mag. Juan Hildebrando Álvarez Santoyo**

Asesor tutor

**Dr. Álvaro Hernán Galvis Panqueva**

Asesor Titular

**TECNOLÓGICO DE MONTERREY  
Escuela de Graduados en Educación  
Monterrey, Nuevo León. México**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA  
Facultad de Educación  
Bucaramanga, Santander. Colombia**

**2013**

## **Dedicatoria**

**A mi madre Avicena,**

Por apoyarme en todo momento, por sus consejos, enseñanzas, valores, su apoyo incondicional y su motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero sobre todo por su amor.

**A mi padre Luis Francisco,**

(Quien ya falleció), pero siento su presencia en los momentos más difíciles, dándome el valor para no decaer, por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizaron.

**Luz Dary.**

## **Agradecimientos**

La autora de este estudio agradece a todos los tutores quienes me orientaron en los diferentes cursos de esta maestría, especialmente al Mtro. Juan Hildebrando Álvarez Santoyo, quien fue el tutor asignado para el desarrollo de mi tesis, por sus sugerencias, colaboración, paciencia, orientaciones y recomendaciones pertinentes.

Agradecimiento también al Dr. Álvaro Hernán Galvis Panqueva, titular de este estudio, por sus indicaciones y el seguimiento durante el proceso.

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

## **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.

## Índice

<b>1. Planteamiento del Problema .....</b>	<b>1</b>
1.1. Antecedentes del Problema .....	1
1.2. Problema de Investigación .....	3
1.3. Objetivos de Investigación .....	5
1.3.1. Objetivo General .....	5
1.3.2. Objetivos Específicos: .....	5
1.4. Supuestos de la investigación .....	5
1.5. Justificación de la investigación .....	6
1.6. Limitaciones y Delimitaciones.....	8
1.6.1. Limitaciones .....	8
1.6.2. Delimitaciones .....	9
1.7. Definición de términos.....	10
1.8. Hipótesis.....	133
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>144</b>
2.1. Primera infancia .....	144
2.2. Pre escolar .....	155
2.2.1. Importancia del nivel preescolar .....	155
2.2.2. Sustento Legal .....	177
2.2.3. Dimensión comunicativa .....	188
2.2. 4. Desarrollo del lenguaje.....	199
2.3. Políticas del Ministerio de Educación Nacional (MEN).....	20
2.4. La motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	21
2.5. El trabajo colaborativo .....	22
2.5.1. Aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo.....	23
2.6. La Evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	26
2.7. Las TIC y software educativo .....	2727
2.7.1. TIC en la educación.....	2727
2.7.2. Importancia de las TIC .....	277
2.7.3. Software educativo .....	288
2.7.4. Metodología Ingeniería de Software Educativo (ISE) .....	299
2.8. Literatura infantil .....	31

2.8.1. Definición.....	31
2.8.2. Características.....	32
2.9. Cuentos Interactivos.....	32
2.9.1. Definición.....	32
2.9.2. Herramientas de software educativos para cuentos interactivos .....	33
2.9.2.1. Clic y JClic .....	33
2.9.2.2. Living books.....	3534
2.9.3. Implementación de software educativo en el desarrollo del lenguaje .....	3535
2.10. Investigaciones Empíricas.....	37
2.10.1. Diseño de un software para el desarrollo del lenguaje escrito bajo un .....	37
enfoque funcional. ....	37
2.10.2. Diseño de un sitio Web para apoyar al docente de educación inicial en la.....	39
enseñanza de la lectura y la escritura con enfoque funcional.....	39
2.10.3 La integración de las nuevas tecnologías en las aulas de educación infantil en	41
Navarra .....	41
2.10.4. Uso del computador como estrategia pedagógica y su aporte en el .....	43
aprendizaje en el preescolar.....	43
2.10.5. Emergencia de las capacidades metalingüísticas .....	44
2.10.6. Lineamientos para generar propuestas curriculares orientadas a la formación	46
de competencias comunicativas en el grado transición nivel preescolar .....	46
2.10.7. Importancia curricular del lenguaje escrito en preescolar.....	47
2.10.8. El conocimiento e intagración de TIC en proyecto "jardín digital" de los	50
jardines infantiles de Fundación Integra.....	50
<b>3.Método.....</b>	<b>55</b>
3.1.Población, participantes y selección de muestra.....	59
3.1.1.Población .....	59
3.1.2.Participantes .....	60
3.1.3.Selección de muestra .....	60
3.2.Marco Contextual.....	60
3.3.Instrumentos de recolección de datos .....	61
3.3.1.El diario del docente .....	62
3.3.2.La observación naturalista con participación moderada .....	62
3.3.3.Registro de actividades de trabajo en grupo.....	62
3.3.4.Participación de los estudiantes.....	62
3.3.5.Registro de evaluación .....	63
3.4.Prueba piloto .....	63
3.5.Plan de acción .....	63
3.6. Procedimiento en la aplicación de instrumentos.....	65
3.6.1. Diario de campo del docente .....	65
3.6.2. Observación naturalista con participación moderada.....	66

3.6.3. Registro de actividades de trabajo en grupo.....	66
3.6.4. Participación de los estudiantes.....	66
3.6.5. Registro de evaluación .....	67
3.7. Análisis de datos .....	67
3.8. Aspectos éticos.....	69
<b>4. Análisis y discusión de resultados.....</b>	<b>70</b>
4.1. Categorías.....	70
4.1.1. La Motivación .....	70
4.1.1.1. Sesión 1 .....	71
4.1.1.2. Sesión 2 .....	71
4.1.1.1. Sesión 5 .....	72
4.1.1.2. Sesión 6 .....	72
4.1.2. El trabajo en equipo.....	73
4.1.2.1. Sesión 3 .....	74
4.1.2.2. Sesión 4.....	76
4.1.3. El desarrollo de la competencia comunicativa .....	79
4.1.4. Apropiación de la competencia comunicativa (evaluación formativa).....	82
4.2. Análisis de los datos.....	86
4.3. Confiabilidad y Validez .....	89
4.3.1. Viabilidad de instrumentos.....	89
4.3.2. Confiabilidad del estudio.....	89
4.3.3. Técnica de la triangulación.....	92
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>94</b>
5.1. Resumen de hallazgos .....	94
5.1.1. La motivación.....	95
5.1.2. Trabajo en equipo .....	96
5.1.3. Desarrollo de la competencia comunicativa utilizando software .....	98
educativos .....	98
5.1.4. Evaluación .....	99
5.2. Formulación de recomendaciones.....	100
5.2.1. Recomendaciones .....	100
5.2.2. Debilidades del estudio.....	101
<b>Referencias.....</b>	<b>103</b>
<b>Apéndices .....</b>	<b>111</b>

Apéndice A: Carta de directivo.....	111
Apéndice B: Consentimiento Padres de familia .....	112
Apéndice C: Diario docente .....	113
Apéndice D: Observación moderada .....	115
Apéndice E: Diario docente .....	116
Apéndice F: Observación moderada .....	118
Apéndice G: Obsaervación moderada.....	120
Apéndice H: Observación moderada .....	<b>¡Error! Marcador no definido.22</b>
Apéndice I: Registro de escala trabajo en equipo .....	123
Apéndice J: Registro de escala trabajo en equipo .....	124
Apéndice K: Plantilla evaluación material multimedia .....	125
Apéndice L: Imágenes Software Jclie.....	132
<b>Currículum Vitae.....</b>	<b>133</b>



## Índice Tablas

<b>Tabla 1.</b> Plan de acción investigación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>64</b>
<b>Tabla 2.</b> Resultado de la escala de estimaciones de trabajo en grupo.....		<b>75</b>
<b>Tabla 3.</b> Resultado de registro de evaluación.....		<b>76</b>
<b>Tabla 4.</b> Resultado de escala de estimaciones de trabajo en grupo.....		<b>77</b>
<b>Tabla 5.</b> Registro de evaluaciones utilizando las TIC.....		<b>78</b>
<b>Tabla 6.</b> Valoración de material multimedia desde Living books ...	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>80</b>
<b>Tabla 7.</b> Valoración de material multimedia desde Jclic .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>81</b>
<b>Tabla 8.</b> Registro de desempeños.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>84</b>
<b>Tabla 9.</b> Registro de evaluación desde el programa JClic.....		<b>85</b>
<b>Tabla 10.</b> Tabla comparativa.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>88</b>

## Índice de figuras y Gráficos

<b>Figura 1.</b> El modelo tríadico de enseñanza de Gowin (1981:Moreira 2006).....	25
<b>Figura 2.</b> Los datos que aparecen en las categorías.....	67
<b>Gráfico 1.</b> Modelo de investigación-acción espiral auto reflexiva cuatro fases Kemmis y Taggart, (1988) .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b> 5
<b>Gráfica 2.</b> Clasificación de las categorías .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b> 89

# **1. Planteamiento del Problema**

En este capítulo se describe la problemática que se identificó para realizar este estudio de investigación – acción, participativa o emancipatoria, bajo un paradigma cualitativo.

## **1.1 Antecedentes del Problema**

El desarrollo de la primera infancia ha constituido para el gobierno Nacional Colombiano un reto muy importante, ya que brinda a los niños desde su etapa de gestación hasta los seis años de edad, acompañamiento en su proceso evolutivo, desde los aspectos de salud, recreación, nutrición y educación. El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2003) ha venido elaborando esta política y se ha trazado algunas estrategias:

- Garantizar prácticas socioculturales y educativas, que potencien el desarrollo integral de niños y niñas menores de 6 años.
- Lograr al 2019 que todos los niños y niñas menores de seis años reciban educación inicial de calidad, que responda a las características y necesidades de su entorno.

Según Reyes (2005), en su documento de trabajo (lectura en la primera infancia), el cambio de paradigma en el ámbito político se relaciona también con un amplio acuerdo interdisciplinario que, sustentado por las investigaciones en campos como las neurociencias, la psicología y la pedagogía, entre otros, justifica la pertinencia de atender a la niñez, señalando que el desarrollo infantil temprano sí marca una diferencia.

De estas consideraciones se desprende la necesidad de la inversión en primera infancia como una condición para transformar las condiciones económicas, sociales y

políticas de un país y para garantizar condiciones de equidad a todos los ciudadanos desde el comienzo de la vida.

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 y que, en términos muy generales, podrían agruparse en dos momentos básicos: el primero, que se inicia con el nacimiento o incluso desde antes de nacer abarca los primeros años de ingreso al lenguaje, en los que el niño aún no “lee” solo, sino que es leído por otros, especialmente en el seno de la familia, el segundo, que suele coincidir con el ingreso a modalidades de escolaridad más estructuradas, comprende el proceso inicial de la “alfabetización” propiamente dicho o el momento en el cual el niño “empieza a leer con otros”. Por lo tanto la lectura de la primera infancia tomando estos dos grandes momentos obedece a la necesidad de ilustrar dos hitos fundamentales que tienen lugar en el desarrollo de un lector de cero a seis años y que son, a la vez, los que marcan el desempeño lector de un sujeto.

Para Sánchez (2008), en educación inicial un profesor o profesora se ve limitado por no disponer de materiales literarios adaptados al desarrollo del niño en edades menores de 6 años. Sienten que les falta apoyo de textos para iniciar al niño literariamente, debido a tal carencia la educación inicial actual no desarrolla suficientemente contenidos literarios y las actividades se centran principalmente en las artes plásticas en donde están más a la mano las cartulinas, pinturas, tintas, etc. Por lo tanto es importante recrear todo lo que se tiene aprendido en literatura, haciendo el esfuerzo de poner los textos al nivel de los estudiantes de educación preescolar.

## **1.2. Problema de Investigación**

Actualmente, el Estado Colombiano plantea la necesidad de emprender acciones para la atención a la primera infancia, con ello quiere garantizar una educación de calidad. Por ello 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).

En el nivel preescolar es importante el desarrollo de competencias comunicativas, las cuales le permiten al niño bases sólidas para su formación permanente. “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).

Esta competencia está enfocada al desarrollo de la lengua materna, la cual ha de convertirse en sí misma, en el colegio, en objeto del conocimiento. 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)

Hay que tener en cuenta que el Ministerio de Educación Nacional M.E.N., en Colombia quiere garantizar educación de calidad, para ello establece unos estándares los cuales permiten por niveles educativos el desarrollo de ciertas competencias en los estudiantes. Por otro lado, desde el nivel preescolar se pretende fomentar el desarrollo del lenguaje de la primera infancia, el cual va encaminado específicamente a mejorar las competencias comunicativas siendo estas pragmáticas, lingüísticas y sociolingüísticas.

A partir de estas necesidades se planteó en este estudio incorporar las TIC en el nivel de preescolar al utilizar software de cuentos interactivos enfocados a desarrollar en los estudiantes de dichas competencias comunicativas fomentando así el lenguaje de la primera infancia.

Frente a la problemática planteada se establece la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo impacta el uso de software educativo tipo cuentos interactivos en las competencias (pragmáticos, lingüísticos y sociolingüísticos) de niños en edad preescolar?

Planteamientos secundarios:

¿El material multimedia se convierte en herramienta didáctica que permita fortalecer el desarrollo de competencias en las diferentes dimensiones que se orientan en el nivel preescolar ?

¿Qué aportes existen en investigaciones realizadas sobre el uso de materiales multimedia que desarrollen el lenguaje de la primera infancia y el fomento de las competencias comunicativas(pragmático, lingüístico y sociolingüístico) en educación preescolar?

### **1.3. Objetivos de Investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar el impacto del uso de Software educativo tipo cuentos interactivos de literatura infantil en el desarrollo del lenguaje de la primera infancia en estudiantes de educación preescolar, para fortalecer el desarrollo de competencias comunicativas, (pragmático, lingüístico y sociolingüístico.)

#### **1.3.2. Objetivos Específicos:**

- Implementar las TIC, para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico), en la educación preescolar utilizando como recurso didáctico los cuentos interactivos.
- Brindar a los docentes de educación preescolar un recurso que fomente el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de edad preescolar.
- Propiciar espacios para motivar en los educandos el gusto por la literatura infantil, al interactuar con medios tecnológicos que sean diseñados exclusivamente para este fin, fomentando el desarrollo de las competencias comunicativas.

Al implementar esta investigación se desea obtener que los estudiantes desarrollen adecuadamente su competencia comunicativa, a través de software educativos de cuentos interactivos, para que los docentes de educación preescolar cuenten con un recurso didáctico usando las TIC, frente a un tema que en el campo educativo se han realizado algunos inicios pero no se evidencian resultados claramente establecidos, ya

que las estrategias del gobierno nacional colombiano están trazadas para años futuros y en la actualidad se desconocen avances frente a esta problemática a la que se deben enfrentar los docentes de educación preescolar, para garantizar el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. A continuación se describen algunos supuestos los cuales fueron tomando mayor fuerza o de lo contrario se rechazaron definitivamente. Todo ello dependió de los resultados que se obtuvieron durante la investigación:

- El docente dispone de un recurso fundamental para fomentar el desarrollo del lenguaje de la primera infancia en la educación preescolar.
- Los cuentos interactivos de literatura infantil se convierten en un importante recurso para el desarrollo de la competencia comunicativa en este nivel educativo.
- Los estudiantes de educación preescolar desarrollan con eficacia el lenguaje explorando cuentos interactivos.
- Los docentes pueden ser autónomos de elegir o diseñar sus cuentos interactivos de literatura infantil, utilizando recursos educativos abiertos, teniendo en cuenta las necesidades de sus educandos.

### **1.5. Justificación de la investigación**

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 que permite detectar y almacenar sonidos vocales, permiten la reproducción de estos sonidos, y a su debido tiempo permiten el lenguaje, pero si estos aspectos no se estimulan puede disminuir su capacidad de comunicación y generar problemas de aprendizaje.



Se ha establecido la importancia del desarrollo del lenguaje de la primera infancia porque es desde esta etapa de la vida del ser humano, cuando se pueden encontrar grandes ventajas en la educación, a pesar que los niños inician su escolaridad formal a partir de los cinco años. La primera infancia se establece desde el momento de la gestación hasta los seis años de edad. Las instituciones educativas deben reformular su Proyecto Educativo Institucional (P.E.I.), para incluir en la formación de los niños que inicien su escolaridad, el desarrollo de lenguaje, o por lo menos complementarlo dentro de la dimensión comunicativa que se presenta en los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano.

Según Ratey, (2003) es importante hablarles a los niños menores de 7 años de forma clara y fluida, porque esto genera resultados positivos en el desarrollo del lenguaje, además es importante 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.

Por lo anterior es necesario determinar la importancia de incorporar el desarrollo del lenguaje de la primera infancia en el nivel preescolar, pues este proceso sirve para fortalecer los niveles de desempeño de la competencia comunicativa en los estudiantes de preescolar.

Los recursos didácticos siempre han sido herramientas fundamentales para los docentes, ya que estos son diseñados para servir de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para esta investigación específicamente se utilizaron cuentos interactivos de literatura infantil desarrollando las competencias comunicativas 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.

La investigación que se realizó se enfocó a dar posibles soluciones ante la problemática que se presenta en la actualidad frente al cumplimiento de las estrategias que se plantea el M.E.N., en cuanto al fomento del desarrollo del lenguaje en la primera infancia y específicamente desde la educación preescolar, tomando como punto de partida los lineamientos dentro de los cuales se encuentran establecidos los estándares para la dimensión comunicativa de este nivel; complementando este proceso con el recurso didáctico de cuentos interactivos de literatura infantil, respondiendo a las necesidades que caracterizan el lenguaje de la primera infancia en la educación preescolar, para fortalecer la competencia comunicativa y brindar educación de calidad, establecida en la visión 2019, (M.E.N., 2006).

Los resultados de esta investigación serán útiles a docentes que orientan en el nivel preescolar, para que se beneficien de recursos didácticos, al incorporar el lenguaje de la primera infancia a través del uso adecuado de las TIC, estableciendo criterios para mejorar el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de este nivel, mediante software interactivos de literatura infantil.

## **1.6. Limitaciones y Delimitaciones**

### **1.6.1. Limitaciones**

Las Instituciones educativas cuentan con un (P.E.I.), en el cual deben replantear sus planes de estudio de acuerdo a las necesidades que se van presentando en la educación, para el caso de esta investigación es importante incluir dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje estrategias que permitan el mejor desarrollo del lenguaje con la

implementación de las TIC para el fomento del lenguaje en la primera infancia de la educación preescolar.

Se cuenta con herramientas tecnológicas básicas para la investigación pero muchas veces el gobierno se limita simplemente a dotar las instituciones con herramientas tecnológicas, sin antes hacer un proceso de inducción, sensibilización, brindar la capacitación necesaria a los directivos docentes, docentes, estudiantes, para que la implementación de todos estos programas cumplan a cabalidad con el propósito que la tecnología sea accesible a toda la población y que se fomente el uso eficiente de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es evidente la falta de mantenimiento permanente de las herramientas tecnológicas con las que cuenta la Institución, si esto se hiciera, se pueden aprovecharlas durante tiempos permanentes sin que sean un obstáculo para los procesos educativos dando buen uso de las TIC.

La Institución Educativa no cuenta con el acceso a Internet permanente, ya que entidades públicas realizan sus convenios con la Institución por periodos cortos, por lo tanto los directivos deben estar gestionando permanentemente el convenio para no perder la conectividad.

### **1.6.2. Delimitaciones**

Esta investigación se realizó en la sede B del Instituto Agrícola del Municipio de Carcasí – Santander. En la actualidad se encuentran matriculados 15 estudiantes, de los cuales se tomó como muestra ocho a quienes se les aplicó los instrumentos para la recolección de los datos, en este nivel educativo se cuenta con un solo docente, quien

orienta todas las dimensiones educativas propuestas en la ley general de educación, 115 y las de la resolución 2343 expedidas por el M.E.N. de Colombia.

La Institución Educativa en la sede B, cuenta con una sala de informática a la cual se puede acceder a Internet cuando los convenios con entidades públicas se encuentran vigentes y se cuenta con dispositivos de multimedia.

### **1.7. Definición de términos**

Competencia: “saber hacer o conocimiento implícito en un campo del actuar humano” (Torrado, 1998, p.42).

Educación: la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes (Ley General de Educación 115 de 1994, Colombia).

Enseñanza: es una actividad pedagógica realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Estudiante de la nueva era: es el alumno más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje. En definitiva preparado para el auto aprendizaje, lo cual abre un desafío a nuestro sistema educativo, preocupado por la adquisición y memorización de información, y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos. (Cabero, 1996).

Infancia: la palabra infancia proviene del latín *infans*, que significa mudo, que no habla, incapaz de hablar. De hecho, términos como prelingüístico o preverbal son utilizados frecuentemente para describir a los niños pequeños. Todos estos términos reflejan la creencia común que el desarrollo del lenguaje es el que hace que los niños se conviertan en seres comunicativos (Owens, 1996).

Interactividad: según Bou Bauzá Guillem (2012), la interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia . Programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

Lenguaje: para Arburola (1998), el lenguaje es un sistema de manifestación organizada de señales y símbolos que pueden ser representados de diferentes formas: hablado, escrito, expresiones, entre otras, por medio de los cuales recibimos, transmitimos e intercambiamos información sobre nuestros pensamientos o sentimientos.

Literatura Infantil: es un arte para recrear contenidos humanos profundos y esenciales, emociones, capacidades y talentos que corresponde a percepciones, desde los sentimientos, memoria, fantasía y la exploración de mundos ocultos (Sánchez, 2008).

Primera infancia: según el M.E.N. la primera infancia es una etapa del ciclo vital del ser humano que va desde la gestación hasta los seis años.

Preescolar: la ley 115 reconoce la educación preescolar como un grado obligatorio y como un nivel educativo que tiene enorme importancia en la formación y desarrollo del niño a partir de los cinco años de edad.

Recurso didáctico: es el material que se elabora con la intención de permitirle al docente facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje (Aparaci, R.; García, A., 1988).

TIC: se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación según Rosario (2005), al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

TIC en educación: aquella que pone su énfasis en desarrollar en sus aprendices capacidades que les permitan coexistir con los avances de la ciencia y la tecnología., es decir, que es “una educación que permita desarrollar la adaptación al cambio, así como un aprender que resalte la flexibilidad mental para operar con información abundante y diversa, pues no se puede olvidar que los niños viven inmersos en este mundo” (Sánchez, 2001, p. 42).

Lectura: proceso de interacción entre lector y texto, proceso en el cual el primero quiere satisfacer los objetivos que guían su lectura para dar sentido a lo que lee; donde entender es incorporar elementos nuevos a lo que se tiene y se hace una interpretación razonable (Giovannini, 1996).

Dimensión comunicativa: es la que se refiere al uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión (Lineamientos curriculares en preescolar)

Lineamientos curriculares: son las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN que constituyen referentes en los planes de estudio, que apoyan y orientan el proceso educativo; con los aportes que han adquirido las instituciones y sus docentes a través de su experiencia, formación e investigación (M.E.N., 2003).

### **1.8. Hipótesis**

A continuación se mencionan las hipótesis para esta investigación de carácter cualitativo:

- “Al implementar software educativos de cuentos interactivos de literatura infantil se promueve el desarrollo de competencias comunicativas desde lo pragmático, lingüístico y sociolingüístico en la educación preescolar”.
- “Con el implemento de las TIC se puede motivar a los estudiantes por el gusto a la lectura y crear otros mecanismos para medir el nivel de desempeño de la competencia comunicativa”.

## **2. Marco teórico**

En este capítulo se describen las teorías clásicas más relevantes y algunos estudios que ya se han realizado, los cuales se encuentran estrechamente relacionados al tema de investigación.

### **2.1. Primera infancia**

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. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política de Colombia y en este Código.

Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la Educación Inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

Es así como el gobierno nacional ha emprendido acciones para cumplir con las estrategias propuestas en su plan de atención a la primera infancia, pues se pretende cumplir con las metas trazadas, estableciendo criterios que garanticen la calidad de la atención a los niños y niñas menores de cinco (5) años, beneficiarios de los programas



de atención a la primera infancia del Instituto Colombiano del Bienestar Familiar (ICBF), así como la vinculación de los niños a partir de los cinco (5) años de edad al sistema educativo, como lo establece la Ley General de Educación 115 de Colombia.

## **2.2. Pre escolar**

Se define el nivel preescolar corresponde a la educación formal ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, comunicativo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (Artículo 15 de la ley general de educación 115 de 1994).

El Ministerio de Educación de Colombia establece que la edad mínima para ingresar al grado de transición, grado obligatorio de preescolar, es de cinco (5) años cumplidos a la fecha del inicio del calendario escolar (Resolución número 5360 del 7 de septiembre de 2006).

### **2.2.1. Importancia del nivel preescolar**

La importancia se refleja en los objetivos que se desean alcanzar para este nivel:

- El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.

- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud. (Artículo 16 de la Ley General de Educación).

Además se pretende que en el nivel preescolar se dé la adquisición de hábitos de observación visual, auditiva y psicomotriz para la creación de actitudes y comportamientos de prevención frente al tránsito, respeto a las normas y autoridades, y actitudes de conciencia ciudadana en materia de uso de la vía (Artículo 6 de la ley 1503 de 2011).

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.

### **2.2.2. Sustento Legal**

La ley General de Educación de Colombia 115 de 1994 reitera la educación preescolar como el primer nivel de la educación formal y ordena la construcción de lineamientos generales de los procesos curriculares “que constituyen orientaciones para que las instituciones educativas del país ejerzan la autonomía para adelantar el trabajo permanente en torno a los procesos curriculares y al mejoramiento de la calidad de la educación”. Igualmente, se adopta un diseño para éstos y establece los indicadores de logro para la educación formal, proporciona elementos conceptuales para constituir el núcleo común del currículo en las instituciones y la formulación de los indicadores desde las dimensiones del desarrollo humano (Resolución 2343 de 1996).

Los lineamientos pedagógicos para el nivel de educación preescolar se construyen a partir de una concepción sobre los niños y las niñas como sujetos protagónicos de los procesos de carácter pedagógico y de gestión. Igualmente se debe tener en cuenta en su elaboración, una visión integral de todas sus dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual. En tal sentido, los núcleos temáticos que se proponen, pretenden construir una visión de la infancia en donde los niños y las niñas sean considerados como sujetos plenos de derechos cuyo eje fundamental sea el ejercicio de los mismos y una educación preescolar acorde con estos propósitos.

### **2.2.3. Dimensión comunicativa**

Para el M.E.N.(2005), 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.

Para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento. Por tanto, las oportunidades que facilitan y estimulan el uso apropiado de un sistema simbólico de forma comprensiva y expresiva potencian el proceso de pensamiento.

Toda forma de comunicación que establece el niño se levanta sobre las anteriores, las transforma en cierta medida, pero de ninguna manera las suprime, a mayor edad del niño, con mayor flexibilidad utiliza todos los medios a su alcance. 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 e igualmente diversifica los medios para hacerlo mediante la apropiación de las nuevas posibilidades que le proporciona el contexto (Lineamientos curriculares de preescolar).

Entre los 4 ó 5 años, el niño suele estar ya capacitado para responder a preguntas de comprensión referentes al comportamiento social aprendido, dado que su lenguaje ya se extiende más allá de lo inmediato. Esto se debe a la capacidad simbólica del niño y

como tal, puede evocar y representarse mentalmente las cosas, acciones y situaciones, trascendiendo la realidad y el presente. Esa capacidad y la necesidad de comunicarse, hacen posible un mayor y rápido desarrollo del lenguaje infantil, facilitando también el desarrollo de la inteligencia (Castañeda, 2005).

#### **2.2. 4. Desarrollo del lenguaje**

Desde la dimensión comunicativa establecida en los lineamientos curriculares se describe que para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento.

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. El niño utiliza tres (3) tipos de lenguaje: oral, gráfico y corporal. Como actividades propias del lenguaje se sugieren medios como los títeres, poesía, dramatizaciones, lectura de cuentos y canciones, entre otros (Lineamientos curriculares de preescolar).

Durante el proceso de organización y estructuración mental del niño, con la aparición del lenguaje, se modifican sus conductas, en su aspecto intelectual y afectivo, permitiendo la capacidad de reconstruir sus acciones pasadas en forma de relatos y de

anticipar sus acciones futuras mediante la representación verbal (Piaget, 1954). Por lo tanto surgen tres consecuencias; el inicio a la socialización, aparición del pensamiento y la interiorización de la acción. Así pues, el lenguaje es una cualidad o atributo que influye de manera importante en el desarrollo mental. Piaget considera que es indispensable para la elaboración y desarrollo del pensamiento, sin embargo, este último le precede en aparición, ya que las estructuras que caracterizan al pensamiento tienen raíces en la acción y en mecanismos sensorio motrices más profundos que el hecho lingüístico.

### **2.3. Políticas del Ministerio de Educación Nacional Colombiano (M.E.N.)**

El Plan Decenal de Educación 2006- 2015, concebido como un ejercicio de planeación y participación en el que la sociedad definió las grandes líneas que deben orientar el sentido de la educación, determinó el Desarrollo Infantil y la Educación Inicial como uno de los grandes retos para garantizar el cumplimiento pleno del derecho de la educación en Colombia.

Con el fin de asegurar un acceso equitativo y de calidad, el Ministerio de Educación Nacional está implementando una política educativa en el marco de una atención integral a la primera infancia que, junto con el Código de la Infancia y la Adolescencia, señala el derecho a la atención integral de los niños menores de 5 años y busca garantizarles un desarrollo en el marco de sus derechos y sembrar las bases para que todos puedan ser cada vez más competentes, felices y gozar una mejor calidad de vida.

La política educativa para la primera infancia del M.E.N. Colombiano en el marco de una atención integral vela porque los espacios donde transcurre la vida de

niños y niñas, se reconozcan sus capacidades, intereses y necesidades, estén protegidos y reciban un trato afectuoso, se promueva su educación inicial, salud y nutrición, cuenten con agentes educativos que favorezcan su desarrollo integral, dispongan de ambientes de aprendizaje seguros y agradables.

El objetivo es que los niños, especialmente los de las poblaciones más pobres y vulnerables, reciban atención integral mediante modalidades que involucran a las familias, las comunidades y las instituciones especializadas en esta materia, contando para ello con estrategias educativas que ayuden al desarrollo de sus competencias.

Según el artículo 17 de la Ley General de Educación se establece que el nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad.

#### **2.4. La motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje**

Existen diversas definiciones de motivación, pero aplicándola a nivel educativo se puede establecer como una serie de procesos implicados en la activación, proyección y persistencia de la conducta (Pekrun, 1992). En dicha definición se enfatiza de algún modo el componente cognitivo y el carácter dinámico del constructo motivación. En esta línea, otros autores consideran que la motivación académica explica el inicio, dirección y perseverancia de una conducta hacia una determinada meta académica centrada en el aprendizaje, el rendimiento, el yo, la valoración social y la evitación del trabajo (Dweck y Leggett, 1988). Se reconoce que existen numerosos factores que guían o dirigen la conducta del estudiante dentro del ámbito académico. Entre estos factores podemos destacar:

- Factores situacionales: pertenecientes al proceso de enseñanza- aprendizaje, al profesor, contenidos de la materia, tipo de interacción, sistema de evaluación y otros).
- Factores centrados en el propio estudiante: representaciones mentales, metas, creencias, atribuciones, teorías, actitudes, intereses, expectativas, percepciones del sí mismo, factores sociales y evolutivos además de los que derivan de las diferencias individuales.

## **2.5. El trabajo colaborativo**

Según Díaz Barriga (1999), el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles.

Los entornos de aprendizaje constructivistas se definen como “un lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas” (Wilson, 1995, p. 27).

Existen al menos tres formas de poner en práctica el aprendizaje colaborativo: la interacción de pares, el tutorio de pares y el grupo colaborativo (Tudge, 1994). La diferencia entre ellos está determinada por la igualdad en los niveles de rendimiento que exista entre los integrantes.

El tutorio de pares (Tudge, 1994), involucra a estudiantes en los que se ha detectado mayor habilidad y a los que se les ha dado un entrenamiento previo para servir de orientador de sus compañeros de menor nivel, mientras desempeñan el trabajo



en forma conjunta. Por lo general la interacción entre los estudiantes es tan fluida que logra elevar el nivel de los aprendices y consolidar el que tienen los avanzados, quienes querrán conservar su posición de adelantados y continuarán profundizando en el conocimiento.

Los grupos colaborativos por su parte, tienen mayor tamaño que los primeros y vinculan aprendices de distinto nivel de habilidad, género y procedencia, acumulan el puntaje en forma individual y grupal a lo largo de todo el período, lo que estimula la interdependencia y asegura la preocupación de todos por el aprendizaje de todos, pues el éxito colectivo depende del éxito individual. En este caso el docente debe ser más que un mediador, propiciando un proceso grupal efectivo (Johnson y Johnson, 1992, y Vásquez, Johnson y Johnson, 1993). El grupo puede ser estable o permanente, inestable o circunstancial y de base, que es aquel que va más allá del ámbito académico, desarrollando actividades de soporte y apoyo para el desarrollo integral de sus integrantes.

### **2.5.1. Aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo**

La idea humanista de Novak (1981); señala que el aprendizaje significativo es subyacente a la integración positiva, constructiva, de pensamientos, sentimientos y acciones. El ser humano piensa, actúa y siente de manera integrada, positiva o negativamente, los estudiantes en la edad preescolar expresan claramente sus sentimientos y acciones frente a situaciones determinadas.

Para que un aprendizaje pueda ser significativo, es esencial que haya una interacción cognitiva entre el nuevo conocimiento, los conocimientos previos ya existentes en la estructura cognitiva del sujeto que aprende. Esa interacción no es arbitraria ni literal; los conocimientos

previos se convierten en el enfoque esencial para obtener el nuevo conocimiento, pero para que el aprendizaje sea realmente significativo se debe realizar un proceso secuencial en el que se inicia de los aprendizajes previos con los que cuenta el estudiante.

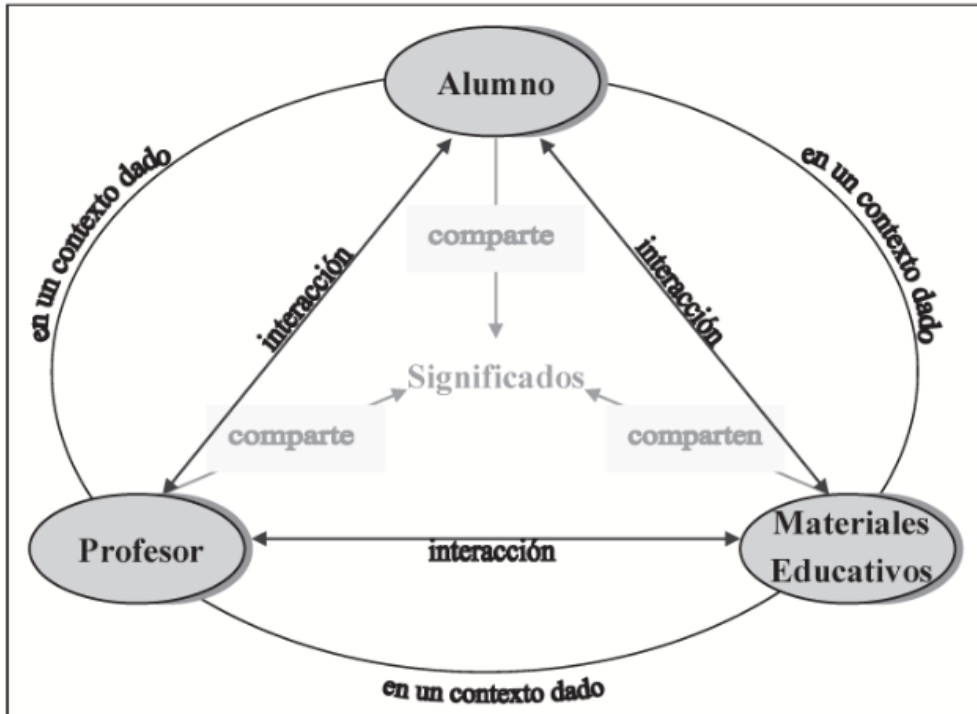
Como se trata de una interacción, los dos conocimientos se modifican, el nuevo adquiere significado y el previo que sirvió de anclaje cognitivo (en el aprendizaje significativo subordinado) adquiere nuevos significados, se convierte en un conocimiento más elaborado, más rico, más estable cognitivamente. Según (Moreira, 2010) en situaciones de enseñanza y aprendizaje, los materiales educativos deben ser potencialmente significativos. Eso significa que tales materiales deben tener significado lógico y que el alumno debe tener conocimientos previos adecuados para transformar en psicológico el significado lógico de los materiales educativos del currículum.

Al aplicar este tipo de aprendizaje en el aula se evidencia la interacción social, colaborativa, cooperativa. Para esto se toma como base el modelo triádico de Gowin (1981). Este autor propone un episodio de enseñanza-aprendizaje se caracteriza por compartir significados entre alumno y profesor con respecto a conocimientos vehiculados por materiales educativos del currículum. En esta relación triádica, hay espacio para relaciones diádicas como, por ejemplo, alumno-alumno y alumno-profesor, siempre que contribuyan a la concreción de la relación triádica, para que el estudiante capte los significados, contextualmente aceptados, que ya son dominados por el docente.

En el caso de la enseñanza de conceptos, cabe al profesor proponerle al alumno situaciones que den sentido a los conceptos y presentar los significados aceptados para esos conceptos en el contexto de la materia de enseñanza.

El alumno, a su vez, debe externalizar los significados que está captando. Es un proceso de intercambio, de «negociación» de significados, no sólo entre alumno y profesor, sino también

entre alumnos, en el cual es fundamental el lenguaje, como vehículo de esos intercambios comunicativos. (Moreira, 2010)



**Figura 1. El modelo triádico de enseñanza de Gowin (1981; Moreira, 2006): Gowin ve una relación triádica entre Profesor, Materiales Educativos y Alumno.**

Según lo expuesto anteriormente, el aprendizaje significativo depende de la captación de significados y ésta depende de la interacción personal y de la actividad colaborativa. La interacción social, que implica un mínimo de dos personas intercambiando significados, supone también un cierto grado de reciprocidad y bidireccionalidad entre sus participantes, que intercambian, así, experiencias y conocimientos. Es, pues, un vehículo de transmisión dinámica del conocimiento (desde una primera fase interpersonal hacia una segunda intrapersonal), que se construye en términos sociales, históricos y culturales (Moreira, 2008), por lo tanto es indispensable

crear espacios para que los estudiantes puedan desarrollar actividades de trabajo colaborativo para obtener aprendizajes significativos.

## **2.6. Evaluación en el proceso enseñanza – aprendizaje**

La evaluación es un instrumento de investigación, más que de selección, el cual implica unas actuaciones para valorar cualitativamente los planteamientos, los objetivos y el nivel de los contenidos. La evaluación formativa o continua se fundamenta en el reconocimiento del análisis del proceso de aprendizaje de cada educando. (Costa, 2005).

Según el M.E.N. (1996), el reto de los establecimientos educativos oficiales y privados es establecer un sistema de evaluación coherente con el PEI, contextualizado e integrado al proceso de promoción del estudiante. Los principales rasgos que caracterizan una buena evaluación en el aula son:

- Formativa, motivadora, orientadora, más que sancionatoria.
- Utiliza diferentes técnicas de evaluación y hace triangulación de la información, para emitir juicios y valoraciones contextualizadas.
- Está centrada en la forma como el estudiante aprende, sin descuidar la calidad de lo que aprende.
- Es transparente y continua.
- Convoca de manera responsable a todas las partes en un sentido democrático y fomenta la autoevaluación en ellas.

Para el M.E.N. (2006), la evaluación tiene como propósito determinar en qué medida se están cumpliendo las metas de calidad que se fijan en los estándares, asociadas a los aprendizajes que se espera logren los estudiantes a su paso por la

escuela. Por tanto, la evaluación brinda retroalimentación a las instituciones educativas, a las entidades territoriales y al Ministerio de Educación Nacional, detectando fortalezas y debilidades, y valorando el impacto de los procesos educativos sobre el desarrollo de competencias básicas por parte de los estudiantes del país.

## **2.7. Las TIC y software educativo**

### **2.7.1. TIC en la educación**

En nuestros sistemas educativos el acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación (TIC), permiten elevar el nivel de la calidad de la educación para todos y promueven el diálogo de saberes, pues nunca en la historia de la humanidad el profesorado había contado con tantos medios como cuenta en la actualidad para realizar su actividad profesional de la enseñanza, ya que sin lugar a dudas podemos decir que en la actualidad, existe variedad de tecnologías que se encuentra presente en las instancias educativas. Estas tecnologías que se presentan en diferentes sistemas simbólicos, con la digitalización, la convergencia tecnológica, se combinan y amplifican, para ofrecer a los educadores, un gran portafolio de posibilidades para su explotación en el terreno educativo (Cabero, 2010).

### **2.7.2. Importancia de las TIC**

La apropiación de las TIC como herramientas de nuestra sociedad implica una inmersión en actividades culturalmente organizadas y produce representaciones cognitivas que son asimiladas y acomodadas en la estructura mental del aprendiz. Para Vygotsky, las herramientas como las TIC son creaciones de la sociedad en la historia, internalizadas mediante un proceso de mediación del entorno, introducen nuevas formas de interacción. Así, el desarrollo de habilidades de pensamiento de alto orden

se genera mediante la interacción con el entorno, en este contexto, la función de las TIC en el aprender es la de conducir la influencia humana en el objeto de la acción, que es orientada externamente y genera cambios en los objetos.

### **2.7.3. Software educativo**

Para Marqués (1999), los software educativos son aquellos programas de ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, aquellos programas que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con Marqués (1999), el software educativo se puede clasificar según su estructura en:

- *Tutoriales.* mediante la información y la realización de actividades, pretenden poner en juego capacidades en los alumnos para aprender o reforzar conocimientos.  
Dirigen el trabajo de los alumnos.
- *Bases de datos.* Ofrecen datos organizados para su exploración y consulta.
- *Simuladores.* Plantean un entorno dinámico que facilita su exploración a los alumnos para descubrir elementos y tomar decisiones en diversas situaciones.
- *Constructores.* Facilitan a los discentes elementos simples para elaborar elementos más complejos, facilitando la construcción del aprendizaje.
- *Herramienta:* facilita un entorno instrumental para la realización de trabajos de tratamiento de la información, tales como: escribir, calcular, dibujar, etc.
- *Según los destinatarios,* los programas se diferencian en función de la edad de los alumnos o de los niveles educativos a los que se dirigen, los conocimientos previos que deben tener antes de utilizar el software.

Por lo tanto Marqués (1995), sostiene que se pueden usar como sinónimos de software educativo los términos programas didácticos y programas educativos, centrandó su definición en aquellos programas que fueron creados con fines didácticos, en la cual excluye todo software del ámbito empresarial o comercial que se pueda aplicar a la educación aunque tenga una finalidad didáctica, pero que no fueron realizados específicamente para ello.

Los programas deben usarse como recursos que incentiven a los alumnos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, con características particulares respecto de otros materiales didácticos y con un uso intensivo de los recursos informáticos que se dispongan (Marqués, 1998).

#### **2.7.4. Metodología Ingeniería de Software Educativo (ISE)**

Para el diseño y creación de Software se puede tener como referencia las etapas propuestas por Galvis (2008):

Etapa 1: Análisis, parte del contexto en el que se realizará la aplicación y según las necesidades se debe dar solución interactiva. Para esta fase se debe establecer como mínimo:

1. Características de la población objetivo.
2. Conducta de entrada y campo vital.
3. Problema o necesidad a atender.
4. Principios pedagógicos y didácticos aplicables.
5. Justificación de uso de los medios interactivos.

## 6. Diagramas de Interacción (Galvis, 2008).

Etapa 2: Diseño, dependiendo de los resultados en la etapa de análisis, es importante hacer explícitos los datos que caracterizan el entorno del software educativo a diseñar como los destinatarios, área del contenido, necesidad educativa, limitaciones y recursos para los usuarios, equipo y soporte lógico.

En esta etapa acorde con Salcedo (2002), es necesario atender a tres tipos de diseño: Educativo (este debe resolver las interrogantes que se refieren al alcance, contenido y tratamiento que debe ser capaz de apoyar el Software Educativo (S.E.), Comunicacional (es donde se maneja la interacción entre usuario y maquina se denomina interfaz), y Computacional (con base a las necesidades se estable qué funciones es deseable cumpla el S.E. en apoyo de sus usuarios, el docente y los estudiantes).

Etapa 3: Desarrollo, para este momento se aplica usando la información obtenida en las fases anteriores. Es preciso establecer la herramienta de desarrollo sobre el cual se va a efectuar el programa, atendiendo a recursos humanos necesarios, costo, disponibilidad en el mercado, portabilidad, facilidades al desarrollar, cumpliendo las metas en términos de tiempo y calidad de software educativo.

Etapa 4: Prueba Piloto, a partir de su utilización por una muestra representativa de los tipos de destinatarios para los que se hizo y la consiguiente evaluación formativa. Es imprescindible realizar ciertas validaciones (efectuadas por expertos) de los prototipos durante las etapas de diseño y prueba en uno a uno de los módulos desarrollados, a medida que estos están funcionales.



Etapa 5: Prueba de Campo, es mucho más que usarlo con toda la población objeto. Si se exige, pero no se limita a esto, es decir comprobar en la vida real, que aquello que a nivel experimental parecía tener sentido, lo sigue teniendo, es decir, si efectivamente la aplicación satisface las necesidades y cumple con la funcionalidad requerida.

## **2.8. Literatura infantil**

### **2.8.1. Definición**

“La literatura infantil es en la que se integran todas las manifestaciones y actividades que tiene como base la palabra con finalidad artística o lúdica que interesan al niño” (Cervera, 1991, p. 11).

“La literatura infantil es un acto comunicativo entre un receptor niño y un emisor adulto que tiene como objetivo sensibilizar al niño por medio de la capacidad creadora y lúdica del lenguaje” (Perriconi, 1992, p.6).

### **2.8.2. Características**

Según Navas (1995), la literatura es un evento comunicacional, donde el niño se sensibilice ante la literatura como fuente de recreación y goce estético que valore la función imaginativa y así desarrolle su potencial creativo, los cuales llevarán al niño a realizar reflexiones críticas de los textos de acuerdo a una valoración ética, afectiva y estética.

Para Sánchez (2008), son características que definen a la literatura infantil:

1. Los temas, con los cuales se identifica el niño.
2. El lenguaje, asequible pero a la vez mágico.
3. La fantasía, que relumbra, hechiza y sorprende.

4. El humor, fino, inteligente, ocurrente.
5. La aventura, que aumenta según el trajinar de los caminos.
6. El heroísmo, que lucha por el anhelo de hacer un mundo mejor.
7. La esperanza, que sostiene y alienta la vida.

## **2.9. Cuentos Interactivos**

### **2.9.1. Definición**

Según Ana Pelegrín (1982), señala que el cuento posee un poder inmensamente maravilloso, ya que a través del cuento todo lo que el niño conoce cobra movimiento y actúa de formas irreales, mágicas e incluso absurdas, que llenan su universo mental de matices catárticos y evocadores. Los cuentos, llenos de situaciones y personajes reales o fantásticos permiten al niño evocar mental y verbalmente. El poder de la palabra y el gesto del narrador les confieren una magia y un sabor indescriptibles.

Según Hoffstetter (2000), multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

Según Sara Cone Bryant (1992), las cualidades más apreciadas por los niños en los cuentos son:

- *Rapidez de acción*: a los niños no les interesa tanto lo que piensan o sienten los protagonistas como lo que hacen. Esta preferencia del niño/a muestra su instinto natural.
- *Sencillez teñida de misterio*: se trata de cosas que oye y ve todos los días, teñidas, sin embargo, por una sombra de misterio que las hace más agradables y atractivas. Para conseguir el halo de misterio es necesario un tono ausente de monotonía.

- *Elemento reiterativo*: consiste en una determinada cantidad de repeticiones que corre paralelo a la necesidad que siente el niño/a por conocer, reconocer, asegurarse y conquistar la realidad.

### **2.9.2. Herramientas de software educativos para cuentos interactivos**

A continuación se describen algunos programas con los cuales se puede implementar los cuentos interactivos planteados en la investigación:

#### **2.9.2.1. Clic y JClic**

Para Vidal, Rodríguez y Fernández (2006), Clic no es un lenguaje de programación estándar, sino una aplicación de libre difusión y abierta para usos escolares, que no requiere de conocimientos específicos de informática ni de programación para su uso. Esta aplicación informática ha sido traducida a siete idiomas y dispone de un banco intercambio de materiales didácticos formado por más de 100.000 actividades, disponibles en la web del proyecto. En la actualidad, existe una nueva versión denominada JClic, desarrollada en la plataforma Java, con código abierto y que funciona en diversos entornos y sistemas operativos. Esta recoge diversas mejoras técnico-creativas tales como:

1. Posibilidad de usar entornos gráficos de usuario ("skins") personalizables.
2. Posibilidad de incorporar gráficos en formatos BMP, GIF, JPG y PNG.
3. Posibilidad de incorporar recursos multimedia en formato WAV, MP3, AVI, MPEG, QuickTime y Flash 2.0, entre otros, así como de GIFs animados y con transparencia.
4. Introducción de sonidos para reconocer acciones: hacer clic, relacionar, completar, acertar, fallar, etc., configurables para cada actividad o proyecto.

5. Introducción de generadores de formas (shapers) que controlan el aspecto de las casillas de las actividades.
6. Incorporación de mejoras en la creatividad visual tales como la posibilidad de escribir código HTML, de introducir estilos de texto, uso de gradientes y colores semitransparentes, etc.
7. Aumento del número de opciones de control de aprendizaje: límite de tiempo de ejecución, número máximo de intentos, orden de resolución, etc.

Tanto Clic como JClic permite crear cinco tipos básicos de actividades de enseñanza-aprendizaje:

- Los rompecabezas que plantean la reconstrucción de una unidad de información gráfica, textual, sonora, o combinada, que se presenta inicialmente de forma desordenada.
- Las asociaciones que pretenden el descubrimiento de las relaciones existentes entre series de información.
- Las sopas de letras y los crucigramas son variantes interactivas basadas en la localización de palabras escondidas.
- Las actividades de textos escritos y visuales. Vidal P, M.; Rodríguez R, J. & Fernández T (2006).

#### **2.9.2.2. Living books**

Este software con una adecuada combinación de historias y situaciones e interactividad logra que los alumnos se sientan inmersos en contenidos, si no

idénticos, al menos similares a los temas de planes de estudio de las escuelas primarias (Esteinou, 1998).

### **2.9.3. Implementación de software educativo en el desarrollo del lenguaje**

Según Bravo (1994), la Tecnología Educativa es la aplicación de manera creadora de las técnicas y procedimientos para el mejoramiento del sistema educativo y para la prevención y solución de los problemas en lo que juega un papel importante el enfoque sistémico, la eficiencia en la gestión y dirección educativa, la selección adecuada de los medios de enseñanza y las investigaciones en el área pedagógica, entendiendo por técnica aquel conjunto de acciones coordinadas que se encaminan a la resolución de problemas.

Dentro de la temática de la alfabetización inicial para Braslavsky (2003) y Tolschinnsky (2001), apoyan la incorporación de la informática en la alfabetización inicial y la necesidad de trabajar los elementos del lenguaje, tradicionalmente enseñados como unidades aisladas, dentro de contextos significativos, apoyando propuestas de alfabetización temprana funcional.

Algunos aportes para el desarrollo del lenguaje al implementar software educativos:

- El desarrollo del lenguaje escrito, utilizando procesadores de texto especialmente adecuados para niños y adolescentes, que al agregar recursos de fantasía tales como esquelas, estampas, tipografías divertidas y mezclas de colores y formas hacen más atractivo el proceso de escribir.

- Desarrollo de comprensión lectora, a través de software que presentan textos escritos y luego preguntas de comprensión con estrategias de ayuda para el usuario.
- Desarrollo del gusto por la lectura, a través de cuentos interactivos que presentan historias sencillas, con la posibilidad de interactuar con los personajes y el ambiente haciendo “Clic” sobre las imágenes.
- El desarrollo del proceso lector, es decir aportes para la enseñanza de la lectura en los no-lectores y lectores iniciales. Estos software trabajan cada aprendizaje o habilidad en particular (Rodríguez, 1997).

Por lo anterior, según Area (2004), surgen nuevos retos de la educación:

- Integrar las nuevas tecnologías en el sistema y culturas escolares.
- Reestructurar los fines y métodos de enseñanza. Nuevos roles para docentes y alumnos.
- Extender la formación a través de redes, de ordenadores: la tele formación.
- Revisar y replantear la formación ocupacional a la luz de las nuevas exigencias socio laboral impulsado por nuevas tecnologías.
- Desarrollar acciones de educación no formal: la alfabetización tecnológica para el desarrollo social y comunitario.

## **2.10. Investigaciones Empíricas.**

### **2.10.1. Diseño de un software para el desarrollo del lenguaje escrito bajo un enfoque funcional.**

Para Garassini (2005), esta investigación se realizó para diseñar y evaluar un software educativo utilizado para el desarrollo de la lectura y escritura bajo un

enfoque funcional destinado a niños y docentes del nivel de educación inicial en Venezuela. La innovación de los medios informáticos, son esenciales para la educación en los primeros niveles, el auge del constructivismo ha permitido que los docentes incorporen en sus prácticas pedagógicas el uso de las TIC, por lo tanto esta investigación se enfoca hacia los software que se pueden emplear para la enseñanza de la lectura y escritura.

El objetivo general de esta investigación fue diseñar un software educativo destinado a niños y docentes del nivel preescolar de la educación inicial que contemple actividades para facilitar el desarrollo del lenguaje escrito bajo un enfoque funcional.

Para la muestra se escogieron de 42 alumnos y 40 docentes de Preescolares privados, oficiales en la ciudad de Caracas- Venezuela y de expertos se tomaron 4 expertos en lectura y escritura inicial, 4 expertos en pedagogía para el nivel inicial y 4 expertos en producción de materiales multimedia o tecnología educativa.

Se realizaron tres fases de acción dentro de esa investigación de carácter cuantitativo y evaluativo:

Fase 1: se determinó las necesidades, para esto se aplicó una encuesta dirigida a los docentes, además del instrumento para la identificación y evaluación de software educativos destinados al desarrollo del lenguaje escrito en el nivel preescolar. Estos resultados fueron analizados en esta etapa, para reconocer la problemática.

Fase 2: esta fase consistió en la elaboración de una propuesta para el diseño de un software educativo destinado a niños en edad preescolar en el que se exploran actividades multimedia y demás recursos hipermediales, a través de los cuales el niño

puede ir navegando y aprendiendo diversos elementos y funciones del lenguaje escrito y el docente puede planificar y registrar el nivel de cada niño para el desarrollo del lenguaje escrito.

Fase 3: Durante esta fase se llevó a cabo la evaluación del programa diseñado. Se realizó tres tipos de evaluaciones: una interna por parte de los diseñadores del programa, otra es el juicio de expertos en las áreas que abarca el material y por último evaluación por parte de los potenciales usuarios.

Las conclusiones pretenden ser un aporte para el diseño de software educativo dirigido a niños pequeños:

- Como estrategia didáctica, pues permite flexibilidad en el proceso, una enseñanza guiada para dar las indicaciones necesarias al explorar el material multimedia dirigidos a niños del nivel.
- Para ir haciendo uso funcional de las letras, en el material multimedia se presentaron actividades en las que cada niño podía reconocer las letras para luego crear escritos y leer historias propias o temas de su interés.
- Se entregó una guía para quien asesore al niño en la exploración de este material, tenga las orientaciones requeridas para dar cumplimiento con los objetivos del programa y las recomendaciones de uso técnico.
- Se elaboró el software educativo con la participación de expertos, en diseño gráfico, pedagogía y en la temática que contiene cada material.
- La evaluación interna permitió corroborar que el programa cumplió con los requerimientos necesarios al elaborar este tipo de material planteados por Marqués (1995). Algunos de ellos fueron: calidad técnica, estética de gráficos y sonidos



estimularon el interés de los niños, el tipo de texto apropiado para niños de este nivel.

- La evaluación que se consideró la más importante fue la externa, ya que algunos aspectos sólo pudieron ser realmente evaluados observando a los usuarios en acción.

### **2.10.2. Diseño de un sitio Web para apoyar al docente de educación inicial en la enseñanza de la lectura y la escritura con enfoque funcional.**

Según este estudio realizado por Silva & Ray (2005), el objetivo general de esta investigación pretendió diseñar un sitio Web como apoyo a docentes que trabajan con niños entre 3 y 6 años, en la enseñanza de la lectura y la escritura con enfoque funcional.

Se enfocó con la modalidad de un proyecto factible, por lo que se desarrolló en tres fases, que se presentan a continuación:

La primera fase consistió en la “detección de necesidades” de una población de 20 docentes de educación inicial (3 colegios públicos y 8 colegios privados) a través de la realización y aplicación de un instrumento el cuál recolectó información sobre conocimientos previos de lectura y escritura, necesidades e intereses en el área de lectura y escritura, destrezas en el área de tecnología educativa, factibilidad de uso de sitios Web como apoyo a la planificación y elementos a incorporar en el sitio Web de lectura y escritura.

La segunda fase, consistió en la “Elaboración de la propuesta” del diseño del Sitio Web y del diseño de las actividades funcionales de lectura y escritura. Se tomarán en cuenta los elementos del modelo pentagonal de Diseño Instruccional de la

Universidad Metropolitana (DIUM) para el diseño del Sitio Web y los principios generales del currículum Preescolar de High Scope, el Lenguaje integral según Goodman (1989), la experiencia y creatividad de las investigadoras para el diseño de las actividades que estarán en el sitio Web.

En la tercera y última fase, diversos expertos “evaluarán la factibilidad” del contenido, viabilidad y operatividad del sitio Web “Yo aprendo a leer y a escribir”.

Con este trabajo se puede concluir que es importante hoy en día, manejar la tecnología y aprovechar cada vez más los espacios que Internet brinda para la investigación y el uso de herramientas para apoyar a los docentes en su planificación. Por otra parte, se tiene fe de que la investigación ofrecerá a los estudiantes y maestros una nueva manera de encontrar apoyo e ideas al momento de enseñar a leer y escribir a los niños bajo un enfoque funcional y así poder llenar ese vacío que todavía se encuentra en los docentes.

### **2.10.3 La integración de las nuevas tecnologías en las aulas de educación infantil en Navarra.**

Para Rodríguez (2010), el objetivo de esta investigación se centra en el uso que se le dan a las TIC para la educación infantil. Los sujetos de la investigación han sido seleccionados mediante un muestreo incidental o causal (Buendía, 1994), entre los docentes de titularidad pública, concertada y privada, que imparten la educación infantil en la Comunidad Foral de Navarra (España) en los cursos 2008-09. La muestra ha quedado constituida por 129 estudiantes.

En coherencia con el problema de investigación y los objetivos planteados, la metodología que se siguió es de tipo descriptivo, aunque en algunos momentos se hizo

necesario combinarla con los estudios de relación. Se realizó mediante la técnica de encuesta, se tuvo en cuenta el contacto directo del alumnado de Educación Infantil con las TIC para poder obtener una visión completa de la realidad. La técnica elegida fue la observación participante en las aulas de educación infantil del Colegio Público Monte San Julián ubicado en Tudela España.

Los resultados de la investigación realizada permitieron dar respuesta al problema planteado, así como a los objetivos formulados:

- La alfabetización tecnológica e informática es una realidad y una exigencia para la etapa de Educación Infantil.
- La participación por parte del profesorado en las mismas es muy baja. La consecución de los medios en las aulas proviene mayoritariamente del material comprado por los colegios, así como con financiación del Gobierno de Navarra.
- El retroproyector, la impresora, cámara de vídeo y fotos o Internet son medios sin apenas presencia en las aulas, pero en muchos de los centros, están disponibles para todo el profesorado.
- El rincón del ordenador en el aula está presente en la mayor parte de las aulas de infantil. Contar con este rincón supone para los docentes tener en cuenta ciertas premisas como planificar su espacio dentro de aula y enseñar su funcionamiento a la clase como pasos previos al trabajo de los alumnos con el medio.
- Se puede destacar que entre las principales dificultades se encontró la falta de equipamiento, que los docentes lo relacionan con el mal funcionamiento de sus ordenadores, que es uno de los medios más presentes en las aulas de Infantil, así como a la falta de impresora o de conexión a la red.

- Otra de las dificultades proviene de las propias docentes, ya que son conscientes y valoran los beneficios de las TIC y saben el papel que éstas deberían tener en sus programaciones de aula, añadiendo que no tienen formación suficiente ni tiempo dentro de su horario escolar, para reflexionar y formarse en las necesidades concretas que existen.
- Las TIC permiten un aprendizaje a su ritmo, aún más importante si se habla de niños con necesidades educativas especiales, que con el uso de estos medios suplen sus carencias y se revierten en un crecimiento de su confianza.
- El nuevo rol del docente ante la integración de las TIC en las aulas, es el pilar sobre el que se fundamenta la calidad educativa.
- La formación del profesorado en TIC queda en la responsabilidad de cada docente y en la asistencia a la oferta de cursos o seminarios por parte curricular de recursos sin olvidar las claves organizativas y espaciales para acomodar sus aulas al trabajo con medios tecnológicos.

#### **2.10.4. Uso del computador como parte de una estrategia pedagógica y su aporte en el aprendizaje en el preescolar**

Para Calicchia & Morán, (2005), el objetivo general de su investigación estuvo encaminado a comparar en dos instituciones educativas, el uso del computador como estrategia pedagógica y su aporte en el aprendizaje en el preescolar.

Se han seleccionado niños del nivel preescolar en dos instituciones educativas; el Colegio Sintonía (Venezuela) escogieron 8 niños y Santo Tomas de Aquino con 34 niños. Dicha investigación fue de tipo cualitativo bajo un enfoque descriptivo que permitió conocer el proceso de aprendizaje interactivo entre el niño, el computador y

la forma como los profesores abordan las situaciones dentro del aula; para esto se aplicaron registros descriptivos en los niños y entrevistas a los docentes, obteniendo como resultado:

- En ambas instituciones los estudiantes lograron desarrollar habilidades cognitivas, de lenguaje y motoras, se busca un aprendizaje cooperativo.
- Se reconoce que el uso del computador en la etapa del preescolar es una herramienta útil que facilita el aprendizaje.
- Se establece en ambas instituciones se enfocaron en la propuesta de Vygotski, ya que entre sus concepciones se propone que el conocimiento se da a partir de la interacción con otros.
- La interacción con el computador permitió al niño múltiples ventajas: la estimulación, motivación, desarrollo cognitivo, motriz fino, de lenguaje, iniciación a la lectura y la escritura.
- Se recomendó en ambas instituciones se mantengan actualizados con respecto a los avances tecnológicos relacionados con la educación.

#### **2.10.5. Emergencia de las capacidades metalingüísticas**

Los autores Flórez, Torrado y Mesa (2006), tenía como propósito explorar la emergencia de las capacidades metalingüísticas en tres grupos de sujetos: típicos, institucionalizados y con deficiencia intelectual, con edad lingüística de tres a cuatro años. Participaron 36 sujetos, estudiantes de preescolar de la ciudad de Bogotá Colombia; 8 niñas y 18 niños, seleccionados de cinco instituciones: dos de educación regular, dos de asistencia social y una de educación especial. Como estrategia metodológica se construyó la historia “El pingüino Piti y la ballena”, conformada por

quince escenas con imágenes. Se utilizó una estrategia conversacional, orientada por un guion previamente establecido para obtener producciones metalingüísticas por parte de los niños; los comportamientos verbales de los niños fueron registrados y analizados a partir de las conversaciones en video.

Los resultados mostraron que los sujetos típicos e institucionalizados tienen un mejor desempeño metalingüístico frente a los sujetos con deficiencia intelectual, a pesar que estos últimos tienen una edad lingüística similar.

El análisis de los datos confirma la estrecha relación entre la capacidad metalingüística y el dominio cognitivo general. En relación con la estrategia metodológica, se apreció que aunque promueve una verbalización amplia, ésta presenta algunas dificultades para obtener evidencia de las habilidades metalingüísticas de los niños. A pesar de las dificultades generadas por la situación empleada para obtener el corpus objeto de análisis, se encontraron evidencias sobre la emergencia de las habilidades metalingüísticas en el tercer año de edad lingüística.

- Semejanzas entre los grupos:

La primera categoría de respuesta compartida por los tres grupos fue estar centrados en un sólo aspecto de la situación comunicativa, los niños atienden o al significado o al contexto o a la manera como se lleva el intercambio comunicativo, pero no a varios aspectos a la vez. Parece ser que la estrategia metodológica “El pingüino Piti y la ballena”, condujo a que los niños se centraran más en el significado y no en la forma del mensaje. Al depositar una mayor atención en el significado, los individuos no pueden atender simultáneamente a la forma como se transmite el

contenido y, por lo tanto, parecen ignorar o "pasar por alto" los errores en la estructura. De igual manera ocurre con los errores pragmáticos.

La segunda categoría de respuesta similar que se encontró entre los tres grupos de sujetos fue la reparación automática. En esta respuesta no se muestra una expresión que manifieste claramente la emergencia de capacidad metalingüística. En una respuesta automática correcta, luego de que el investigador introduce el error, los individuos utilizan la misma expresión de forma correcta. Este tipo de respuesta sirve para confirmar al interlocutor que se habla del mismo tópico. Las reparaciones automáticas pueden derivarse del interés de los sujetos por mantener el hilo de la comunicación; además esta respuesta se debe a que ellos conocen y usan el lenguaje correctamente.

En la tercera categoría de respuesta, la investigación ha documentado la existencia de un comportamiento en el cual los sujetos incorporan a sus esquemas lingüísticos nuevas representaciones de significados y nuevo léxico. Al incorporar palabras nuevas durante la aplicación del diseño, se pretendía observar algún comportamiento metalingüístico que evidenciara que los sujetos intentaban, como lo reporta la literatura, "aprender deliberadamente lenguaje".

Ahora bien, durante el desarrollo de la lengua materna, los sujetos comúnmente realizan imitaciones de las producciones lingüísticas de los individuos de su contexto, esto es, cuando ellos repiten la producción que escuchan luego de un tiempo, en diferido o al tiempo que la escuchan. Esos elementos lingüísticos nuevos inician un proceso de adición en los esquemas de representación.

### **2.10.6. Lineamientos para generar propuestas curriculares orientadas a la formación de competencias comunicativas en el grado transición nivel preescolar**

Para Almanza (2007), el objetivo de esta investigación estaba encaminada a determinar los fundamentos conceptuales, principios, estrategias y procesos que constituirán lineamientos básicos para generar propuestas curriculares orientadas a la formación de competencias comunicativas en el grado transición nivel preescolar.

La metodología que se utilizó fue cualitativa de tipo teórico descriptivo, el cual se divide en varias fases, en la primera se hace consulta a expertos sobre el tema de investigación, la segunda fase corresponde a la investigación bibliográfica y la fase final es la elaboración de la propuesta, con esta investigación se pretende beneficiar a los docentes que orientan en el nivel preescolar.

Los resultados obtenidos: según los expertos las competencias deben ser básicamente contextualizadas y evidentes, las competencias deben ser observadas y evaluadas.

Las competencias deben ser pertinentes, motivadoras, específicas y significativas, el docente que forma por competencias debe conocer muy bien su rol.

Las competencias comunicativas son transversales ya que sirven como base en otras competencias para argumentar, proponer, interactuar, persuadir, escuchar, compartir.

Se plantea una propuesta de los lineamientos a partir de los cuatro pilares de la presentados a la UNESCO (Aprender a ser, Aprender a hacer, Aprender a conocer y Aprender a Convivir).



### **2.10.7. El lenguaje escrito en preescolar**

Según Jurado (2007), este estudio se realizó con el fin de modificar las concepciones y prácticas en torno al aprendizaje del lenguaje escrito en preescolar.

En esta investigación se identificó y describió cuáles son los cambios y actitudes que las educadoras han tenido y tienen respecto al aprendizaje del lenguaje escrito convencional. En el Programa de Educación Preescolar 2004, el campo formativo de lenguaje y comunicación, se considera el más importante en relación a los demás, por estar inmerso en todas las actividades diarias. Además no pretende de ninguna manera delinear el proceso de desarrollo cognitivo en los diferentes ciclos de educación formal, sólo se insiste en señalar la importancia del proceso en la enseñanza del lenguaje escrito.

Bajo el impacto de la experiencia y consciente de la necesidad que en la enseñanza se aborde la escritura como medio de comunicación, como una herramienta para el desarrollo cognitivo y como forma de registro de acontecimientos.

Es necesario destacar que en la educación preescolar no se trata que las educadoras tengan la responsabilidad de enseñar a leer y a escribir a sus alumnos de manera convencional. Es posible que, a través del trabajo que se desarrolle con base en las orientaciones de este campo formativo, algunos niños empiecen a leer, lo cual representa un logro importante, ello no significa que este debe ser exigencia para todos en esta etapa de su escolaridad.

Con el desarrollo de esta investigación se buscó recuperar información relacionada a que hipótesis tienen las educadoras con relación a la enseñanza-

aprendizaje del lenguaje escrito e indagar como se trabajan los otros campos formativos en relación al del lenguaje escrito.

Este trabajo de investigación cualitativa sobre la importancia curricular del lenguaje escrito en preescolar se llevó a cabo por medio del método interpretativo o el método llamado de Versthen, de Max Weber (Mella, 1998); el punto de partida de cualquier investigación cualitativa son las observaciones que se hacen y se siguen haciendo acerca del acontecimiento inmerso en la realidad. La meta es reunir y ordenar todas las observaciones en algo comprensible, vale decir configurar un concepto acerca del fenómeno. Se caracteriza porque su diseño no incluye hipótesis, sino formas de entrevistar, observar o grabar en video los lugares o las personas a investigar, para luego convertir la información en categorías de análisis, hasta obtener una apreciación de alta precisión los motivos de los individuos inmersos en ella.

La mayoría de las personas entrevistadas tienen más de 20 años de servicio, solo 8 educadoras tienen menos de 10 años trabajando, la preparación profesional del 50% es de normal básica y el otro tanto es de licenciaturas. Se concluye que la mayoría de las educadoras y directivos tiene un amplio recorrido en el ámbito del lenguaje escrito en el nivel, tanto por su antigüedad como por sus estudios realizados, han pasado por los diferentes procesos que se han ido generando desde el conductismo al constructivismo o teoría psicogenética de Jean Piaget, que constituyó para entender el aprendizaje del niño en base a un modelo de desarrollo propio y no a pautas de conductas aprendidas sin ningún sustento.

Los resultados: el tipo ideal, de acuerdo a esta investigación realizada por medio del método Interpretativo o de Versthen; es un concepto construido basado en intereses y orientaciones teóricas relacionadas a este trabajo, se tomaron en cuenta tres aspectos:

1. Niveles de conceptualización del lenguaje escrito
2. Las zonas de desarrollo próximo de Vygotsky
3. Propuesta del nombre propio de Margarita Gómez Palacios

Estos aspectos fueron seleccionados por ser temas que están vigentes y que han sido analizados en más de una ocasión en las reuniones de consejo técnico tanto de directivos como de escuela.

En cuanto a los niveles de conceptualización del lenguaje escrito la mayoría opinó que es posible lograr los cuatro niveles en preescolar, otra parte de las encuestadas respondió no saber. Es necesario que las educadoras conozcan los procesos completos de la adquisición de la lectura y escritura, con el fin de reconocer en sus alumnos el nivel o momento por el que atraviesan.

Según Bodrova, E. & Leong, J. (2004), en las zonas de desarrollo próximo de Vygotsky, es aceptado que el niño aprende tanto de sus iguales como de un adulto, pero se desconocen los conceptos de participación guiada y de andamiaje, ya que en las justificaciones las respuestas fueron muy relativas. La teoría de Vygotsky recalca que los adultos guían y apoyan el desarrollo intelectual del niño, a través de la supervisión social que le ofrecen, puede funcionar en un nivel superior del desarrollo, es decir, en la zona de desarrollo proximal.

La participación guiada describe la interacción del niño y de sus compañeros sociales en las actividades colectivas. La meta de la participación guiada es transferir la

responsabilidad de la tarea de un socio experto al niño. Como la participación guiada, también el andamiaje designa el proceso por el que los adultos apoyan al niño que está aprendiendo a dominar una tarea o problema, el andamiaje a veces se traduce en ayuda verbal o física.

#### **2.10.8. El conocimiento e integración de TIC en proyecto “jardín digital” de los jardines infantiles de Fundación Integra**

Este estudio de carácter correlacionar - cuantitativo buscó verificar la relación entre los niveles de conocimiento de TIC, y los niveles de integración curricular de TIC, que tenían las orientadoras de educación párvulo de las diferentes comunas del sector Sur-oriente del área metropolitana en la capital de Chile.

Cabe destacar que el proyecto “jardín digital” dentro de Fundación Integra se realiza a nivel nacional, está presente en todo el país a través de mil jardines infantiles y salas cuna a los que asisten diariamente 72.000 niños. En las 15 regiones de Chile, sus establecimientos son gratuitos, constituyen un apoyo real a las familias que viven en situación de pobreza y vulnerabilidad social; ofreciendo un espacio seguro y un programa educativo de excelencia a sus hijos e hijas desde los tres meses a los cuatro años de edad.

El planteamiento del problema fue: ¿Cuál es la correlación existente entre, el nivel de conocimiento de TIC de las agentes educativas y educadoras de párvulos de los diferentes jardines infantiles de las comunas del sector Suroriente en Santiago de Chile y el nivel de integración curricular de TIC en el proyecto “jardín digital” de los diferentes niveles preescolar de Fundación Integra?

Por lo tanto se pretendió determinar cuál es la correlación existente entre el nivel de conocimiento de TIC y el nivel de Integración Curricular de TIC en el Proyecto “jardín digital” de Fundación Integra, en educadoras y agentes educadoras del nivel párvulo existentes en las comunas ubicadas en el Suroriente de Santiago de Chile.

Generando dos hipótesis, en la primera cómo se podía mejorar la integración curricular en sus prácticas pedagógicas y en la segunda hipótesis se pretendía con la búsqueda, utilización y creación de elementos tecnológicos la integración curricular de TIC a sus experiencias pedagógicas.

La muestra utilizada para este estudio fue de 278 mujeres trabajadoras de Fundación Integra, con diferentes cargos, directoras, educadoras de párvulos y agentes educativas.

- Un 11,8% a directoras, que corresponde a 33 personas.
- Un 10,7 % a educadoras, que corresponde a 30 personas.
- Un 77,5 % a agentes educativas, que corresponde a 215 personas.

Las 278 son mujeres, sus edades oscilan entre 20 a 60 años. Dividiendo en tres grupos: directoras, educadores y agentes educativas, de características muy heterogéneas, respecto al fenómeno de estudio.

A partir de los resultados de la investigación, estos se retroalimenta a Fundación Integra para que esta entidad los considere para realizar mejoras continuas a nivel de conocimiento de TIC e integración curricular de TIC en educadoras de párvulos y agentes educativas de todo el país.

Los principales hallazgos encontrados en relación a los objetivos y a las hipótesis planteadas:

- La importancia de integrar las tecnologías en la educación, para complementar aprendizajes significativos en los niños y niñas para el mundo de hoy y el conocimiento que exige la era de la sociedad de la información y las comunicaciones.
- En respuesta a la primera hipótesis se puede concluir de esta investigación que la variable de conocimiento de TIC, educadoras y agentes educativas, nos muestran una fuerte correlación con la variable de integración curricular de TIC., los resultados de las pruebas estadísticas aplicadas mostraron una significancia estadística relevante de un 0,68 lo cual se define como una correlación positiva alta, el grado de conocimiento en TIC, arrojó un rango básico, y en su integración curricular de TIC, se encontró un nivel inicial, es decir un conocimiento de internet, en correo electrónico, Facebook, chat para uso personal, pero no de programas computacionales.

Para la segunda hipótesis específica se pudo concluir basado en la correlación y porcentajes de los ítems de conocimiento e integración, que efectivamente a falta de conocimiento, también hay una falta de búsqueda de otros elementos tecnológicos que pudieran complementar su labor, como programas de office, u otros recursos.

- En la utilización de recursos tecnológicos para complementar sus experiencias pedagógicas, al encontrarse con esta falta de conocimiento, es decir, escaso dominio en el uso de herramientas tecnológicas como videos, data, cámaras digitales,

filmadoras; estas prácticas no pueden ser relevantes por su escaso dominio al utilizarlas.

- En la creación de herramientas tecnológicas en la integración curricular de TIC en sus prácticas pedagógicas; por la falta de un mayor nivel de conocimiento en TIC, dificultó la labor para crear nuevas herramientas o recursos, ya que exige conocer programas específicos de multimedia, de los cuales se requiere capacitación o autoformación en estos aspectos. (Mena, 2011)

## 4. Método

Partiendo de la pregunta problematizadora ¿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?, los objetivos planteados y lo expuesto en el marco teórico de este estudio, la metodología aplicada fue 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. Justamente, el objetivo prioritario de la investigación-acción consiste en modernizar la práctica en vez de generar conocimientos; así, la producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él (Elliott, 1993).



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.



**Gráfico 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 Jclíc y Living Books. Por último, el cuarto ciclo hace parte de los resultados obtenidos donde se determinan los alcances de la investigación.

Jclíc, es un conjunto de aplicaciones de software libre ideado por el profesor catalán Francesc Busquets, que desde 1992 es utilizado por profesores de diversos países como herramienta de creación de actividades educativas multimedia para sus alumnos. Actualmente desarrollado en la plataforma Java, con código abierto y que funciona en diversos entornos y sistemas operativos como Windows, Linux, Solarix, etc. (Vidal; Rodríguez; Fernández, 2006).

Esta herramienta tecnológica permite al docente crear material multimedia atractivo para sus estudiantes, pues se puede elegir diferentes actividades que ofrece este programa, de forma atractiva y lúdica.

Por otro lado según la Series Review (1994), Living books son libros interactivos para niños, de animación multimedia, producido por Brøderbund y luego con Random House filial, que se distribuye en CD-ROM para Apple Macintosh y Microsoft Windows. La serie comenzó con el lanzamiento de “Sólo la abuela y yo”, una adaptación del libro escrito por Mercer Mayer en 1992; otro título de la serie incluye “La Tortuga y la Liebre”.

Para garantizar la calidad del software implementado en la investigación se aplicó la evaluación del material multimedia 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.

La modalidad de investigación-acción desde la perspectiva del paradigma cualitativa etnográfico se ha ocupado además de desglosar los matices inherentes al punto de vista del sujeto: describir sus creencias, valores, perspectivas, motivaciones y el modo en que todo eso se desarrolla o cambia y algunas de las apreciaciones (Woods, 1987).

Esta modalidad de investigación se caracteriza por:

- Apoyar la actividad de una comunidad autocrítica de investigadores activos comprometidos con la mejora de la educación (Carr y Kemmis, 1988).
- Favorecer la convergencia de las necesidades de profesores y de alumnos, detectadas como las propuestas para la mejora de las distintas actividades que se desarrollan en el aula.
- Ser de tipo colaborativo (entre investigadores y profesores implicados en la actividad de investigación, que colaboran con su práctica y su observación) y ser participativa (los investigadores también son agentes implicados en el proceso de investigación).
- Desarrollarse a través de un diseño emergente, que hace que su avance siempre esté en relación con los resultados obtenidos en cada una de las fases previas como indican Schumacher y McMillan (1993).

Teniendo en cuenta el método de investigación seleccionado, se pretendió implementar el uso de las TIC para fomentar el desarrollo de competencias

comunicativas ( pragmático, lingüístico y sociolingüístico) específicas del nivel preescolar a través de software educativo, donde según Cabero (2000), la incorporación de las TIC a las instituciones educativas permiten nuevas formas de acceder, generar, y transmitir información y conocimientos, lo que buscará abrir puertas para poder flexibilizar, transformar, cambiar, extender, en definitiva buscar nuevas perspectivas en una serie de variables y dimensiones del acto educativo.

### **3.1. Población, participantes y selección de muestra**

#### **3.1.1. Población**

Esta investigación se realizó con estudiantes de educación preescolar del Instituto Agrícola del Municipio de Carcasí Santander del Sur Colombia, que tuvieran la edad mínima que estableció el Ministerio de Educación Nacional en el 2006, según la resolución No. 5360, para ingresar al grado obligatorio de preescolar, que es de cinco (5) años cumplidos a la fecha del inicio del calendario escolar.

Esta Institución se encuentra 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, la mayoría de los padres de familia han cursado y aprobado hasta el grado quinto primaria.

#### **3.1.2. Participantes**

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.

### **3.1.3. Selección de muestra**

Para esta investigación se escogieron ocho estudiantes de la sede B del Instituto Agrícola del Municipio de Carcasí, por ser una metodología cualitativa se eligió un muestreo intencional, pues se constituyó una estrategia no probabilística válida para la recolección de datos, en muestras pequeñas y muy específicas. Con el muestreo intencional se pretendió buscar casos ricos en información para estudiar en profundidad, Quinn (1988), en la cual se siguieron criterios subjetivos, escogiéndose 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.

## **3.2. Marco Contextual**

Esta investigación se desarrolló en una Institución pública del oriente de Colombia, la misión del Instituto Agrícola es orientar un proceso educativo, mediante un modelo pedagógico coherente con el contexto y las políticas trazadas por el Estado, que permita formar integralmente a sus estudiantes en las competencias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, implementando el uso de las TIC.

La Institución Educativa cuenta con una sala de informática, con siete equipos básicos de cómputo, que se encuentran en un estado regular pues no se le hace mantenimiento continuo, la sala de informática debe ser compartida por todos los niveles de la básica primaria que se ofrece en la sede B del plantel. Los directivos de la Institución deben estar gestionando permanentemente convenios para ofrecer a la

comunidad educativa el servicio de Internet, pues este servicio solo se ofrece por periodos cortos.

En el nivel preescolar una sola docente es la responsable de orientar todas las dimensiones establecidas por el MEN para el proceso de enseñanza – aprendizaje a los estudiantes matriculados para este nivel, la Institución no cuenta con una biblioteca, por lo tanto la docente debe organizar salidas pedagógicas a la biblioteca municipal, para que los estudiantes tengan acceso a cuentos de literatura infantil. La población en la cual se aplicaron los instrumentos de recolección de datos son estudiantes matriculados en el nivel preescolar, pertenecientes a estratos socio económicos de nivel uno, es decir, el más bajo.

Los estudiantes solo pueden acceder a manipular los computadores que tiene la sede educativa si son acompañados por la docente, para uso exclusivo de actividades pedagógicas en las que considere conveniente para el desarrollo de ciertas temáticas y se debe informar con anterioridad al coordinador académico para que el horario en el que se utilice la sala y no se cruce con actividades de los otros docentes.

### **3.3. Instrumentos de recolección de datos**

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

#### **3.3.1. El diario del docente**

El diario de campo, un instrumento muy útil dentro de la investigación-acción; este puede ser estructurado, semi estructurado o abierto, (Adaptado de Latorre 2003 p. 79), de acuerdo a lo que nos interese recoger como información clave y luego transmitir a los interesados. 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. Para esta investigación se utilizó un formato semi estructurado.

### **3.3.2. La observación naturalista con participación moderada**

Durante la investigación se realizó observaciones naturalistas con participación moderada según lo propuesto por Goetz y LeComte (1984), en las cual se pretendió llevar un registro o diario de campo, en el que se debe incluir en el escrito tanto información objetiva, es decir los hechos que ocurran y meditaciones subjetivas en forma de creencias, sentimientos, entre otros, para luego categorizar teniendo en cuenta el espiral expuesto en la gráfica 1.

### **3.3.3. Registro de actividades de trabajo en grupo**

Para este instrumento se escriben las actitudes y cambios que expresó cada estudiante frente a este tipo de actividades, tomando como base el registro 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.

### **3.3.4. Participación de los estudiantes**

Se llevó una ficha de seguimiento a cada estudiante seleccionado, para determinar el balance de sus trabajos y las actitudes que se asumió al interior del grupo, contribuyendo a la reflexión y la auto – crítica, para aprender a reconocer los errores y expresaron el deseo de mejorar, adaptado (Latorre, 2003), facilitándole al docente la forma de actuar y pensar de sus estudiantes, para ser orientados de manera más efectiva.

### **3.3.5. 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.

Para este registro se realizaron descripciones cualitativas del proceso de enseñanza aprendizaje durante la aplicación del plan de acción.

### **3.4. Prueba piloto**

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos de aplicación y el plan de acción, propuesto para esta investigación, se utilizaron 4 estudiantes que tuvieran similares características a los seleccionados en la muestra, pudiéndose determinar que algunos formatos garantizaban la recolección de la información, pero solo el formato de evaluación tuvo que ser modificado, para establecer una evaluación de carácter cualitativa.

### **3.5. Plan de acción**

Para el desarrollo de esta investigación se llevó a cabo el plan de acción que se presenta a continuación, a los ocho estudiantes seleccionados en la muestra, para recolectar la información indispensable enfocada al logro de los objetivos propuestos.



Etapas	Descripción	Sesiones	Responsables	Instrumentos de aplicación
Inicial	Se determinó los pre saberes con los que cuenta cada estudiante en cuanto a las TIC y el lenguaje	cuatro	Docente	-Observación participativa  -Diario del docente  -Registro de evaluación  -Registro de actividades en grupos de trabajo  - Participación de los estudiantes
Trabajos en equipo	Se hicieron actividades grupales con y sin el uso de las TIC	dos	Docente	
Orientación	Se dieron indicaciones a cada estudiante para manipular dispositivos básicos del software, alternando sesiones en la que se realizaron actividades sin el uso de las TIC.	seis	Docente Investigador directivos	
Implementación de las TIC	Exploraron el software educativo sobre cuentos interactivos de literatura infantil diseñados desde Jclíc y Living Books	ocho	Directivos Docente Investigador	
Trabajos en equipo usando software	Se aplicaron actividades de interacción plasmadas en el software educativo desde Jclíc y Living Books	cuatro	Docente Investigador	
Evaluación	Durante el proceso se estuvo evaluando el nivel de desempeño de cada estudiante frente al desarrollo del lenguaje	todas	Docente	
Categorización y confrontación de las hipótesis	En la medida que se recolectó la información se iba categorizando, para confrontarlas con las	secuencial	Investigador	

	posibles hipótesis planteadas.			
--	-----------------------------------	--	--	--

**Tabla 1. Plan de acción investigación**

Durante el proceso de aplicación del plan de acción, se fueron implementando cada uno de los instrumentos detallados anteriormente, para determinar qué complementos son indispensables, o si se debe modificar algún aspecto expuesto hasta el momento.

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.

### **3.6. Procedimiento en la aplicación de instrumentos**

A continuación se describe detalladamente los momentos para la aplicación de cada uno, según el plan de acción establecido.

#### **3.6.1. Diario de campo del docente**

La docente una vez terminaba cada sesión escribió en su diario de campo los aspectos solicitados refiriéndose especialmente a los estudiantes seleccionados en la muestra. Este diario fue muy útil pues la docente pudo registrar los aspectos más relevantes de cada uno de los participantes implicados en este estudio. Una vez desarrollado el plan de acción se tomó cada uno de los instrumentos y se codificaron los resultados extrayendo lo más importante de lo que se había registrado, para facilitar el análisis posterior.

### **3.6.2. Observación naturalista con participación moderada**

El escenario fue de fácil acceso, se establecieron adecuadas relaciones con los participantes, según lo expresa Taylor y Bogdan (1990); se realizaron las gestiones pertinentes para la obtención de los permisos por parte de los directivos, docente y padres de familia y bajo el consentimiento de cada uno de los participantes, durante las observaciones con participación moderada se mantuvo el respeto, la cordialidad y la discreción durante las clases observadas, sin perder de vista mínimos detalles manteniendo el foco de la observación, para esto se realizaron notas estratégicas utilizando palabras claves y frases. En cada sesión se registró según el formato propuesto las acciones realizadas por los participantes para evidenciar los cambios de los comportamientos en cada uno de los estudiantes y aquellos aspectos que causaron gran importancia para la investigación.

### **3.6.3. Registro de actividades de trabajo en grupo**

Este instrumento se aplicó en los momentos que se hicieron actividades grupales, al implementar el plan de acción, es decir, cuando los participantes interactuaban entre sí, para comentar sobre los cuentos leídos, o para realizar actividades planteadas desde el software de cuentos interactivos, con el fin de observar los comportamientos y roles que cada estudiante adoptó durante el proceso. Al finalizar cada sesión de grupo, se le entregaba a cada estudiante para que marcara en el registro de estimaciones, allí se autoevaluaba el trabajo colaborativo.

### **3.6.4. Participación de los estudiantes**

Antes de finalizar cada sesión o clase, se registró en este formato el grado de participación que asumió cada uno de los estudiantes, para que expresara en ese

momento qué impedimentos no les permitió participar activamente, o en el caso contrario qué les motivó a participar activamente.

### **3.6.5. Registro de evaluación**

Este instrumento se aplicó continuamente, es decir, que por cada sesión trabajada se describió en este formato los avances o dificultades que se le presentaban a cada estudiante, permitiendo identificar el nivel de desempeño en el que se encontraba. Para esto el docente utilizó las planillas de evaluación que usa para valorar los desempeños de la dimensión comunicativa al finalizar cada sesión.

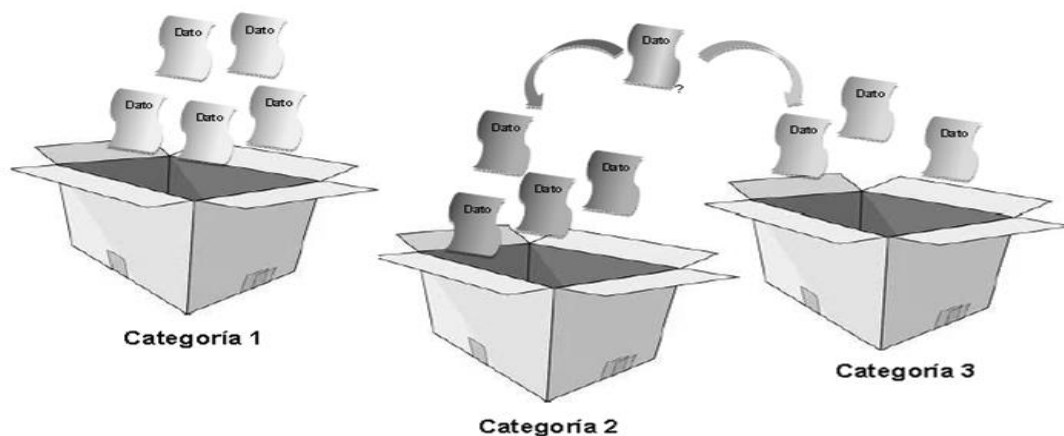
### **3.7. Análisis de datos**

El análisis de datos ocurre en forma simultánea dentro y fuera del campo. Lo que significa que un investigador puede estar al mismo tiempo, haciendo un análisis de datos rudimentario, mientras realiza actividades de colección de datos (Merriam, 2009).

Durante este proceso se iba recolectando la información obtenida durante cada sesión para ir analizando cada aspecto que se consideró importante para lograr los resultados esperados.

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, representado en la figura 1.



**Figura 2. Los datos que pertenecen a categorías.**

Las categorías debieron cumplir 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 encontrada acerca de la temática de estudio, 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.

### **3.8. Aspectos éticos**

Para tomar el consentimiento de los directivos de la Institución Educativa, se realizó una reunión con los directivos y la docente, para comentarles el propósito de la investigación, el tiempo de aplicación, los posibles beneficios que se obtendrían si los resultados obtenidos son positivos.

Una vez aceptada la propuesta se les radicó una carta de permiso a los directivos (ver apéndice A); seguidamente se citó a una reunión a los padres de familia de los estudiantes implicados en la investigación, para comentarles sobre el proceso que se realizaría durante ese año, explicándoles que sólo se tendría en cuenta una muestra de los participantes los cuales debían reunir ciertas características, aclarándole a los padres que la participación de los estudiantes es totalmente voluntaria. 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, soportado con la firma (ver apéndice B).

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. No se

presentó ningún inconveniente porque los estudiantes estuvieron a la expectativa y participaron en cada una de las sesiones registradas en el plan de acción.

## **5. Análisis y discusión de resultados**

Para el desarrollo de esta investigación, se escogió como muestra ocho estudiantes del nivel preescolar de la Sede B del Instituto agrícola Carcasí; con ellos se aplicó el plan de acción descrito en el capítulo anterior, durante ocho sesiones de trabajo, las cuales fueron distribuidas para que en algunas los estudiantes realizaran 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.

### **4.1 Categorías**

#### **5.1.1. La Motivación**

En el contexto escolar es importante ofrecer espacios, material didáctico y estrategias que mantengan a los estudiantes con una actitud, percepción y expectativa positiva frente a la realización de actividades académicas, para el desarrollo de sus competencias y obtener desempeños de niveles altos o superiores. Para aprender es imprescindible “poder” hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, los conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario “querer” hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficientes (componentes motivacionales) (Nuñez y González, 1996).



Se realizaron ocho sesiones aplicadas exclusivamente a los estudiantes seleccionados para la muestra de esta investigación de los cuales se pudo registrar las actitudes y sus manifestaciones frente a cada una de las actividades realizadas, a partir de los datos registrados en el diario de campo y las observaciones, se pudo evidenciar que los estudiantes manifestaban actitudes de agrado en las sesiones cuando utilizaban las TIC, contrario a las sesiones en las que no se usaron.

#### ***5.1.1.1. Sesión 1***

Reconocimiento de pre saberes acerca de literatura infantil, esta se realizó a las 8:00 am en el aula de clase, ocho estudiantes presentes, el martes 2 de Octubre de 2012.

Diario docente: “Los estudiantes se encontraban distraídos, tuve que llamarle la atención a los estudiantes c y h en repetidas ocasiones para que se concentraran en la actividad” “Los estudiantes c, d, e y h permanecían callados, pero cuando se les preguntaba se mostraban angustiados porque no dieron respuestas acertadas” (Ver apéndice C).

Observación: “el estudiante c y h, no prestaron atención, porque estaban distraídos con sus cuadernos” “La docente durante esta sesión constantemente estuvo llamándole la atención a los estudiantes c, d, e y h” (ver apéndice D).

#### ***4.1.1.2. Sesión 2***

Narración cuento implementando diapositivas, realizada a las 10:00 am para los ocho estudiantes, el día Jueves 4 de Octubre de 2012 en el aula de audiovisuales.

Durante el desarrollo de esta sesión se pudo evidenciar el interés por realizar las actividades que se les asignaba, el nivel de agrado se encuentra registrado en los instrumentos que se exponen a continuación:

Diario docente: “los estudiantes demostraban interés, estaban alegres, querían permanecer en el aula de audiovisuales” “Los estudiantes c, d y h participaron activamente” (Ver apéndice E).

Observaciones: “Los estudiantes c, d, e y h demostraban interés por practicar y agrado por realizar las actividades asignadas por la docente” “La docente ha felicitado a los estudiantes por realizar con agrado las actividades asignadas en esta sesión” (Apéndice F).

#### ***4.1.1.3. Sesión 5***

Comprensión lectora a partir de imágenes, ocho estudiantes presentes, realizada a las 8:00 am; el día martes 9 de Octubre de 2012.

Diario docente: “Los estudiantes c, e y h realizaron sus aportaciones muy concretas” “Los estudiantes a y d, estuvieron ansiosos por leer sus aportes, demostraron gran interés por realizar esta actividad”.

Observaciones: “Los estudiantes c, d, e y g se mostraron muy preocupados en el momento que debían realizar la lectura de sus escritos”.

#### ***4.1.1.4. Sesión 6***

Cuento interactivo “La tortuga y la liebre” realizada a las 10:00 am, el día miércoles 17 de Octubre de 2012.

Diario docente: “Los estudiantes c, d, h y g se mostraron muy felices durante el desarrollo de esta sesión y me manifestaron que les había agrado la actividad” “Los estudiantes a, b, e y f permanecieron muy atentos durante toda la actividad”.

Observaciones: “Se evidencia en los rostros de los estudiantes el agrado por visualizar el cuento” “Participan activamente y se mantienen a la expectativa cada vez que se presenta una nueva escena”.

A partir de lo anteriormente descrito los estudiantes evidenciaron durante el desarrollo de las actividades en las cuales utilizaron las TIC el querer hacer; se mantuvieron atentos a las indicaciones por parte del docente, sus conductas fueron positivas durante estas sesiones, su participación y colaboración fueron pertinentes durante este proceso.

Al comparar estas conductas con lo señalado por Dweck y Leggett, (1998) existe motivación cuando se refleja perseverancia en este caso cuando los estudiantes al explorar cuentos interactivos, desde dos factores:

- Situacional: el agrado por realizar las actividades con el uso de herramientas tecnológicas.
- Factor del mismo estudiante, cuando demuestra interés, participación, responde acertadamente, existe perseverancia por terminar actividades específicas cuando utiliza herramientas tecnológicas.

#### **4.1.2. El trabajo en equipo**

Teniendo en cuenta que, por lo general, los equipos de trabajo se conforman sin la posibilidad de que unos miembros puedan elegir a otros, y muchas veces sin conocerse, es necesario establecer acuerdos, compromisos, procedimientos y reglas generales de convivencia, con el fin que la relación entre los integrantes del equipo sea cordial y puedan trabajar sin mayores dificultades.

Según lo expuesto por Díaz Barriga (1999), es indispensable distribuir responsabilidades, planificar conjuntamente e intercambiar roles. A sí mismo se debe crear entornos, tal como lo señala Wilson (1995), los cuales deben ser espacios para la ayuda mutua aportando a dar soluciones de problemas en la búsqueda de objetivos de aprendizaje; teniendo en cuenta estos aspectos se desarrollaron en este estudio trabajos en equipo que cumplieran estas características.

Durante las sesiones de trabajo en equipo los estudiantes fueron asignados de tal forma que trabajaran los más avanzados con aquellos que presentaban dificultades, los resultados obtenidos en los instrumentos de registros de actividades de grupo y en la escala de estimaciones permitieron evidenciar cuando trabajaron con las TIC, la manera como los estudiantes que eran ágiles en la manipulación de los dispositivos, les asesoraban a sus compañeros cuando estos presentaban dificultades, al explorar los cuentos interactivos o al realizar las actividades asignadas.

#### ***4.1.2.1. Sesión 3***

Trabajo en equipo descripción de personajes, realizada el día jueves 11 de Octubre de 2012, a las 10:00 am; con los ocho estudiantes de la muestra.

Rol docente: “orienta, mantiene el orden y supervisa”

Observaciones: “Los estudiantes a y g demuestran buen liderazgo al trabajar en equipo, pues orientaron responsablemente a su compañero para colaborar en el trabajo, pues demostraron tener el dominio del tema” “El estudiante b es autónomo para describir su personaje” “Los estudiantes c, d y h se sintieron comprometidos con su compañero de equipo para colaborar con el desarrollo de la actividad, aún cuando

demonstraron no tener dominio del tema y le guardaron respeto a sus compañeros que lideraron la actividad”(Ver Apéndice G).

Registro docente: “Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes b, e y f interactuaron activamente para socializar sus trabajos”.

- Registro de actividades de grupo: (Ver Apéndice I).

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

**Tabla 2. Resultados de la escala de estimaciones en trabajo de grupo**

Para las sesiones de trabajo en equipo la docente realizó evaluaciones, para conocer si el desempeño de sus estudiantes varía cuando no se trabaja con las TIC o con ellas, los resultados obtenidos se presentan en la siguiente tabla para esta sesión.

Registro de evaluaciones dimensión comunicativa Grado preescolar			
Estudiantes	Fecha	Desempeño	Nivel de desempeño
Estudiante a	9-10 – 2012	Realiza descripciones detalladas de los personajes de un cuento	Alto
Estudiante b	9- 10 – 2012	Expresa opiniones claras y coherentes para describir personajes de un cuento	Básico
Estudiante c	9- 10 – 2012	Al describir un personaje, sus ideas no son claras, las frases que dice son incoherentes	Bajo

Estudiante d	9- 10- 2012	Se le dificulta expresar sus ideas para describir personajes de cuentos presentados	Bajo
Estudiante e	9- 10- 2012	Se le dificulta expresar sus ideas para describir personajes de cuentos presentados	Bajo
Estudiante f	9- 10 – 2012	Realiza descripciones detalladas de los personajes de un cuento	Alto
Estudiante g	9- 10 – 2012	Expresa opiniones claras y coherentes para describir personajes de un cuento	Básico
Estudiante h	9- 10- 2012	Se le dificulta expresar sus ideas para describir personajes de cuentos presentados	Bajo

**Tabla 3. Resultados registro de evaluación**

**4.1.2.2. Sesión 4.**

Manipular los dispositivos para visualizar un cuento desde PowerPoint, aplicada a los ocho estudiantes de la muestra, el día martes 16 de Octubre de 2012 a las 8:00 a.m.

Rol del docente, cuarta sesión: “La docente tuvo que intervenir en varias ocasiones durante el inicio de esta sesión porque en dos grupos, los estudiantes más avanzados querían realizar todo el trabajo asignado y no permitían a sus compañeros realizar sus actividades” “Atiende a las inquietudes, da las indicaciones y supervisa el trabajo equitativo.”

Diario docente: “Durante el desarrollo de la sesión el estudiante e y g colaboraron permanentemente a su compañero de equipo” “Una vez pudieron manipular con facilidad los dispositivos los estudiantes e, f, y b, se comprometieron con el equipo

y realizaron con autonomía su trabajo” “estuve pendiente para que fueran equitativos con los estudiantes c, d, e, y h, al manipular los dispositivos” “para esta sesión se mantuvieron el liderazgo los estudiantes a, f y g”.

Observaciones: “El estudiante e no puede manipular con facilidad el mouse, pero su compañero el estudiante a le hace una demostración y luego le dice que lo intente, después de tres intentos lo ha logrado, el estudiante a se muestra un poco preocupado, porque el estudiante e es despacioso para realizar las actividades, entonces lo va orientando para que realice lo que le corresponde” “La docente felicita a los grupos de trabajo pues se demostró la cooperación y el buen desempeño, realizando las actividades asignadas”. “El estudiante e, está más tranquilo, porque se siente acompañado y bien asesorado por su compañero y realiza las actividades de manera rápida, cuando se equivoca el estudiante a le hace ver sus dificultades, el estudiante e lo escucha y realiza lo que su compañero le dice” (Ver Apéndice H).

Al finalizar la sesión los estudiantes marcaron con X la escala de valoración (Ver apéndice J).

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 4. Resultados de escala de estimaciones de trabajo en grupo**

A continuación se presenta el registro de desempeños obtenidos durante esta sesión en la cual la docente implementó el uso de las TIC, para manipular los dispositivos que van a ser necesarios al explorar los cuentos interactivos.

Registro de evaluaciones dimensión comunicativa - Grado preescolar			
Estudiantes	Fecha	Desempeño	Nivel de desempeño
Estudiante a	18-10 – 2012	Realiza descripciones detalladas de los personajes, nombrando características específicas	Superior
Estudiante b	18- 10 – 2012	Realiza descripciones de los personajes, expresando claramente sus ideas	Alto
Estudiante c	18- 10 – 2012	Da ideas y expresa frases con claridad para describir personajes de un cuento	Básico
Estudiante d	18- 10- 2012	Expresa ideas claras para describir personajes de un cuento	Básico
Estudiante e	18- 10- 2012	Describe personajes de cuentos nombrando características propias del personaje	Básico
Estudiante f	18- 10 – 2012	Realiza descripciones detalladas de los personajes, nombrando características específicas	Superior
Estudiante g	18- 10 – 2012	Realiza descripciones de los personajes, expresando claramente sus ideas	Alto
Estudiante h	18- 10- 2012	Da ideas y expresa frases con claridad para describir personajes de un cuento	Básico

**Tabla 5. Registro de evaluación utilizando las TIC**

Se evidenció un aprendizaje significativo en las sesiones de trabajo colaborativo con el uso de las TIC según lo señala Novak (1981) pues se integró de manera positiva el constructo de pensamiento, acciones y sentimientos así como se manifiesta en los resultados obtenidos durante este estudio, de igual forma se refleja el modelo de Gowin (1981), pues se compartió conocimientos a través del uso de las TIC y el docente quien durante este proceso se convirtió en un orientador al ofrecer a sus estudiantes software de cuentos interactivos de literatura infantil, con características que cumplieran



requisitos para el objeto de aprendizaje y los alumnos expresan los significados que captan durante las sesiones de trabajo al utilizar las herramientas tecnológicas se reflejó la interacción entre el aprendizaje, la interacción personal estudiante- docente y la actividad colaborativa entre los mismos estudiantes, generando aprendizajes significativos.

#### **4.1.3. El desarrollo de la competencia comunicativa**

Para el M. E. N., 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, establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

Durante las sesiones donde los estudiantes exploraron los cuentos interactivos presentados para esta investigación, se debían realizar ciertas actividades, como descripciones de los personajes, sus características, los escenarios donde ocurrían los hechos, explicaron los sucesos de cada cuento, los estudiantes expresaron con mayor fluidez la interpretación de los hechos, secuencias y actos de cada personaje, para determinar el grado y nivel de competencia comunicativa en el que se encontraba cada estudiante, evidenciado a través de los registros de evaluaciones, las observaciones y los resultados de la evaluación de cada uno de los software, implementando una plantilla diseñada por una estudiante de la maestría. En E- LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.

Durante el desarrollo de la sesiones con el uso de cuentos interactivos, se le pidió a la docente que orienta el nivel preescolar, valorar cada uno de los materiales multimedia

utilizados por sus estudiantes, para esto diligenció la plantilla, según lo que ella pudo vivenciar desde el aula de informática, obteniendo la siguiente valoración (Ver Apéndice K).

Nombre del evaluador: Lic. Johana Blanco Hernández.		
Título: “La liebre y la Tortuga”		
Editor: Living Books		
Idioma: Español		
Costo:		
Criterio:	Puntuación máxima	Puntuación asignada
Usabilidad, facilidad para aprender y utilizar el software:	12	10
Flexibilidad:	12	11
Solidez:	9	7
Mecanismos de soporte:	13	10
Contenido: proceso lecto – escrito:	31	24
Contenido socio cultural e ideológico:	4	4
Diseño pedagógico:	49	41
Comunicación:	35	30
Organización:	21	15
Adaptabilidad:	8	6
Puntuación Total:	194	158
Comentarios: “Personalmente expreso que a pesar de no obtener la puntuación máxima es un software que sirve de gran utilidad para fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de preescolar”: Docente evaluadora.		

**Tabla 6. Valoración de material multimedia con el software educativo “La Liebre y la Tortuga” de Living books.**

Observaciones: “Los estudiantes c, h y g, realizan sus descripciones de manera clara, aportan ideas con expresiones claras y precisas sobre lo que la docente les pregunta”.

“La docente felicitó a todos sus estudiantes por las buenas interpretaciones que hicieron de la fábula La tortuga y la liebre”.

Resultados Evaluación material didáctico multimedia		
Nombre del evaluador: Lic. Johana Blanco Hernández		
Título: “Choco encuentra una mamá”		
Editor: Jclíc		
Idioma: Español		
Costo: libre publicación		
Criterio	Puntuación máxima	Puntuación asignada
Usabilidad, facilidad para aprender y utilizar el software	12	11
Flexibilidad	12	9
Solidez	9	7
Mecanismos de soporte	13	11
Contenido: proceso lecto – escrito	31	27
Contenido socio cultural e ideológico	4	4
Diseño pedagógico	49	45
Comunicación	35	32
Organización	21	17
Adaptabilidad	8	6
Puntuación Total	194	169
Comentarios: “En la presentación del cuento, este programa es menos flexible que el anterior, pero presenta gran diversidad de actividades para afianzar los conocimientos y muestra la cantidad de aciertos y desaciertos obtenidos por cada estudiante”: Docente evaluadora		

**Tabla 7. Valoración de material multimedia desde Jclíc**

En el diario docente: “Para este tipo de actividades en el que puedo contar con materiales interactivos, observo que los estudiantes se interesan y participan con agrado, pues el tema se convierte muy atractivo para comprender el mensaje que el autor desea reflejar”.

Algunas descripciones de las observaciones demuestran el avance de los desempeños que los estudiantes van adquiriendo durante el proceso.

Observaciones: “Los estudiantes c, d, e y h demuestran manipular con facilidad el software, realizan con facilidad las actividades asignadas desde Jclíc, orientadas por la docente”.

Según lo descrito en las anteriores sesiones se refleja lo señalado por Castañeda (2005), el cual reitera que el ser humano para comunicarse necesita del lenguaje, de igual forma los resultados obtenidos durante esta investigación responden acertadamente a las políticas establecidas por el M.E.N. Al desarrollar las habilidades

comunicativas que se requieren para este nivel, valorando el material multimedia para determinar el grado de confiabilidad que estos tienen para presentar un tema de aprendizaje acorde a los objetivos que se persiguen y al nivel educativo.

#### **4.1.4. La Apropiación de la competencia comunicativa.**

Los resultados obtenidos durante el desarrollo del plan de acción reflejó en los alumnos una apropiación de la competencia comunicativa, ya que durante el proceso de aplicación del plan de acción se pudo determinar a través de las actividades en las cuales se implementaron las TIC, los alumnos tenían disposición para participar, trabajar en equipo, socializar sus experiencias, se encontraron motivados por la lectura de textos narrativos y crear sus historias.

Para reconocer la apropiación de la competencia comunicativa alcanzada por cada uno de los estudiantes durante esta investigación se realizaron diversas actividades, las cuales permitieron obtener los niveles de desempeño descritos en la tabla 8 para esta competencia, por lo tanto nos centraremos en la evaluación como medio de evidencia de esta categoría.

La evaluación como elemento regular del trabajo en el aula, es una herramienta para promover el aprendizaje efectivo, la pertinencia de la enseñanza, la comprensión de las metas del aprendizaje y la motivación del estudiante. Las experiencias exitosas de la evaluación en el aula, muestran la importancia de la evaluación permanente, la participación activa y la autoevaluación del estudiante, la retroalimentación asertiva del docente y la confianza en el mejoramiento.

Registro de evaluaciones dimensión comunicativa Grado preescolar
---

Estudiantes	Fecha	Nivel de D.	Desempeños.
Estudiante a	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Alto Superior Alto Alto Superior 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.
Estudiante b	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Básico Alto Alto Superior Superior 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.
Estudiante c	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Bajo Básico Alto Básico Alto Alto	-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
Estudiante d	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Bajo Básico Alto Básico Alto Alto	-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.

Estudiante e	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Bajo Básico Básico Básico Alto Alto	-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
Estudiante f	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Alto Superior Alto Alto Superior 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
Estudiante g	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Básico Alto Básico Básico Alto 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
Estudiante h	9-10 – 2012 18-10-2012 25- 10-2012 31-10-2012 08-11-2012 14-11-2012	Bajo Básico Alto Básico Alto Alto	-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 8. Registro de desempeños**

La anterior tabla presenta los desempeños obtenidos durante todas las sesiones que se realizó esta investigación.

Los resultados obtenidos en los diferentes momentos del registro de evaluaciones, permiten observar que los estudiantes en las últimas fechas tienen niveles de desempeño satisfactorios, cuando se implementaron actividades desde los cuentos interactivos explorados por cada estudiante.

En las sesiones cuando los estudiantes exploraron el cuento interactivo “Choco encuentra una mamá”, diseñado desde Jclíc, al realizar cada una de las actividades solicitadas por el programa, el estudiante de acuerdo a sus capacidades debió desarrollarla, permitiéndole a la docente observar en cuantos intentos logró determinarla.

Diario docente:” Las actividades evaluativas desde Jclíc son personalizadas, porque me permiten registrar el número de aciertos o errores que cada estudiante obtuvo” (Ver Apéndice L ).

Registro de evaluaciones desde el programa Jclíc Grado preescolar		
Estudiante	Fecha	Nivel de desempeño
Estudiante a	31 -10- 2012	Alto
Estudiante b	31 -10- 2012	Superior
Estudiante c	31 -10- 2012	Básico
Estudiante d	31 -10- 2012	Básico
Estudiante e	31 -10- 2012	Básico
Estudiante f	31 -10- 2012	Alto
Estudiante g	31 -10- 2012	Básico
Estudiante h	31 -10- 2012	Básico

**Tabla 9. Registro de evaluación desde el programa Jclíc**

Este tipo de actividades evaluativas facilita al docente el proceso para reconocer los avances o dificultades personalizadas que demuestran cada uno de los estudiantes, permitiendo conocer los tiempos aciertos y falencias que obtuvo durante el desarrollo de la evaluación.

La evaluación durante toda la investigación cumplió con los parámetros de una evaluación formativa, pues se evidenció un proceso permanente para identificar las falencias que presentó cada estudiante, lo cual permitió al docente buscar alternativas con el uso de las herramientas tecnológicas para mejorar el desarrollo de competencias comunicativas reflejadas en los niveles de desempeño obtenidos al final del proceso.

#### **4.2 Análisis de los datos**

Para el análisis de los datos obtenidos a medida que se aplicaban los instrumentos, se codificaron los datos, estableciendo unas subcategorías y de estas se han obtenido los resultados o categorías expuestas anteriormente.

Mediante esta investigación acción, se organizaron varias sesiones para llevar a cabo el plan de acción; aplicando estos instrumentos:

- El diario docente Latorre, (2003).
- Las observaciones moderadas Goetz LeComte (1984).
- Registro de actividades de grupo (Latorre, 2003).
- Registro de escala de estimaciones descriptiva (Latorre, 2003).
- Registro evaluaciones (Latorre, 2003).
- Instrumento para evaluar un material didáctico multimedia creado por una estudiante de la maestría en E- LEARNING de la universidad Oberta de Catalunya y la Unab.

Según Miles y Huberman (1994), señalan que los investigadores cualitativos presentan sus datos de manera visual, por lo tanto se elaboró una tabla comparativa citada por Creswell (2005), para crear una imagen visual que permite contrastar los



resultados obtenidos durante las sesiones aplicadas con y sin el uso de las TIC. Esta tabla contiene códigos, subcategorías y categorías, extraídos de los datos recolectados de los instrumentos aplicados para esta investigación.

Categoría	Subcategorías	Códigos actividades sin usar las TIC	No total de estudiantes observados	Códigos actividades con el uso de las TIC	No total de estudiantes observados
La motivación	Emociones	Angustia (2) Preocupado(4) Ansiedad (2)	8	Felicidad (5) Ansiedad(3)	8
	Actitudes	Desconcentrado (3) Pasivo(2) Responde a lo que se le pregunta (3)	8	Atentos(4) Activo(2) Dispuesto(2)	8
	Participación	Callados(3) Demuestran interés(2) Opinan(3)	8	Opinan(4) Demuestran interés (4)	8
El trabajo colaborativo	Actividades colaborativas	Liderazgo (2) Autonomía (1) Interacción (3) Dominio de contenidos (2)	8	Cooperación (2) Autonomía (3) Liderazgo (3)	8
	Conductas	Respeto (3) Responsabilidad (2) Compromiso(3)	8	Equidad (4) Compromiso (4)	8
	Rol del docente	Orientador, mantiene el orden, supervisa.		Atiende a las inquietudes, da las indicaciones y supervisa el trabajo equitativo.	
	Escala Valorativa	Grupo muy agradable (4) Grupo agradable(3) Poco agradable (1) muy serviciales (5) serviciales(3)	8	Muy agradable(5) Agradable(3) Muy servicial(7) Servicial(1)	8
El desarrollo de la competencia comunicativa	Exploración	Lectura de imágenes (2) Escuchar con atención (6)	8	Manipulación de dispositivos con facilidad (3) Atienden orientaciones en los	8

				momentos indicados(4) Observa impresionado (1)	
	Interpretación y argumentación	Opina acertadamente(2) Repite la idea de otros (3) Presentan dificultades( 3)	8	Comprende el mensaje (2) Recuerda acciones de los personajes (2) Responden acertadamente (4)	8
	Comprensión de texto	Analiza los sucesos que presenta el cuento (1) Demuestra apatía (3) Describe los personajes(2) Se les dificulta entender el mensaje del cuento(2)	8	Recuerda con facilidad las escenas(3) Describe los personajes y sus acciones(2) Responde acertadamente (2) Capta con facilidad el mensaje del cuento(1)	8
	Valoraciones de niveles de desempeño	Niveles Bajo (4) Básico(2) Alto (2)	8	Niveles Básico(4) Alto (2) Superior(2)	8
Apropiación de la competencia comunicativa (evaluación formativa)	Nivel de desempeño	Niveles Bajo (4) Básico(2) Alto (2)	8	Niveles Básico (5) Alto(2) Superior (1)	8
	Rol del docente	Diseña la prueba Supervisa Asigna las valoraciones desde lo que puede percibir		Orienta la evaluación Supervisa Realiza las anotaciones de los aciertos y desaciertos obtenidos por cada estudiante	

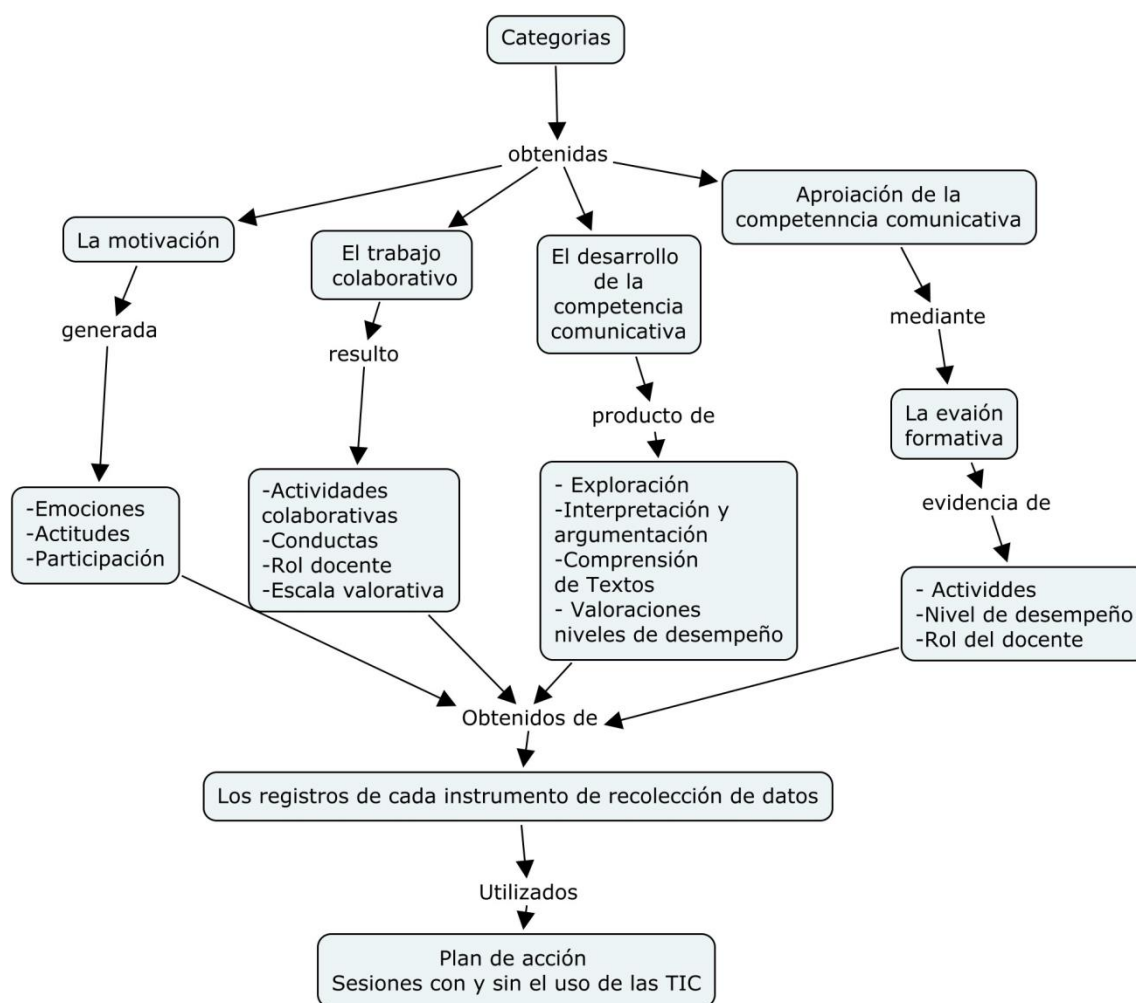
**Tabla 10. Tabla comparativa**

La anterior tabla determinó los resultados obtenidos en cada sesión descrita en el plan de acción, los cuales fueron registrados en cada uno de los instrumentos implementados para esta investigación permitiendo clasificar las anteriores evidencias.

### 4.3 Confiabilidad y Validez

#### 4.3.1. Viabilidad de instrumentos

Para determinar la confiabilidad de los datos obtenidos, el siguiente diagrama determina la secuencia del proceso, el cual describe de donde surgieron las categorías encontradas.



**Grafica 2. Clasificación de las categorías**

#### **4.3.2. Confiabilidad del estudio**

Reconociendo la metodología cualitativa Según Anguera, (1986) como una rigurosa descripción contextual de la situación, conducta que garantice la máxima objetividad en la obtención de la realidad y preserve la espontánea continuidad temporal, con el fin de que al recoger y categorizar los datos con independencia de su orientación para que posibilite un análisis que dé lugar a la obtención de conocimiento válido con suficiente potencia explicativa. Citado por (Reuelta y Sánchez, 2007).

Se determinó la aplicación de los instrumentos que se exponen a continuación para dar cumplimiento a los objetivos planteados en el capítulo uno, obteniendo respuestas a las hipótesis planteadas para esta investigación:

- “Al implementar Software educativo de cuentos interactivos de literatura infantil se promueve el desarrollo del lenguaje de la primera infancia en la educación preescolar”
- “Con el implemento de las TIC se puede motivar a los estudiantes por el gusto a la lectura y ofrecer otros mecanismos para medir el nivel de desempeño de la competencia comunicativa”

El diario docente Latorre (2003), es un instrumento muy útil dentro de la investigación-acción. En él se registran las observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis, y/o explicaciones de lo que ocurre en el aula. Se asume con cierta disciplina y orden, para decidir desde el inicio la periodicidad con la que se va a ir redactando la información. Durante las 8 sesiones se aplicó los registros de datos por medio de este instrumento encontrando información interesante para esta investigación, la cual se presentó en cada una de las categorías expuestas anteriormente en los resultados.

Las observaciones moderadas Goetz y LeComte (1984), utilizadas en la mayoría de las sesiones de esta investigación. Evertson y Green (1986), señalan, las distintas modalidades de observación están comprendidas entre los extremos de un continuum que va, de un enfoque exclusivo a otro inclusivo; la mayoría, por no decir la totalidad, de lo que ha llegado a ser parte de la tradición en la investigación en la enseñanza, lo constituyen técnicas de observación que se sitúan en el enfoque exclusivo de observación (Gage 1978). La participación moderada es aquella en la que se mantiene un equilibrio entre estar dentro y fuera de la situación, entre participar y observar.

Algunas características que se pudieron trabajar con este estudio al aplicar este instrumento fueron:

- se pudo establecer las categorías a partir de lo observado.
- se tuvo en cuenta la observación moderada, asumiendo las reglas que esta exige
- sólo se observó lo que estaba especificado en el instrumento.

Registro de actividades de grupo, registro de escala de estimaciones descriptiva, registro evaluaciones (Latorre, 2003) e instrumento para evaluar un material didáctico multimedia creado por una estudiante de la maestría en E- LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la Universidad Autónoma de Bucaramanga; estos instrumentos hacen parte de la observación focalizada o selectiva en investigaciones cualitativas, los cuales “debe realizarse siguiendo un patrón previamente determinado en el diseño” (Bonilla y Rodríguez, 2000), para ir de las observaciones más superficiales hacia la comprensión del modo en que los individuos interpretan su realidad objetiva, pasando de lo obvio a niveles cada vez más complejos de la situación que se examina.

En este estudio se pudo obtener información de gran interés para determinar cambios de conducta en de los estudiantes y en los niveles de desempeño, frente a la realización de actividades con el implemento de las TIC, los cuales fueron expuestos durante las descripciones de cada una de las categorías descritas en este capítulo.

### **4.3.3 Técnica de la triangulación**

Para determinar la validez de este estudio se aplicó la técnica de triangulación propuesta por Denzin (1978), estableciendo las convergencias y divergencias entre la teoría encontrada y los resultados obtenidos.

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 tecnologías 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).

## 5. Conclusiones

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 desde el capítulo uno: ¿Cómo impacta el uso de software educativo sobre cuentos interactivos de literatura infantil en el fomento del desarrollo de competencias comunicativas de niños en edad preescolar?. A partir de las siguientes hipótesis se presentan las conclusiones de los resultados obtenidos en el capítulo anterior, determinados por las evidencias encontradas en la aplicación de los instrumentos preestablecidos para este estudio:

- “Al implementar Software educativo de cuentos interactivos de literatura infantil se promueve el desarrollo de la competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) en la educación preescolar”.
- “Con el implemento de las TIC se puede motivar a los estudiantes por el gusto a la lectura y ofrecer otros mecanismos para medir el nivel de desempeño de la competencia comunicativa (pragmático, lingüístico y sociolingüístico)”.

Teniendo como referencia las anteriores hipótesis, a continuación se describen los hallazgos encontrados en este estudio de investigación acción participativa o también llamada emancipatoria

### 5.1 Resumen de hallazgos

Desde las cuatro categorías encontradas se determinó que al implementar el uso de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje, se evidencian cambios positivos para el



fomento de las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico) en niños del nivel preescolar. A continuación se describen los resultados obtenidos en cada una de las categorías encontradas.

### **5.1.1. La motivación**

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.

La motivación hace parte del proceso enseñanza – aprendizaje, según Ryan y Deci (2000), cuando el estudiante disfruta con las actividades eleva su nivel de competencia y de destreza, por lo tanto se muestran absortos en su actividad, buscan información espontáneamente y se autorregula en su proceso de aprendizaje, respondiendo a una motivación totalmente intrínseca. 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.(ver tabla 3 y 5)

Los estudiantes, según Coll (2004), pueden estar más o menos motivados en función de la percepción que se tenga de la tarea a aprender y sea más o menos de utilidad; en esta situación los estudiantes demostraron gran interés por desarrollar las actividades con el uso de las TIC, reflejando que sus niveles de desempeño iban mejorando notoriamente, evidenciado en la participación en cada una de las actividades, el interés por aprender y la colaboración entre compañeros para dar solución a los inconvenientes que se iban presentando en el proceso.

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, por tanto docentes y estudiantes deben utilizar al máximo los beneficios que presentan un software educativo en el proceso enseñanza aprendizaje. 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.

### **5.1.2. Trabajo en equipo**

Durante algunas sesiones los estudiantes realizaron actividades en equipo, demostrando mayor participación y colaboración cuando interactuaban con las TIC, reflejando compromiso, responsabilidad y ayuda mutua para cumplir con el objetivo de las actividades.

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 que los estudiantes que manipulaban con facilidad los dispositivos necesarios para explorar cuentos interactivos, orientaban a los estudiantes que por primera vez los usaban.

La importancia del profesor como asesor, según Vygotsky (1989), sobre todo cuando su actuación incide en la (zona de desarrollo próximo), delimita lo que un niño puede hacer en un momento dado con la ayuda del docente y que será capaz de hacerlo sólo posteriormente, demostrando que ha superado las dificultades presentadas durante el proceso. Este nivel efectivo está determinado por lo que el sujeto logra hacer de modo autónomo, sin la ayuda de otras personas o mediadores externos que pueda proporcionársele, para resolver un problema: Además considera que todos los procesos que configuran el desarrollo de una persona son el resultado de la interacción constante con el medio ambiente culturalmente organizado y la influencia positiva del aprendizaje cuando están realizando actividades en pequeños grupos cooperativos. 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 10)

### **5.1.3. Desarrollo de las competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico utilizando software educativo**

En la investigación se evidenció que los niveles de desempeño para cada uno de los indicadores descritos en la tabla 8, mejoró notoriamente en cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la competencia comunicativa 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 tuvieran 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 (Apéndice K).

- 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 JClic, 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 chancho”.

- 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.

#### **5.1.4. 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 “los juicios de valor son finalistas, apuntan a un fin que justifica el esfuerzo por obtener información y definir criterios claros” (De Zubiría, 1995 p. 145), 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 9).

A partir de lo anterior, para futuras investigaciones similares a este estudio se plantean los siguientes interrogantes:

- ¿Qué factores contribuyen a mejorar la calidad educativa a partir de la implementación de las TIC en procesos de aprendizaje?
- ¿Qué elementos de diseño instruccional debe tenerse en cuenta al momento de crear un software educativo para preescolar?
- ¿Cómo favorece el trabajo en equipo las competencias comunicativas desde lo pragmático, lingüístico y sociolingüístico, al interactuar con software de cuentos interactivos para niños de edad preescolar?
- ¿El trabajo en equipo, al interactuar con las TIC le permite al docente identificar características individualizadas de cada estudiante, en aspectos de participación y cooperación?
- ¿Los docentes deben capacitarse para enfrentar los nuevos retos que implica implementar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

## **5.2 Formulación de recomendaciones**

### **5.2.1. Recomendaciones**

Para este estudio de investigación acción bajo un paradigma cualitativo, se describe una serie de recomendaciones, si se desea realizar estudios similares al planteado en esta investigación.

- 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.
- 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.
- Los instrumentos deben ser bien elaborados y que estos contribuyan al máximo para recolectar la información realmente necesaria, pues todo depende de las evidencias que allí se pueden encontrar.
- Al seleccionar las muestras para un estudio de este tipo se debe escoger que sea heterogénea para tener la mayor probabilidad que el estudio resulte siendo eficaz.

### **5.2.2. Debilidades del estudio**

Para cada etapa del proceso se iban presentando pequeños inconvenientes, a los cuales se les fue dando pronta solución para no interrumpir el proceso de investigación.

Etapa de selección de muestra: la mayoría de padres y estudiantes que estuvieron de acuerdo con el estudio, eran de niños muy destacados en su desempeño de la dimensión comunicativa, por lo tanto se realizó una charla a los padres comentándoles que para este estudio, se contaría principalmente con niños que presentaran bajo nivel de desempeño en la dimensión comunicativa.



Etapa de exploración: cuando los estudiantes comenzaron a explorar los cuentos interactivos, en la sala se disponía de parlantes, esto hizo que algunos iniciaran primero y los otros después, por lo tanto se utilizó un solo audio en volumen alto para que en la primera sesión conocieran la historia y en la próxima sesión se dispuso de audífonos para cada computador y de esta forma cada niño iba a su propio ritmo.

Etapa de evaluación: la evaluación creada desde Jclíc para el cuento “Choco encuentra una mamá”, no se le delimitó el tiempo y hubo estudiantes que se demoraron demasiado realizando esta actividad, a pesar que la idea es ir al ritmo del estudiante, es importante establecer parámetros mínimos de duración para esta situación.

Las TIC ofrecen grandes beneficios para el proceso de enseñanza – aprendizaje; pues permite a los docentes diseñar recursos didácticos que le facilitan al estudiante entornos de aprendizaje lúdicos y prácticos, logrando mantenerlos motivados, activos, interesados; de igual forma se pueden implementar estrategias de trabajo en equipo, permitiendo interactuar y aprender uno del otro; se pueden diseñar evaluaciones sistematizadas, en el cual el mismo programa valora el nivel de desempeño de cada estudiante. En este estudio se determinó que al implementar software educativo de cuentos interactivos de literatura infantil, el impacto que generó en los estudiantes de la edad preescolar fue positivo pues se fortaleció el desarrollo de sus competencias comunicativas (pragmático, lingüístico y sociolingüístico); a partir de los desempeños establecidos para este nivel (Ver tabla 8).



## Referencias

- Almanza, V (2007) Tesis de Maestría en Educación. Lineamientos para generar propuestas curriculares orientadas a la formación de competencias comunicativas en el grado transición nivel preescolar. Universidad del Norte. Barranquilla – Colombia p.p.7-225.
- Álvarez, C. M. Plantilla para evaluar material multimedia. Estudiante de la maestría en E- LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.
- Aparici, R., & García, A. (1988). El material didáctico de la UNED. *Madrid: ICE-UNED.*
- Area, M. (2004). Los Medios y las Tecnologías en la educación. Madrid: Ediciones Pirámide.
- 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](http://www.waece.org/enciclopedia/2/6_desarrollo_del_lenguaje/temas/u5.mht)
- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (2000). Más allá del dilema de los Métodos. La investigación en ciencias sociales. Bogotá: Norma.
- Bodrova, E. & Leong. J. (2004) “Herramientas de la mente” SEP. Biblioteca para la actualización del maestro. México D. F.
- Bowman, B. (1993) Early childhood and school success. *Electronic Learning*, Feb 1993 v12 n5 p23(1).
- Braslavsky, B. (2003) ¿Primeras letras o primeras lecturas? Una introducción a la alfabetización temprana. Argentina. Fondo de cultura Económica.
- Bravo, C. (1994). Investigación Educativa. Ediciones Alfar, Sevilla, España.
- Bryant, S. (1992). “El arte de contar cuentos”. Hogar del libro. Barcelona.
- Cabero, J. (1996). “Nuevas tecnologías, comunicación y educación” *Eduotec*. Revista electrónica de tecnología educativa.
- Cabero, J. & Duarte, A. (1999). Evaluación de medios y materiales de enseñanza en sopor Pixel-Bit, 13; 23-45.

- Cabero, J. (2000). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: aportaciones a la enseñanza. En Cabero, J. (ed), Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Madrid, Síntesis.
- Cabero, A. J. (2010). Los retos de la integración de las TIC en los procesos educativos. Límites y posibilidades, Universidad de Sevilla España.
- Calicchia, A. V. & Morán, M. (2005). Uso del computador como estrategia pedagógica y su aporte al aprendizaje en el preescolar.
- Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. *Laurus*, 11(20), 144-155.
- Carr W. & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La Investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.
- Castañeda, P. F. (2005). El lenguaje verbal del niño: ¿cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?. Universidad de San Marcos. Lima – Perú.
- Cervera, J. (1991) *Teoría de la literatura infantil*. Bilbao, Mensajero. España.
- Coll, C. (2004). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid. Alianza. Concepto de interactividad (2012), extraído de página web <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.
- 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
- Costa, V. M. (2005). *Evaluación y postevaluación en educación infantil: cómo evaluar y qué hacer después* (Vol. 53). Narcea Ediciones.
- 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](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html).
- Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Columbus, OH, EE UU: Pearson.
- Denzin, N, K, (1978). *The research act. A theorethical introduction to sociological methods*, New York, NY, EE UU: Mac Graw- Hill.
- Díaz B. (1999): *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México, Mcgraw-Hill.
- Dweck, C. S. & Leggett, E. (1988). A Social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95, 256-273.

- Eggen, P. et al. (1994), Educational psychology: classroom connections, Nueva York, Macmillan College Publishing Company.
- Elliot, J. (1994) .La investigación-acción en educación. Ediciones Morata. Madrid.
- Esteinou, (1998). Espacios de comunicación. Universidad Iberoamericana. México.
- Garassini, M. E. (2005). Uso de medios didácticos para el desarrollo del lenguaje escrito en niños preescolares. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.
- Girón, M. S. y Vallejo, M. A Producción e interpretación textual. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 1992.
- Goodman, Y. (1989). Lenguaje integral. Venezuela: Editorial Venezolana C.A.
- Goetz, J. P. y LeCompte, M.D. (1988). Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. “Evaluación del diseño etnográfico”. Madrid. Ediciones Morata, S.A.
- Gage, N. L. (1978) The Scientific Basis of the Art of Teaching. New York. Teachers College Press.
- Giovannini, A. (1996). La comprensión lectora. Profesor en acción 3, Edelsa; Madrid.
- Gómez, G. R., Flores, J. G., & Jiménez, E. G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Gowin, D.B. (1981). Educating. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press
- Johnson & Johnson, (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Jonhsn, y Jonhson (1992): Cooperative learning increasing. Washinton D.C., College Faculty, ERIC Digest.
- Jurado, S (2007). Tesis Maestría. Importancia curricular del lenguaje escrito en preescolar. Secretaria de educación y cultura. Chihuahua p.p. 4- 81.
- 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.

- Marshall, C. y Rossman, G.B. (1999). *Designing qualitative research*. Thousand Oaks, CA, EE.UU.: Sage.
- Marquès G. P. (1995): *Software Educativo: guía de uso y metodología de diseño*. Barcelona. Estel.
- Marqués, P. (1996). El software educativo. J. Ferrés y P. Marqués, *Comunicación educativa y Nuevas Tecnologías*, 119-144.
- Marqués, P. (1999). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*. Facultad de Educación UAB.
- Mella, O. (1998) “Naturaleza y orientaciones teórico-metodológicas de la investigación cualitativa”, Documento de trabajo. México.
- Miles, M. B, & Huberman, A M, (1994), *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA, EEUU: Sage.
- Mena, C. (2011). El conocimiento e integración de Tics en proyecto" Jardín digital" de los jardines infantiles de fundación Integra.
- Ministerio de Educación Nacional, (1994) *Ley General de Educación 115*. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional Ley 115 (1994), concepto de Educación *Ley General de Educación*, Bogotá. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional (2006).Resolución No.5360. “Por la cual se organiza el proceso de matrícula oficial de la educación preescolar, básica y media en las entidades territoriales certificadas” Santafé de Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *VISIÓN Educación*. Primera Edición, Bogotá, Colombia. [www.mineduccion.gov.co](http://www.mineduccion.gov.co)
- Ministerio de Educación Nacional (2010) “Lineamientos curriculares para la educación preescolar”, Santafé de Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional. (2012) *Primera Infancia*. Página web [www.mineduccion.edu.co](http://www.mineduccion.edu.co), Bogotá, Colombia.
- Moreira, M. A. (2006). *A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula*. Brasília: Editora da UnB.

- Moreira, M. A.(2008) Negociación de significados y aprendizajes significativos .  
Ensino, Saúde e Ambiente,1 (2): 2-13.
- Moreira, M. A. (2010). ¿ Por qué conceptos?¿ Por qué aprendizaje significativo?¿ Por qué actividades colaborativas?¿ Por qué mapas conceptuales. *Qurriculum*, 23, 9-23.
- Novak, J. D. (1981). Uma teoria de educação. São Paulo. Pioneira. Traducción al portugués de M. A. Moreira, del original A theory of education. Ithaca, NY, Cornell University Press, 1977
- Núñez, J.C. y Gonzalez. P, S. (1996). Motivacion y aprendizaje escolar. Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción. Actas, pp. 53-72.
- Pelegrín, A.: 1982. “La aventura de oír”. Editorial Cincel. Madrid.
- Pekrun, R. (1992). The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators. *Applied Psychology: An International Review*, 41, 4, 359-376.
- Perriconi, Graciela (1992). Puntos de partida para la caracterización de un libro infantil. El libro infantil, cuatro propuestas críticas. El Ateneo. Buenos Aires.
- Quinn, M. (1988) *Qualitative Evaluation Methods*, Beverly Hills, CA: Sage Publications,. Inc.
- Ratey, J. J. (2003). *El cerebro Manual de instrucciones*. Edt. Grijalbo Barcelona, España.
- Reyes, Y. (2005). *La lectura en la primera infancia*. Documento de trabajo, CERLALC, Bogotá Colombia.
- Revuelta, F. & Sánchez, M. (2007). Programas de análisis cualitativo para la investigación en espacios virtuales de formación. Obtenido en Enero, 2008,de: [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_04.htm](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04.htm).
- Rodríguez, C. (1997). Criterios para el desarrollo de Software Educativo y su aplicación en el aula, a partir de una experiencia para la enseñanza de la lectura . *Pensamiento Educativo. Revista de Integración Educativa Latinoamericana* Volumen 20 No.1 págs. 295 – 314.
- Rodríguez, R. (2010). Tesis Doctoral Análisis de la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en Educación infantil en Navarra. Universidad de Educación Nacional a Distancia. Págs.. 25 -361. Pamplona- España.

- Romero, R. (1999). *La integración de las nuevas tecnologías: Los grupos de trabajo*. España: Editorial MAD.
- Rosario, J (2005) *La Tecnología de la Información y la Comunicación. (TIC). Su uso para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual*. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218> consultado el 12 /09/2012.
- Ryan, R. & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. *Ametation Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sánchez, J. (2001). *Aprendizaje visible, Tecnología invisible*. Santiago de Chile-Chile. Ediciones Dolmen.
- Sánchez. L. (2008). *¿Qué es literatura infantil?* In: Encuentro Nacional De Literatura Infantil Y Juvenil “Eduardo De La Cruz Yataco”, 3 al 6 de septiembre 2008, Paramonga-Perú.
- Series Review, (1994) "THE LIVING BOOKS Series by Living Books/Broderbund." McMath, Chuck. *Game Bytes* Vol 1. No. 21.
- Silva J & Ray G (2005) Tesis: “diseño de un sitio web para apoyar el docente de educación inicial en la enseñanza de la lectura y la escritura con enfoque funcional”. Facultad de ciencias y artes, Escuela de Educación. Universidad Metropolitana Carcas – Venezuela.
- Schumacher, S. & McMillan, J.H. (1993). *Research Education*. New York: Harper Collins College Publs.
- Sundblad, y Otros (1999). *Education Environment Integration of Shared Desktop Storytelling*. Estocolmo, Centre for User Oriented IT Design-KTH, Royal Institute of Technology. En Línea; Recuperado 11 de febrero 2005 <http://www.nada.kth.se/cid/>.
- Taylor, S. & Bogdan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires. Argentina. Paidos.
- Torrado, M. (1998) “*Educación para el desarrollo de competencias: una propuesta para reflexionar*”. *En competencias y proyecto pedagógico*. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Tudge, (1994). *Vigotsky: la zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica de aula*. Nueva York, Universidad de Cambridge.



- Unesco (1996): La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el s. XXI. Madrid, Santillana/Unesco.
- Unesco (2008), Estándares de competencias en tics para docentes, UNESCO, Recuperado 17 de marzo de 2012  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/unescoEstandaresDocentes.pdf> .
- Wilson (1995): Cómo valorar la calidad de la enseñanza. Madrid, Paidós.
- Woods, P. (1987). La escuela por dentro: la etnografía en la investigación educativa. Barcelona: Paidós/MEC.
- Vidal, M.; Rodríguez, J. & Fernández, M. (2006). Análisis de las actividades del programa clic en contextos de enseñanza – aprendizaje. Educar (pgs. 169 – 188). Universidad de Santiago de Compostela.
- Vásquez; Jonhson, & Jonhson (1993): «The impact of cooperative learning om the performance and retention of US Navy Air Traffic Controller Trainees», en: The Journal of Social Psychology, 133 (6), pp. 769-783.
- Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

## Apéndices

### Apéndice A: carta de consentimiento del directivo sede B Instituto Agrícola Carcasí - Santander



REPUBLICA DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DE SANTANDER  
INSTITUTO AGRICOLA DE CARCASI  
DANE: 168152000268  
NIT: 890.204.565-5

Carcasí, Colombia Septiembre de 2012

**Docente:**

**LUZ DARY PAREDES INFANTE**  
**MATRICULA A01312507**

**REF:** Carta de consentimiento.

Cordial saludo,

Por medio de la presente AUTORIZO a la docente LUZ DARY PAREDES INFANTE, para que en la sede B de esta institución desarrolle su tesis de grado, a tener acceso a toda la información y fuentes que requiera, a los estudiantes del grado preescolar, bajo la previa autorización de los padres de familia, a la docente que orienta en este nivel y quien manifestó su disposición para colaborarle, así como la AUTORIZACIÓN para aplicar los instrumentos como entrevistas, observaciones, u otros mecanismos que se requieran.

No siendo más, me remito a su disposición.

Atentamente,

  
**Ing. Orlando Meléndez Castellanos**  
RECTOR ITA



**APRENDER PRODUCIENDO**

Vereda Centro - Salida a Málaga - Tel. 6606510 – Cel. 3123064187  
Email: [www.itacarcasi@gmail.com](mailto:www.itacarcasi@gmail.com).

## Apéndice B: Firma de consentimiento por parte de los padres de familia



REPUBLICA DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DE SANTANDER  
INSTITUTO AGRICOLA DE CARCASI  
DANE: 168152000268  
NIT: 890.204.565-5

Carcasi, Colombia, Octubre de 2012

### CARTA DE CONSENTIMIENTO- INFORMADO DE LOS PADRES

Yo como padre de familia de uno de los niños que se lista al final de esta nota, doy consentimiento y autorizo que mi hijo (a), estudiante del grado preescolar del Instituto Agrícola de Carcasí; forme parte de la muestra para un trabajo de investigación realizado en el grado preescolar del Instituto Agrícola Carcasí, sede B, como requisito de la tesis de grado para optar por el título de Maestra, dentro de la Maestría en Tecnología Educativa que cursa la docente **LUZ DARY PAREDES INFANTE** No. de matrícula **A01312507**.

Al firmar este documento, entiendo y soy consciente que mi hijo(a) fue elegido (a); para participar en dicho estudio, y formar parte de la muestra determinada para dicha investigación. Los niños que hacen parte de la muestra son los que se relacionan a continuación con la respectiva firma de autorización de cada uno de sus padres para participar en la investigación.

Nombre del estudiante	Firma padre de Familia
Belcy Yulieth Joya Becerra	Dora Emilce Becerra
Juan Manuel Aponte Joya	Miguel Angel Aponte
Carlos Daniel García Torres	Sandra Torres
Ana María Bernal Gutiérrez	Emilce Bernal
Andrés Felipe Ortiz García	DIANA GARCIA FLOREZ
Laura Carolina Aponte Otálora	Silvia Otálora P.
Jhon Sebastián Gutiérrez Méndez	DIOSELINA MÉNDEZ
María Paula Bernal García	HPB

**A P R E N D E R P R O D U C I E N D O**

Vereda Centro - Salida a Málaga - Tel. 6606510 - Cel. 3123064187  
Email: [www.itacarcasi@gmail.com](mailto:www.itacarcasi@gmail.com).

## Apéndice C: Formato de diario docente (Latorre, 2003) Investigación – acción



Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación

Nombre del investigador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante  
Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández  
Fecha: 2 de Octubre de 2012      Sesión No. 1      Tiempo: 8:00 am  
No. de estudiantes participantes: Ocho  
Hechos: narrar un cuento a partir de imágenes presentadas

Vivencias: Los estudiantes escuchan pero se demuestran inquietos por observar más de cerca cada imagen que se les presenta. Por otro lado “Los alumnos se encontraban distraídos, tuve que llamarle la atención a los estudiantes c y h en repetidas ocasiones para que se concentraran en la actividad”

Actividades realizadas por la docente: Narre el cuento mi día de suerte de Keiko y kasza, luego les oriente un dibujo sobre los escenarios en el que se desarrollo el cuento, para que los describieran.

Actividades realizadas por los estudiantes: escucharon el cuento, realizaron un dibujo de los diferentes escenarios según los hechos del cuento, cambiando personajes, y el final del cuento. “Los alumnos c, d, e y h permanecían callados, pero cuando se les preguntaba se mostraban angustiados porque no dieron respuestas acertadas”

Sentimientos: cuando estuve narrando el cuento me sentí preocupada pues los estudiantes querían acercarse a observar la imagen que les estaba presentando y esto me indispuso y debí aclararles que al finalizar les permitiría ver con mayor calma una a una las imágenes. Los estudiantes estuvieron ansiosos por ver las imágenes más cerca.

Causas: se debió tener en cuenta el tamaño de la imagen escaneada para que le facilitara la visualización a todos los estudiantes, pues eran muy pequeñas, para el espacio y cantidad de estudiantes.

Hipótesis o experiencias: En la actividad de plasmar sus dibujos hubo estudiantes que se mostraron apáticos a querer dibujar los escenarios, pues realizaron trazos muy grandes y no muy claros.

Reflexiones: Es importante, tener en cuenta el espacio en el que se realiza las narraciones de un cuento y el tamaño de las imágenes sea apropiado para que su visualización sea clara.

Interpretaciones: Los estudiantes son muy poco expresivos al describir imágenes

**Apéndice D: Formato de observación con participación moderada Goetz  
LeComte (1984) Investigación – acción**



**Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación**

Nombre del observador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

<b>Registro de observación con participación moderada</b>	
<b>Lugar</b>	Aula de clase
<b>Población</b>	15 estudiantes
<b>Muestra</b>	8 estudiantes
<b>Docente del área</b>	Prof. Johana Blanco Hernández
<b>Docente observador</b>	<b>Lic. Luz Dary Paredes Infante</b>
<b>Tema</b>	Interpretación textos narrativos
<b>Estándar específico</b>	Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas.

Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández

Fecha: 2 de Octubre de 2012      Sesión No. 01      Tiempo: 8:00 am

<b>SITUACIÓN A OBSERVAR</b>	<b>DESCRIPCION DE LA SITUACIÓN OBSERVADA</b>	
	<b>Palabras claves</b>	<b>Frases</b>
<b>Objetivo</b>	Expresar	Realizar un relato manteniendo los escenarios, cambiando los personajes del cuento y el final del mismo
<b>Participantes</b> (Foco de atención)	Muestra	Ocho estudiantes del nivel preescolar; determinados por letras a, b, c, d, e, f, g y h
<b>Características relevantes de los participantes.</b>	Pre saberes	Realizaron actividades asignadas por la docente, de acuerdo a sus capacidades
<b>Descripción de situaciones – conductas e interacción de los participantes.</b>	Participación	Durante el desarrollo de la clase, los estudiantes estuvieron inquietos por observar más de cerca las imágenes presentadas por la docente, a medida que iba narrando el cuento. Los estudiantes realizaron sus trabajos, y lo socializaron observando poca participación al expresar sus ideas
<b>Cómo se toma las decisiones y por quien?</b>	Liderazgo	La docente es quien orienta las actividades durante la clase
<b>Descripción del espacio y los recursos.</b>	Imágenes	Se presenta a través de imágenes la secuencia del cuento narrado por la docente, pero el tamaño de estas no es el más apropiado para la cantidad de participantes
<b>Distribución del tiempo.</b>	Actividades	Se refleja ciertos tiempos específicos para el desarrollo de cada una de las actividades planeadas
<b>¿Cómo se evidencian las reglas o normas?</b>	Intervenciones	La docente realiza intervenciones durante la clase, los estudiantes presentan sus trabajos de manera ordenada y bajo la supervisión de la

		docente
<b>Conductas relevantes de los participantes</b>	actitudes	“Los alumnos c y h, no prestaron atención, porque estaban distraídos con sus cuadernos” “La docente durante esta sesión constantemente estuvo llamándole la atención a los estudiantes c, d, e y h”
<b>Mediaciones subjetivas más relevantes</b>	Acuerdos	La docente les comento que tan pronto terminara de narrar el cuento pasarían el cuento por los puestos para que cada uno lo pudiera visualizar más de cerca.

## Apéndice E: Formato de diario docente (Latorre, 2003) Investigación – acción



Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación

Nombre del investigador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández

Fecha: Jueves 4 Octubre de 2012 Sesión No. 2 Tiempo: 10:00 am

No. de estudiantes: 8

Hechos: Se narro un cuento mediante la presentación de imágenes con diapositivas. Luego se hizo un sondeo de preguntas.

Vivencias:

“los alumnos demostraban interés, estaban alegres, querían permanecer en el aula de audiovisuales”, permanecieron atentos a las imágenes que se les presentaban, intervinieron en la exposición del cuento para realizar preguntas. Durante el sondeo de preguntas se dio participación a la mayoría de los estudiantes, pero se evidencio que siempre eran los mismos tres estudiantes quienes daban las respuestas acertadas.

Actividades realizadas por la docente: Narre el cuento el sapo enamorado de Keiko y Kasza a medida que se iba presentando las imágenes en diapositivas, hice un sondeo de preguntas para determinar el nivel de interpretación de los estudiantes, di participación a la mayoría de los estudiantes

Actividades realizadas por los estudiantes: Los estudiantes se mostraron atentos a la narración, seguidamente respondieron, el sondeo de preguntas para nombrar los personajes, describirlos y contar los hechos que sucedieron durante el cuento. “Los alumnos c, d y h participaron activamente”

Sentimientos: Al inicio de la narración sentí que los estudiantes estaban entusiasmados por ver lo que aparecía en la pared, pues era algo nuevo para algunos, durante la narración los estudiantes expresaron en su rostro nostalgia cuando el sapo enamorado se había lastimado por querer volar. Causas: la alegría se refleja en los estudiantes de esta edad cuando se les narra un cuento, están atentos a lo que ocurre en el cuento, cuando expresan sus emociones mediante los gestos faciales cuando el personaje esta triste, preocupado o alegre.

Hipótesis o experiencias: Los estudiantes permanecen atentos cuando existe algo que les llama la atención es importante reflejar imágenes agradables, con decoraciones estéticas que agraden a los niños de esta edad.

Reflexiones: Las situaciones que se presentan durante la exposición de un cuento deben controlarse muy sutilmente para no perder la atención y secuencia de esta manera los estudiantes comprenderán los hechos narrados en el cuento.

Interpretaciones: se evidencia que quienes opinan siempre son pocos y los mismos estudiantes.

**Apéndice F: Formato de observación con participación moderada Goetz LeComte (1984) Investigación – acción**



**Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación**

Nombre del observador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández

<b>Registro de observación con participación moderada</b>	
<b>Lugar</b>	Aula de audiovisuales
<b>Población</b>	15 estudiantes
<b>Muestra</b>	8 estudiantes
<b>Docente del área</b>	Prof. Johana Blanco Hernández
<b>Docente observador</b>	<b>Lic. Luz Dary Paredes Infante</b>
<b>Tema</b>	Interpretación de textos narrativos
<b>Estándar específico</b>	Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas.

Fecha: 4 de Octubre de 2012      Sesión No. 02      Tiempo: 10:00 am

<b>SITUACIÓN A OBSERVAR</b>	<b>DESCRIPCION DE LA SITUACIÓN OBSERVADA</b>	
	<b>Palabras claves</b>	<b>Frases</b>
<b>Objetivo</b>	Interpretar	Realizar descripciones de personajes estableciendo características específicas a partir del cuento presentado
<b>Participantes</b> (Foco de atención)	Muestra	Ocho estudiantes del nivel preescolar; determinados por letras a, b, c, d, e, f, g y h
<b>Características relevantes de los participantes.</b>	Actitudes	Durante la sesión los estudiantes estuvieron entusiasmados, participaron cada uno de acuerdo a sus capacidades, en las actividades asignadas por la docente
<b>Descripción de situaciones – conductas e interacción de los participantes.</b>	Participación	Los estudiantes levantaban constantemente la mano, para dar sus opiniones frente a las preguntas que la docente les planteaba
<b>Cómo se toma las decisiones y por quien?</b>	Liderazgo	La docente es quien orienta las actividades durante la clase
<b>Descripción del espacio y los recursos.</b>	Aula de audiovisuales	Se presenta un cuento a través de las diapositivas, son estéticamente bien presentadas, se escucha claramente la narración y el espacio es amplio y cómodo para los participantes
<b>Distribución del tiempo.</b>	pertinente	Durante el desarrollo de esta sesión se evidencio cada uno de los



		momentos de la clase, de manera ordenada y muy puntual.
<b>¿Cómo se evidencian las reglas o normas?</b>	Intervenciones	Los estudiantes piden la palabra, escuchan con atención las intervenciones de sus compañeros y con sus expresiones faciales expresan estar de acuerdo o en desacuerdo
<b>Conductas relevantes de los participantes</b>	Interés	“Los estudiantes c, d, e y h demostraban interés por practicar y agrado por realizar las actividades asignadas por la docente” “La docente ha felicitado a los estudiantes por realizar con agrado las actividades asignadas en esta sesión”
<b>Mediaciones subjetivas más relevantes</b>	Consensos	Al final de la sesión se dieron las conclusiones de las diferentes descripciones de los personajes presentados en el cuento.

**Apéndice G: Formato de observación con participación moderada Goetz LeComte (1984) Investigación – acción**



**Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación**

Nombre del observador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante  
 Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández  
 Fecha: 11 de Octubre de 2012 Sesión No. 03 Tiempo: 10:00 am

<b>Registro de observación con participación moderada</b>	
<b>Lugar</b>	Aula de clase
<b>Población</b>	15 estudiantes
<b>Muestra</b>	8 estudiantes
<b>Docente del área</b>	Prof. Johana Blanco Hernández
<b>Docente observador</b>	<b>Lic. Luz Dary Paredes Infante</b>
<b>Tema</b>	Descripción
<b>Estándar específico</b>	Realiza descripciones detalladas de los personajes, nombrando características específicas.

<b>SITUACIÓN A OBSERVAR</b>	<b>DESCRIPCION DE LA SITUACIÓN OBSERVADA</b>	
	<b>Palabras claves</b>	<b>Frases</b>
<b>Objetivo</b>	Describir	Realiza consensos con sus compañeros para describir personajes
<b>Participantes</b> (Foco de atención)	Muestra	Ocho estudiantes del nivel preescolar; determinados por letras a, b, c, d, e, f, g y h
<b>Características relevantes de los participantes.</b>	Equipos	La docente organizo equipos de trabajo determinando que los estudiantes más sobresalientes quedaran con los estudiantes que presentaban dificultades en este tema
<b>Descripción de situaciones – conductas e interacción de los participantes.</b>	Interacción	Los estudiantes para realizar la actividad correspondiente a la descripción de cada personaje, se observaba que aunque algunos mantuvieron el liderazgo, los otros estudiantes aportaban sus ideas de acuerdo a sus capacidades
<b>Cómo se toma las decisiones y por quien?</b>	Liderazgo	“Los estudiantes a y g demuestran buen liderazgo al trabajar en equipo, pues orientaron responsablemente a su compañero para colaborarle en el trabajo, pues demostraron tener el dominio del tema”
<b>Descripción del espacio y los recursos.</b>	Aula de clase	Se distribuyeron mesas de trabajo, para que los equipos contaran con el material necesario de para desarrollar las actividades correspondientes a la sesión
<b>Distribución del tiempo.</b>	pertinente	Se aprovecho al máximo el tiempo para dar el espacio de la

		socialización
<b>¿Cómo se evidencian las reglas o normas?</b>	Sugerencias	La docente fue muy clara en decirle a sus estudiantes que todos debían participar para realizar el trabajo de equipo respetando las opiniones y sugerencias
<b>Conductas relevantes de los participantes</b>	Interés	“El estudiante b es autónomo para describir su personaje” “Los estudiantes c, d y h se sintieron comprometidos con su compañero de equipo para colaborar con el desarrollo de la actividad, aún cuando demostraron no tener dominio del tema y le guardaron respeto a sus compañeros que lideraron la actividad”
<b>Mediaciones subjetivas más relevantes</b>	Socialización	Cada equipo expuso su trabajo y escuchó las sugerencias de sus compañeros y docente para mejorar

**Apéndice H: Formato de observación con participación moderada Goetz LeComte (1984) Investigación – acción**



**Universidad Tecnológico de Monterrey  
Escuela de Graduados en Educación**

Nombre del observador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Nombre de la docente: Lic. Johana Blanco Hernández

<b>Registro de observación con participación moderada</b>	
<b>Lugar</b>	Aula de informática
<b>Población</b>	15 estudiantes
<b>Muestra</b>	8 estudiantes
<b>Docente del área</b>	Prof. Johana Blanco Hernández
<b>Docente observador</b>	<b>Lic. Luz Dary Paredes Infante</b>
<b>Tema</b>	Interpretación de textos narrativos
<b>Estándar específico</b>	Realiza descripciones detalladas de los personajes, nombrando características específicas.

Fecha: 16 de Octubre de 2012      Sesión No. 04      Tiempo: 8:00 am

<b>SITUACIÓN A OBSERVAR</b>	<b>DESCRIPCION DE LA SITUACIÓN OBSERVADA</b>	
	<b>Palabras claves</b>	<b>Frases</b>
<b>Objetivo</b>	Inducción	Realizar descripciones de personajes estableciendo características específicas a partir del cuento presentado mediante un vídeo
<b>Participantes</b> (Foco de atención)	Muestra	Ocho estudiantes del nivel preescolar; determinados por letras a, b, c, d, e, f, g y h
<b>Características relevantes de los participantes.</b>	Colaboración	:"El estudiante (e) no puede manipular con facilidad el mouse, pero su compañero el estudiante (a) le hace una demostración y luego le dice que lo intente, después de tres intentos lo ha logrado, el estudiante (a) se muestra un poco preocupado, porque el estudiante (e) es despacioso para realizar las actividades, entonces lo va orientando para que realice lo que le corresponde"
<b>Descripción de situaciones – conductas e interacción de los participantes.</b>	equipos	Cada integrante estuvo atento a observar con detenimiento el vídeo presentado; se evidencio la buena participación, en la entrega de la actividad solicitada por la docente, se encontró estudiantes que se les dificultaba manipular algunos dispositivos para las actividades, pero sus compañeros de equipo los orientaron eficientemente
<b>Cómo se toma las decisiones y por quien?</b>	Integrantes	Cada integrante daba su opinión y en forma de consenso determinaban sus decisiones para describir los personajes presentados en el vídeo.
<b>Descripción del espacio y los recursos.</b>	Adecuado	Cada equipo de trabajo se le asigno su computador y propio sonido para que lo escucharan al ritmo de cada integrante, utilizando audífonos

<b>Distribución del tiempo.</b>	autónomo	Los tiempos de cada actividad eran marcados por los integrantes de cada equipo de acuerdo a la medida en que avanzaran
<b>¿Cómo se evidencian las reglas o normas?</b>	Establecidas	La docente al inicio de las actividades oriento a los equipos de trabajo y estableció las normas para cada integrante
<b>Conductas relevantes de los participantes</b>	Interés	“La docente felicita a los grupos de trabajo pues se demostró la cooperación y el buen trabajo, realizando las actividades asignadas”“El estudiante (e), está más tranquilo, porque se siente acompañado y bien asesorado por su compañero y realiza las actividades de manera rápida, cuando se equivoca el estudiante (a) le hace ver sus dificultades, el estudiante (e) lo escucha y realiza lo que su compañero le dice.”
<b>Mediaciones subjetivas más relevantes</b>	socialización	Cada equipo al finalizar la sesión expuso las descripciones de sus personajes, de manera clara y precisa

**Apéndice I: Registro de escala estimaciones descriptiva (Latorre, 2003)**  
**Investigación – acción sin uso de las TIC**



Universidad Tecnológico de Monterrey  
 Escuela de Graduados en Educación

**Formato Registro de escala de estimaciones descriptiva (Latorre, 2003)**  
**Investigación – acción**

Nombre del investigador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Estudiante C

Fecha: 11 - 10 - 12 Sesión No. 3 Tiempo: 10:00 a.m

Marca con una X lo que más se ajusta a tu caso

Mi grupo de trabajo es		Mis compañeros en el grupo son:	
Muy agradable	<input checked="" type="checkbox"/>	Muy serviciales	<input checked="" type="checkbox"/>
Agradable	<input type="checkbox"/>	Serviciales	<input type="checkbox"/>
Poco agradable	<input type="checkbox"/>	Poco serviciales	<input type="checkbox"/>
Nada agradable	<input type="checkbox"/>	Nada serviciales	<input type="checkbox"/>



Universidad Tecnológico de Monterrey  
 Escuela de Graduados en Educación

**Formato Registro de escala de estimaciones descriptiva (Latorre, 2003)**  
**Investigación – acción**

Nombre del investigador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Estudiante h

Fecha: 11 - 10 - 12 Sesión No. 3 Tiempo: 10:00 a.m

Marca con una X lo que más se ajusta a tu caso

Mi grupo de trabajo es		Mis compañeros en el grupo son:	
Muy agradable	<input checked="" type="checkbox"/>	Muy serviciales	<input checked="" type="checkbox"/>
Agradable	<input type="checkbox"/>	Serviciales	<input type="checkbox"/>
Poco agradable	<input type="checkbox"/>	Poco serviciales	<input type="checkbox"/>
Nada agradable	<input type="checkbox"/>	Nada serviciales	<input type="checkbox"/>

**Apéndice J: Registro de escala estimaciones descriptiva (Latorre, 2003)**  
**Investigación – acción con el uso de las TIC**



Universidad Tecnológico de Monterrey  
 Escuela de Graduados en Educación

**Formato Registro de escala de estimaciones descriptiva (Latorre, 2003)**  
**Investigación – acción**

Nombre del investigador@: Lic. Luz Dary Paredes Infante

Estudiante h

Fecha: 16-10-12 Sesión No. 4 Tiempo: 8:00 a.m

Marca con una X lo que más se ajusta a tu caso

Mi grupo de trabajo es		Mis compañeros en el grupo son:	
Muy agradable	<input checked="" type="checkbox"/>	Muy serviciales	<input type="checkbox"/>
Agradable	<input type="checkbox"/>	Serviciales	<input checked="" type="checkbox"/>
Poco agradable	<input type="checkbox"/>	Poco serviciales	<input type="checkbox"/>
Nada agradable	<input type="checkbox"/>	Nada serviciales	<input type="checkbox"/>

## Apéndice K: plantilla diseñada por una estudiante de la maestría. En E-LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB, para evaluar material multimedia

**INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIAL DIDACTICO MULTIMEDIAL –MDM- DIRIJIDO A PROMOCIONAR LA DIMENSION COMUNICATIVA –PROCESO LECTO ESCRITO- EN EL NIVEL PREESCOLAR CREADO POR UNA ESTUDIANTE DE LA MAESTRÍA EN E – LEARNING DE LA UNIVERSIDAD OBERTA DE CATALUNYA Y LA UNAB**

**INSTRUCCIONES.** Valorar todas características seleccionando la puntuación más adecuada. Es importante que si se aportan comentarios para justificar la valoración asignada, éstos sean breves. En caso que una característica no tenga pertinencia con el MDM, objeto de análisis, cabe introducir N/A (No aplicable) en el apartado de la puntuación. Entre más alta sea la puntuación asignada y se acerque a la puntuación máxima, mayor será la calidad y pertinencia del material para fortalecer el proceso lecto-escrito en el nivel preescolar.

**OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:**

1. Analizar materiales didácticos multimedia dirigidos a fortalecer la dimensión comunicativa en el nivel preescolar –proceso lecto escrito- con la finalidad de valorar como se ha elaborado su estructura.
2. Permite evaluar recursos de aprendizaje dirigidos a fortalecer la dimensión comunicativa -proceso lecto-escrito-, seleccionando los medios y formatos más apropiados de acuerdo con las posibilidades tecnológicas que faciliten su uso y el aprendizaje por parte de sus usuarios.

Nombre del evaluador: Johana Blanco Hernández

Fecha: octubre 2012

### 1. DATOS GENERALES

a. Título:	La Tortuga y la liebre
b. Autor	
c. Editor:	Living books
d. Año de publicación:	
e. Idioma:	Español o en Inglés
f. Costo:	Gratis

### 2.D ESCRIPCIONES Y CONTENIDOS

a. Objetivo del programa:	Narrar la fábula aplicando animaciones multimedia
b. Tipología:	PROGRAMA DE EJERCITACIÓN - PROGRAMA TUTORIAL - BASE DE DATOS - LIBRO - SIMULADOR / AVENTURA X- JUEGO / TALLER CREATIVO - HERRAMIENTA PARA PROCESAR DATOS (elegir la opción que corresponda)
c. Estrategia didáctica	ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA X - LIBRE DESCUBRIMIENTO (elegir la opción que corresponda)
d. Función:	EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR – MOTIVAR X – EXPLORAR X – ENTRETENER X (elegir la opción que corresponda)
e. Nivel educativo	PREESCOLAR
f. Tipo de programa:	<b>¿A qué se refiere? Sería bueno dar pistas Software Interactivo de Literatura infantil</b>
g. Correspondencia curricular:	DIMENSION COMUNICATIVA, <b>¿sólo la comunicativa? si</b>
h. Destinatarios:	Ocho estudiantes de preescolar del Instituto Agrícola Carcasí sede B

### 3. REQUERIMIENTOS TECNICOS

a. Plataforma:	<b>¿A qué se refiere? Sería bueno dar pistas</b>
b. Procesador:	Multimedia



c. Memoria RAM :	2 gb en adelante
d. Soporte físico:	parlantes
e. Placa de sonido:	si
f. Placa de video:	si
<b>4. FUNCIONAMIENTO Y ESCTRUCTURA</b>	
a. Facilidad de manejo:	si
b. Facilidad de instalación:	si
c. Tipo de navegación:	ninguna
d. Material de apoyo para el docente:	si
e. Material de apoyo para el alumno:	si
<b>1. Usabilidad. Facilidad para aprender y utilizar el software</b>	
Puntuación máxima	
12	
Facilidad de manejo	1 requiere ser explicado 2 con mínimas indicaciones suficientes. 3 es intuitivo
¿El usuario capta fácilmente los cambios producidos al realizar cada operación?	1 no 2 algunas veces 3 si
¿Los conocimientos previos requeridos, son posibles en el grupo destinatario?	1 no corresponde al desarrollo del grupo 2 se necesita explicación previa 3 son insuficientes
¿Mantiene la modalidad de trabajo para todas las actividades?	1 no 2 de algunas 3 si
Total de puntuación asignada:	
10	
<b>Comentarios:</b>	
<b>2. Flexibilidad</b>	
Puntuación máxima	
12	
¿El programa permite libre navegación?	1 No, es lineal 2 solo en algunos módulos 3 si
¿Permite el uso de diferentes tipos de diálogos?	1 No 2 solo en algunos módulos 3 si
¿Permite el paso de una tarea a otra?	1 No 2 solo en algunos módulos 3 si
¿Se puede adaptar a diferentes usuarios dentro del mismo nivel educativo –preescolar-?	1 no 2 sólo en algunas actividades
3	

	3 Si	
Total de puntuación asignada:		11
<b>Comentarios:</b>		
		Puntuación máxima
<b>3. Solidez</b>		9
¿Puede el usuario corregir una acción frente a un error reconocido?	1 no 2 solo en algunos módulos 3 si	2
¿El tiempo de respuesta del sistema, frente a una acción del usuario, es adecuado?	1 es muy lenta 2 es lenta 3 es adecuado	3
El software soporta todas las tareas que el usuario quiere realizar y de las maneras que el usuario las interpreta	1 no 2 rara vez 3 si	2
Total de puntuación asignada:		7
<b>Comentarios:</b>		
		Puntuación máxima
<b>4. Mecanismos de soporte</b>		13
¿Es posible consultar a la ayuda?	1 no tiene ayuda 2 solo saliendo del software 3 si, en cualquier momento	2
¿Es adecuada?	1 no tiene ayuda 2 es insuficiente 3 es buena 4 cubre todos los aspectos de software.	2
¿Posee una estructura consistente?	1 no, los estilos y terminologías cambian en los diferentes temas, o los mismos están mal organizados. 2 si mantiene consistencia en los contenidos, terminología y estilos.	2
¿Permite interactuar adecuadamente con las necesidades del usuario?	1 no 2 si	2
¿Impide el uso normal del software?	1 si 2 no	2
Total de puntuación asignada:		10
<b>Comentarios:</b>		
<b>EL SOFTWARE COMO OBJETO PEDAGÓGICO</b>		
<b>5. Contenido: Proceso lecto-escrito</b>		Puntuación máxima 31
¿El contenido es preciso?	1 tiene datos erróneos 2 tiene datos desactualizados	4

	3 tiene poco rigor científico o tecnológico	
	4 si	
¿La forma de abordar el proceso lecto-escrito es actual?	1 no, es tradicional	
	2 mezcla diferentes tendencias	
	3 si, es constructivista	2
¿El enfoque seleccionado para fortalecer el proceso lecto-escrito centra su atención en el usuario y sus intereses?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	2
¿El enfoque seleccionado para fortalecer el proceso lecto-escrito favorece el aprendizaje significativo?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	2
¿La forma de aprender a leer y escribir que presenta el programa es adecuada para el grupo de usuarios y la situación pedagógica planteada?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	2
¿El programa reconoce el proceso-lecto-escrito como una construcción con sentido o una mecanización de sonidos?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	2
¿Es adecuada la utilización del software para la enseñanza del proceso lecto-escrito?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	3
¿El programa facilita el aprendizaje del proceso lecto-escrito desde un enfoque funcional del lenguaje?	1 no	
	2 no aporta diferencias	
	3 si	2
El programa presenta ayudas a modo de recomendación para que padres y docentes favorezcan el proceso lecto-escrito desde un enfoque funcional.	1 no tiene ayuda	
	2 es insuficiente	
	3 es adecuada	3
El programa presenta ayudas que guían una planificación efectiva por parte del docente del proceso lecto-escrito desde un enfoque funcional.	1 no tiene ayuda	
	2 es insuficiente	
	3 es adecuada	2
<b>Total de puntuación asignada:</b>		<b>24</b>
<b>Comentarios:</b>		
<b>6. Contenido socio cultural</b>		<b>Puntuación máxima</b>
		<b>4</b>
¿Los elementos que se utilizan en el programa son familiares desde su aspecto cultural con los usuarios?	1 no	
	2 si	2
¿Las situaciones presentadas son reales y significativas dadas las características de los usuarios?	1 no	
	2 si	2
<b>Total de puntuación asignada:</b>		<b>4</b>
<b>Comentarios:</b>		

<b>7. Diseño pedagógico</b>		<b>Puntuación máxima</b>
		49
¿Los objetivos planteados por el software son adecuados con respecto a la intención formativa planteada por el docente?	1 no 2 regularmente 3 si	3
Los objetivos formativos con respecto al proceso lecto-escrito del software ¿son claros?	1 no 2 no es aplicable 3 si	3
¿El usuario posee los conocimientos previos requeridos para una utilización efectiva del software?	1 no 2 si	2
¿La instrucción se integra con la experiencia previa del estudiante?	1 no 2 si	2
¿Las actividades planteadas logran motivar al estudiante?	1 no 2 no aporta diferencias 3 si	3
¿El tiempo de duración de las actividades planteadas está acorde con las características de sus usuarios?	1 nunca 2 regularmente 3 siempre	2
¿El estudiante disfruta utilizando el programa?	1 no 2 si	2
¿El estudiante mantiene una actitud positiva ante el uso del programa?	1 no 2 si	2
¿El programa favorece un aprendizaje activo y significativo por parte del usuario?	1 no 2 no aporta diferencias 3 si	2
¿El software tiene variedad de actividades?	1 no 2 si	1
¿El programa favorece el trabajo colaborativo?	1 no 2 si	2
¿El software desarrolla la creatividad en los usuarios?	1 no 2 no aporta diferencias 3 si	2
¿El software permite el aprendizaje de nuevas habilidades cognitivas?	1 no 2 no es aplicable 3 si	3
¿El software permite el aprendizaje de nuevas actitudes o valores?	1 no 2 no es aplicable 3 si	3
El progreso del aprendizaje, es	1 rígido 2 espiral	3

	3 controlado por el usuario	
¿Contiene síntesis?	1 no	
	2 si	1
¿Frente al error, posee orientación hacia la respuesta correcta?	1 no	
	2 si	2
Las respuestas incorrectas se pueden repasar?	1 no	
	2 si	2
¿Contiene actividades de refuerzo o evaluación?	1 no	
	2 si	1
¿El software posee un sistema para que sea el mismo usuario el encargado de hacer su proceso de seguimiento (identificación de alcances y limitaciones)?	1 no	
	2 si	1
<b>Total de puntuación asignada:</b>		<b>41</b>
<b>Comentarios:</b>		
<b>8. Comunicación</b>		<b>Puntuación máxima 35</b>
¿Cómo es el estilo?	1 unidireccional	
	2 bidireccional	
	3 la secuencia la define el usuario	2
¿Posee elementos de multimedia?	1 no	
	2 si	2
¿La cantidad de actividades presentadas es?	1 insuficiente	
	2 excesiva	
	3 adecuada	3
Teniendo en cuenta las características de los usuarios	1 no, interfieren en el mismo	
¿los gráficos son parte relevante del mensaje?	2 no aportan nada	
	3 si, lo refuerzan	3
Teniendo en cuenta las características de los usuarios	1 no, interfieren en el mismo	
¿la imagen es parte relevante del mensaje?	2 no aportan nada	
	3 si, lo refuerzan	
	4 si, estimulan el aprendizajes y permite establecer relaciones	3
Teniendo en cuenta las características de los usuarios	1 no, interfieren en el mismo	
¿la palabra en audio es parte relevante del mensaje	2 no aportan nada	
	3 si, lo refuerzan	3
¿Los mensajes presentados en audio son claros?	1 no, crean confusión	
	2 no aportan nada	
	3 si, son precisos y orientan efectivamente	3
Teniendo en cuenta las características de los usuarios	1 no, interfieren en el mismo	
¿el texto escrito es parte relevante del mensaje?	2 no aportan nada	3

	3 si, lo refuerzan	
¿Utiliza percepciones multisensoriales?	1 no	
	2 si	2
Integra con éxito los diferentes tipos de lenguajes (icónico, verbal...)	1 no	
	2 si	2
Buena sincronización imagen-sonido-texto	1 deficiente	
	2 adecuada	
	3 Excelente	2
¿Presenta elementos innecesarios?	1 no	
	2 si	1
Calidad de gráficos e imágenes	1 deficiente	
	2 adecuada	2
<b>Total de puntuación asignada:</b>		<b>30</b>
<b>Comentarios:</b>		
<b>9. Organización</b>		<b>Puntuación máxima 21</b>
¿Es modular?	1 no	
	2 si	1
¿Permite el pasar libremente a los diferentes módulos?	1 no, es lineal	
	2 solo al terminar cada módulo	
	3 si	2
¿Posee guías para el docente?	1 no	
	2 muy escasas	
	3 adecuadas.	
	4 adecuadas y propone actividades	2
¿Posee guías para el alumno?	1 no	
	2 sí, pero no son adecuadas	
	3 sí y son adecuadas	1
¿Cuál es el rol del profesor?	1 debe explicar el tema previamente.	
	2 se limita a dar instrucciones	
	3 aclara o integra la información	
	4 hace un seguimiento del uso y de los logros de los estudiantes	4
¿El software desarrolla en el estudiante la capacidad de ...	1 memorizar información	
	2 seguir instrucciones	
	3 construir conceptos	
	4 construir secuencias de aprendizajes propias	
	5 transferir lo aprendido a otras situaciones de aprendizaje nueva	5
<b>Total de puntuación asignada:</b>		<b>15</b>
<b>Comentarios:</b>		
<b>10. Adaptabilidad</b>		<b>Puntuación máxima 8</b>

¿Requiere el uso de materiales determinados?	1 si, ¿Cuáles? 2 no	2
¿Permite al docente determinar los objetivos y ritmos de trabajo?	1 no 2 si	1
¿Reconoce los distintos estilos de aprendizaje?	1 no 2 si	2
¿El profesor puede cambiar, suprimir o añadir problemas?	1 no 2 si	1
Total de puntuación asignada:		6
<b>Comentarios:</b>		
<b>CRITERIO</b>	<b>Puntuacion Maxima</b>	<b>Puntuación Asignada</b>
1. Usabilidad. Facilidad para aprender y utilizar el software	12	10
2. Flexibilidad	12	11
3. Solidez	9	7
4. Mecanismos de soporte	13	10
5. Contenido: Proceso lecto-escrito	31	24
6. Contenido socio cultural e ideológico	4	4
7. Diseño pedagógico	49	41
8. Comunicación	35	30
9. Organización	21	15
10. Adaptabilidad	8	6
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>158</b>
<b>Comentario General:</b>		

**Apéndice L: Imágenes software educativo, “Choco encuentra una mamá” cuento de la autora Keiko Kasza; creado desde JClíc por Luz Dary Paredes I.**



## **Curriculum Vitae**

Luz Dary Paredes Infante

[luzin09@hotmail.com](mailto:luzin09@hotmail.com)

Originaria de la ciudad de Málaga – Santander, Colombia. Luz Dary Paredes Infante. Bachiller pedagógico, de la Escuela Normal Superior de Málaga promoción del año 1996. Licenciada en Educación con énfasis en tecnología e informática, egresada de la Universidad Cooperativa de Colombia de la ciudad de Bucaramanga, en el 2005.

La investigación titulada “El uso de software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil” es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación.

Su experiencia de trabajo ha sido en el ámbito educativo, se ha desempeñado como docente en colegios privados y públicos de Colombia, desde hace 13 años; orientando todas las áreas en el nivel básica primaria y las dimensiones en el nivel preescolar.

Actualmente Luz Dary Paredes Infante, labora como docente en una institución pública orientando el área de informática en los niveles de Básica Secundaria y Media.