

SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA LOS PROCESOS
LECTOESCRITURALES DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE MEDELLIN

ASESOR
CARLOS HUERTAS

JENNIFER ESCOBAR BUSTAMANTE
LILIANA ECHAVARRIA HOLGUIN
MARTHA ISABEL LONDOÑO SIERRA



FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LUIS AMIGÓ
MEDELLIN
2011

TABLA DE CONTENIDOS

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO
2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO
 - 2.1 Planteamiento del problema
 - 2.2 Objetivos
 - 2.3 Justificación
 - 2.4 Características del contexto institucional
 - 2.5 Antecedentes y estado de arte
 - 2.6 Referentes teóricos
 - 2.7 Metodología propuesta
 - 2.8 Consideraciones éticas
 - 2.9 Cronograma de actividades
 - 2.10 Bibliografía

Resumen

Introducción esta investigación se realiza con **El objetivo** diseñar un software educativo como estrategia de aprendizaje significativo para los procesos lecto escriturales, a fin de aumentar el rendimiento académico de los estudiantes. La población objeto de estudio será de 30 estudiantes, Se utilizara para la recaudación de información **MATERIALES** las técnicas de encuesta y fichaje, siendo sus herramientas el cuestionario y fichas. El cuestionario tendrá 10 preguntas cerradas. Se

Palabras claves: software, literatura, aprendizajes.

Abstrac

Introduction This research is conducted with **AIM** the aim of designing educational software and learning strategy significant for the book-reading process in order to increase student academic performance. **MATERIALS** The study population is 30 students, was used for data collection and survey techniques signing, and its tools the questionnaire and chips. The questionnaire has 10 closed questions. **CONCLUSIONS** Is determined that a high share of pre-school students surveyed will agree that in which of learning software is a tool that will contribute to a better way of learning through fun.

KeyWord:

software, literacy, learning

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

✓ Título del proyecto:

Software educativo como estrategia de aprendizaje significativo para los procesos lecto escriturales de los niños de 4 a 5 años, del jardín infantil "pompitas de color" de la ciudad de Medellín.

✓ Integrantes del grupo:

Jennifer Escobar Bustamante

Martha Isabel Londoño sierra

Liliana Echavarría Holguín

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En un mundo tan actual donde predomina la tecnología, es posible ver que un niño de 4 y 5 años haya aprendido a manejar un computador, juegue y navegue en la internet sin mayor número de problemas; pero es más asombroso aun que a través de estas estrategias se puedan lograr aprendizajes; por tal motivo se plantea una pregunta con el fin de investigar ¿Cómo generar procesos de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años, mediante el diseño de un software educativo?

Con el fin de utilizar el software como estrategia para el aumento del rendimiento académico; al ser este interactivo permite una reciprocidad entre el estudiante y la computadora, causando así un mejor desarrollo de las habilidades cognitivas, físicas y emocionales.

Esta interacción le permite al niño poder desarrollar su imaginación, como a su vez confrontar los conocimientos previos que traía antes de conocerlo y utilizarlo, permitiendo así incrementar su interés hacia el mismo aumentando así su aprendizaje significativo.

Este software va diseñado a niños y niñas entre 4 y 5 años con el fin de poder satisfacer las necesidades educativas que ellos presentan, a nivel de la escritura y la lectura así como también del desarrollo motriz y cognitivo. Al presentar este software queremos hacerlo ver como una herramienta de apoyo con la cual los maestros van a poder interactuar y utilizarla de manera práctica para hacer de sus clases un sitio más ameno y divertido para la adquisición de nuevos conocimientos.

Para el maestro es importante contar con estrategias que le permitan llegarle al niño de una manera más divertida donde estas se puedan desarrollar fácilmente permitiéndole al niño poder comprender lo que hay en su mundo, como lo vive y como se expresa dentro de él.

Es importante que para la utilización y desarrollo de este software, halla un gran acompañamiento docente ya que hay actividades que necesitan ser explicadas de una manera clara para que el niño pueda avanzar a través de esta aventura, aclarando las expectativas y dudas que él tenga a través de su viaje.

Este software plantea la posibilidad de ayudarle al niño a identificar la manera correcta de emplear las actividades

que allí están, sin dejar ninguna de lado, esto con el fin de que a medida que avance pueda obtener los conocimientos adecuados de cada uno. Es importante que sean llevadas a cabalidad ya que este está diseñado con el fin de que el niño tenga la certeza de que no va a pasar a otra actividad sin lograr la que está realizando.

Para concluir, la implementación de este software dentro de las aulas de clase, le va a permitir tanto al maestro como al alumno poder explorar, un mundo lleno de posibilidades y conocimiento donde sea este de gran apoyo para solucionar los problemas y dificultades que se presenten dentro del aula de clases todo concerniente al proceso lectoescritor de los niños.

1.2 OBJETIVO GENERAL

Mejorar los procesos lecto-escriturales en niños de 4 a 5 años del jardín infantil "pompitas de color" de la ciudad de Medellín a través de un software educativo como estrategia de aprendizaje significativo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las competencias lecto-escriturales exigidas por el MEN en preescolar
- Diseñar un software educativo que responda a las exigencias del MEN y a las necesidades educativas de los usuarios
- Evaluar la pertinencia y la usabilidad del software mediante la realización de pruebas técnicas

2.3 JUSTIFICACIÓN:

Se desarrolla este proyecto con la finalidad de dar a conocer las influencias tecnologías (software educativo), en el procesos enseñanza aprendizaje en este caso de la lectoescritura en niños entre los 4 a 5 años, dado a que a medida que avanza el tiempo se hace mas visible la importancia que tiene los medios computacionales en los procesos cognitivos, físicos, emocionales y sociales del alumnado.

2.4 CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO INSTITUCIONAL:

La investigación se dirige a una institución con más 20 años de servicio educativo, hablamos de el jardín infantil pompitas de color, que es de carácter privado y brinda los ciclos de caminadores, párvulos, jardín y preescolar; se encuentra ubicada en la Calle 78 sur #40-270 en el sector cañaveralejo en el municipio de Sabaneta-Antioquia.

La población escogida, con la cual se pretende realizar el trabajo son 30 alumnos de preescolar

2.5 ESTADO DE ARTE

-Murillo, I. 2007 Antecedentes prácticas de lectoescritura en padres de familia.: influencias en el desarrollo de la lectoescritura de sus hijos.

Este artículo realiza una síntesis de un **estudio** cualitativo sobre las prácticas de lectoescritura de padres de familia mexicanos y el modo en que esas prácticas influyeron en el desarrollo de la lectoescritura de sus hijos. Llevado a cabo en la comunidad de San Andrés Cholula, Puebla, México, durante un período de quince meses, el estudio uso como **técnicas** las visitas y las

entrevistas con ocho familias, para conocer y analizar los hábitos y actitudes hacia la lectoescritura existentes dentro de cada familia. Las visitas fueron comparadas con observaciones de los mismos niños en el contexto escolar, con un especial énfasis en la asignatura de español. En este trabajo se detallan algunas **conclusiones** sobre la influencia que la actividad y actitudes de los padres de familia tuvieron aparentemente en el proceso de adquisición y afianzamiento de la lectoescritura en sus hijos. Del mismo modo, se realizan algunos comentarios sobre cómo pueden utilizarse estas conclusiones para mejorar el desarrollo de la lectoescritura en todos los chicos desde las prácticas escolares y familiares.

-Martínez, S 2010. *Estudio de las dificultades en el dominio de la competencia fonológica del aprendizaje de la lectoescritura en el alumnado de 4º nivel de Educación Primaria.*

Objetivos de la investigación De acuerdo con el problema de investigación descrito anteriormente, presentamos como objetivo general del estudio y sus correspondientes objetivos específicos los siguientes: Conocer el desarrollo de la madurez lectora del alumnado de 4º de Primaria de Granada, identificando posibles dificultades **Metodología**

Para abordar el campo de estudio planeado y lograr los objetivos fijados es preciso escoger un "camino" que nos aproxime, mediante un procedimiento científico, al conocimiento de la realidad planteada. En nuestro caso, y dada la naturaleza del **instrumento** empleado, el test PROESC, llevamos a cabo un **análisis** descriptivo que pensamos nos permitirá obtener valiosos datos numéricos, a partir de los cuales conocer la situación real del problema planteado y algunas indicaciones sobre posibles dificultades de aprendizaje de la lectoescritura, en la fase de decodificación. Con estos datos, estaremos en una situación más ventajosa a la hora de elaborar una propuesta de mejora racional y ajustada al problema de investigación.

Muestra En el desarrollo de esta investigación han participado un total de 112 alumnos de 4º curso de Educación Primaria, todos ellos pertenecientes a cuatro centros (dos colegios Ordinarios del centro de Granada y otros dos de Compensatoria, situados en la zona periférica, de deprivación sociocultural de la ciudad). No se ha utilizado ninguna técnica de muestreo, ya que la población ha coincidido.

-Ostrosky, J 2006. *Educación virtual: ¿puede fomentar la lectoescritura para la construcción de sentido en adolescentes?*

La escuela juega un papel medular en estas intrínsecas y entrelazadas etapas de la formación y consolidación de lectores autónomos y críticos que, en la mayoría de los casos, no se llevan a cabo. A largo de seis años de desarrollar e implementar el proyecto colaborativo "Éntrale a leer", se detectaron factores que, en términos generales, no son tomados en cuenta por la enseñanza tradicional, en lo que concierne a fomentar la lectura, la escritura y la expresión oral en los niños y jóvenes (pertinencia de los textos con relación al contexto histórico, relevancia de los materiales de lectura con relación a su capacidad de despertar emociones en los receptores, entre otras). En la emisión marzo-junio de 2004, el proyecto "Éntrale a leer" se presentó con el subtítulo "Inmensidad de la minificción". Durante el desarrollo del proyecto **población** compartimos con más de 30 mil estudiantes de diversas secundarias públicas del país la intensidad de los textos breves en algunas de sus principales manifestaciones. Así, **la aplicación** de una estrategia adecuada en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el aprendizaje significativo y el

trabajo colaborativo, en el que los profesores y responsables de aula de medios jugaron un papel esencial, generó **resultados** altamente satisfactorios que, de implantarse desde educación básica, garantizarían un mejor desarrollo cognitivo y emocional en los alumnos y una aplicación continua a lo largo de los niveles de educación media y superior.

-Costa, M.2006. Aprender a enseñar desde la alfabetización crítica.

Este trabajo recoge los cambios gestados en un curso sobre la enseñanza del lenguaje al integrar la alfabetización crítica el estudio y la enseñanza de la lectoescritura. Utilizando un **paradigma** cualitativo El relato de esta experiencia tiene el **objetivo** de demostrar que es posible aprender sobre la alfabetización crítica al tiempo que se implementa la enseñanza de la lectoescritura desde esa perspectiva sociocultural. En este trabajo se presenta entonces una introducción acerca de la alfabetización crítica en sus presupuestos básicos y sus dimensiones de análisis. A continuación se examinan las experiencias de un grupo de estudiantes universitarios que, junto a su profesora y sus alumnos del nivel elemental, se iniciaron

en la problematización de sus propias creencias y prácticas a la hora de enseñar y aprender lectoescritura.

-Restrepo, L. 2002. *Lectoescritura práctica*.

Esta investigación está enfocada en un **método** cualitativo utilizando como **metodología** la entrevista y la observación

Conclusión. La lectoescritura nos permite adentrarnos en la lectura y la escritura sus aspectos y la importancia que estos requieren. Reconociendo la lectura como un tiempo invertido, satisfactorio y provechoso para la retroalimentación del conocimiento y la escritura como un proceso de expresión y/o organización de ideas claras coherentes y precisas.

Lozano, F 2001. *Actividades creativas para la lectoescritura*.

Esta está elaborada con un **enfoque** cualitativo la **metodología** implementada fue la entrevista semi-estructurada, **población** participando niños en edades de 4 y 5 años

Las actividades creativas de lectoescritura se utilizan con el **objetivo** de orientar, posibilitar y desarrollar procedimientos que permitan la expresión de sentimientos,

experiencias e ilusiones donde se traten temas cognitivos que le favorezcan un aprendizaje significativo a los niños.

- Guía de actividades educativas para niños de 3 a 6 años, José María Amar Amar, Grace María de De Zubiria, Silvia Echeverry de Téllez, Luz Elena Llanos de Racedo y María Mercedes de la Espriella, Ediciones Uninorte. 1989

Las actividades educativas contribuyen positivamente en el desarrollo del niño, dado a que le permite crear condiciones de acuerdo a sus necesidades, alcanzando una independencia a través de la interacción con el mundo, con el otro y consigo mismo. PAG 15-23

- La enseñanza de la lengua escrita y de la lectura, Margarita de Castro de Angarita, Doris Amparo Pérez de Rodríguez, Gloria Rincón Bonilla, Guillermo Bustamante z., Editorial Santa Fe de Bogotá, D.C , 1993

Los ritmos de aprendizaje son distintos de acuerdo al estilo de pensamiento de cada persona. Mientras unos avanzan sin problemas los demás tienen ritmos más lentos pero no menos importantes. He ahí la importancia de la competencia comunicativa

desarrollarse esta a través de la lectura y la escritura. PAG 56-61

- Lectura y escritura, Agustín Uhia, Editorial voluntad, Bogotá, D.E, 1969.

Para la enseñanza de la lectura es fundamental tener en cuenta un orden lógico, de esta manera se hace más fácil y organizado; debemos comenzar por lo sintético donde es importante que el niño reconozca las palabras y sonidos; y los analíticos que son los elementos que son fundamentales para darle significado a la lectura, al igual que para la escritura aunque se ha considerado que su enseñanza se basa en alcanzar la máxima calidad. PAG 7-11

- Revista Educación y Cultura, edición n°82 marzo,2009, Marcelo Salcedo Cely, Gerardo Cardoso, editorial fecode

Al estar en nuestro que hacer docente, es importante habituarnos o hacer uso de las técnicas lectoescriturales, con el fin de que se haga más fácil su comprensión y entendimiento. Por esto es importante ir cambiando de métodos de enseñanza, dejando de lado las actividades tradicionales, sino todo lo contrario

implementando actividades, medios y estrategias que hagan de la clase un sitio ameno y adecuado para la Adquisición de nuevos conocimientos. PAG 77-79.

- Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura, Emilia Ferreiro, Margarita Gómez Palacio, editorial siglo veintiuno editores, 1982

La lectoescritura ofrece varias herramientas para leer cuentos, materiales narrativos, materiales de lectura y ciertas áreas que proporcionan múltiples oportunidades para que tengan contacto con todo este tipo dentro del salón de clase. PAG 50-65.

- Cartilla de prelectura y preescritura en guayabero, Alberto Lleras Camargo, editorial Alberto Lleras Camargo, 2002

Las cartillas le proporcionan a los niños una introducción al conocimiento de la lectura. Las cartillas contienen actividades para que los niños aprendan a identificar la diferencia e igualdad de figuras y letras, también para que se reconozcan y aprendan a escribir las vocales. PAG 1-4

- La lectoescritura como goce literario, Alcides Parra Rojas, Editorial Cooperativa Editorial Magisterio, Santa Fe de Bogotá D.C. 1995

Reconociendo el gran problema al que se enfrentan tanto los maestros como los padres, al momento de hacer lectura, dudan al elegir que temas deben proponer para leer y viéndose esto desde los primeros años de vida hasta finalizada la adolescencia, es importante destacar que siendo la lectura y la escrituras procesos complejos, teniendo en cuenta que para desarrollar la lectoescritura hay aspectos relevantes como los gustos y necesidades, afecciones o relaciones sociales y culturales que tiene cada niño.
PAG 13-16

- Guía del maestro: módulos para el desarrollo de la lectoescritura, Lucia Amado, Lucrecia Díaz, Rosa Julia Guzmán, Clara Mejía, Yolanda Reyes, Pilar Sinisterra, Editorial Santillana, Bogotá Colombia.

Los procesos de lectura y escritura son con solamente reconocimiento de las letras y su correcta identificación, sino también un alto contenido de procesamiento simbólico; teniendo en cuenta al lenguaje como parte fundamental que permite la comunicación entre seres humanos, ayudando así a la

expresión del pensamiento y la visión que se tiene del mundo. PAG 9-53

- Juegos comunicativos, estrategias para desarrollar la lectoescritura, Armando Montealegre, ed. cooperativa editorial magisterio, Santa Fe de Bogotá, 1995

La lectoescritura ha sido entendida como una interrelación comunicativa donde dos habilidades del lenguaje como lo son leer y escribir, no pueden estar la una sin la otra; como bien lo sabemos son procesos continuos y ligados donde si se da un paso con la lectura entonces se debe avanzar con la escritura, desarrollando en los niños estas habilidades y dejando consigo un aprendizaje significativo. PAG 11-17

- 600 juegos para la educación infantil, Marian barqués, Ed. Cecac, España, 2004

¿Qué es leer? ¿Qué es escribir?, son preguntas que nos realizamos a diario pero que no reflexionamos sobre ellas; es muy fácil decir que leer es mirar un texto o que escribir es expresarse, pero nunca hemos tendido a mirar el verdadero significado de leer y escribir, siendo así que leer es darle significado a lo que observamos y escribir es plasmar en el papel lo que hemos visto y lo que queremos que los demás lean. PAG 11-17

- Lectoescritura aprendizaje integral, Mariana .E Narvante, Ed. Lesa, España, 2008

La lectoescritura como así lo hemos definido es la técnica de descifrado de un palabra o texto, mediante la transcripción gráfica del lenguaje oral. El texto plantea unos métodos de enseñanza de esta misma con el fin de poder solucionar estos trastornos que impiden el aprendizaje de esta y así evitar el fracaso escolar. PAG 8-26.

- Fundamentos teóricos de la educación preescolar, Astrid cujar de Velázquez, Editorial Universidad Santo Tomás, Centro de Enseñanza Desescolarizada, Bogotá, 1985.

Plantea todo lo concerniente a le educación preescolar sus principios, fundamentos que como maestras tenemos que tener en claro al llegar a enfrentarnos a un mundo en el cual se debe ayudar para que el desarrollo del niño sea libre e integral. PAG 11-19.

- Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación Volumen 2 n°1 , Procesos Iniciales de Lecto-Escritura en el Nivel de Educación Inicial, DRA Ana Lupita Chávez Salas, Costa Rica, 2002.

Al analizar los procesos de lectoescritura, se intenta describir la función de la educación inicial y de cómo se ha incentivado y motivado para dichos procesos, tomando a la lengua escrita como propia de los niños y niñas siendo esta concebida como un proceso de construcción, interactividad y proceso cultural. PAG 2-23.

- La enseñanza de la lengua escrita y la lectura: desde preescolar hasta tercer grado de educación básica, Gloria Rincón Bonilla, Guillermo Bustamante Zamudio, Doris Amparo Pérez de Rodríguez, Margarita Castro Angarita, Editorial Arango editores, Colombia, 1999.
La enseñanza tanto de la lengua escrita como de la lectura es importante y más si se da entre preescolar y 3 de primaria, siendo este espacio fundamental para afianzarla, esto con el fin de proporcionar al niño herramientas adecuadas para comunicarse. PAG 25-35.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Enrique Javier Díez Gutiérrez, Jesús María Castañeda Castañeda, ED padre isla, Oviedo, España, 2001.

2.6 REFERENTES TEÓRICOS

La importancia del software educativo como estrategia de aprendizaje

El software educativo es más que un programa, es una estrategia de aprendizaje, un medio por el cual el niño desarrolla actividades que le permiten formarse de manera práctica y divertida despertando así: La curiosidad, la imaginación, la creatividad y las ganas de aprender de acuerdo a los diferentes escenarios pedagógicos. En este se pueden implementar talleres, juegos, rondas, fichas, videos, rompecabezas, sopas de letras, fotografías, sonidos, entre otras; que le permitan al niño trabajar de acuerdo a la temática, (matemáticas, lengua castellana, geografía, etc.), desarrollando habilidades cognitivas que al mismo tiempo le generen pasión e interés.

Una de las principales características del software es que es interactivo, se da un intercambio entre el niño y la computadora; donde se le presentan: imágenes animadas, preguntas, enlaces y un sin numero de niveles que fortalecen la memoria visual y auditiva, el acatamiento de

indicaciones, favorecen los procesos de atención y la comprensión del entorno, desarrollan la posibilidad de elección; en este proceso recíproco es de suma importancia el acompañamiento del maestro.

La función del software educativo es proporcionar información, guiar actividades, ejercitar, motivar y evaluar las habilidades, teniendo en cuenta el instruir como primera base sin desmeritar el despertar y mantener el interés por la observación, la exploración y la experimentación.

A parte del software educativo existen otros medios informáticos en los procesos enseñanza - aprendizaje como: Presentaciones multimedia, enciclopedias animadas, simulaciones interactivas, páginas web, chats, foros, cursos on-line, etc.; pero se habla solo del software por que con este se busca no dejar de lado los materiales impresos, los tableros, entre otros; sino mas bien innovar de una forma didáctica donde el niño el aprenda "jugando" y al mismo tiempo maneje los medios computacionales.

"Los software educativos fueron pensados tanto en el maestro como para los estudiantes ya que se basa en un modelo de enseñanza-aprendizaje continuo donde el espacio donde por excelencia se desarrolla éste (el aula de clases)

no queda reducido a 4 paredes sino que utiliza una "plataforma " lo suficientemente amplia como para que no se interrumpa este proceso, el mundo" (Vázquez, 2007); Es por esto que un buen desarrollo de un software educativo debe ir de la mano de una labor constante y motivacional por parte del maestro para que no caiga en la monotonía y sobretodo, que el proceso sea significativo.

Cuando se trabaja con este tipo de estrategias se busca que contesten rápidamente las funciones de los alumnos, que permitan un diálogo y una reciprocidad de informaciones entre el computador y éstos. Se busca individualizar el trabajo, que se adapte al ritmo de cada estudiante. Que sean fáciles de usar, que tenga los conocimientos básicos y necesarios, teniendo en cuenta las reglas de funcionamiento.

"Es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo" (Lamas, 2000). Esta estrategia no puede ser vista solo como una facilidad y sencillez a la hora de presentar alguna recursividad, sino que debe ser vista como un proceso de evaluación y aprendizaje, por tanto su

elaboración debe ser creativa, con fundamentos pedagógicos que la soporten y que realmente se encuentre el efecto deseado.

Al trabajar con los estudiantes de debe tener en cuenta que método utilizar de acuerdo a la temática, por eso la computadora es un medio de enseñanza al igual que un libro o un vídeo, pero se diferencia en su mayor nivel de interactividad.

“Tanto los que utilizan el estudio de lenguajes de programación como aquellos que emplean diferentes software educativo con el propósito de apoyar el estudio de las distintas asignaturas, o ambas variantes, no pueden estar ajenos a que lo más importante es transmitir a niños y adolescentes una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico presente y futuro, donde el ordenador sea un vínculo importante entre el niño y la constante evolución de los medios de comunicación”(Lamas, 2000); por eso la importancia de realizar trabajos realizados en computadora ya que le brindan al alumnos enriquecer capacidades, lograr y nutrir habilidades y experimentar otras posibilidades de aprendizaje

"A los actores de la tarea educativa les corresponde un papel activo e indispensable en donde es necesario compartir responsabilidades en el proceso enseñanza-aprendizaje" (Cardenas, 1992); esto le permite al alumno contar con más herramientas que puedan ser utilizadas de acuerdo a las diferentes situaciones.

"El medio didáctico es un elemento curricular que, por su sistema simbólico y estrategia de utilización, propicia el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante en un contexto determinado, facilitando la intervención mediada sobre la realidad, el empleo de determinadas estrategias de aprendizaje y la captación y comprensión de la información" (Cabero, 1990).

Como bien él lo menciona no solo el software educativo desarrolla todas las habilidades si no que también le permite al estudiante aprender a resolver problemas y a desenvolverse dentro de cualquier contexto de un modo más ágil y concreto.

"Hay que destacar dos cualidades básicas en todo programa informático con finalidad educativa debe permitir al profesor su adaptación a múltiples situaciones que faciliten ciertos aprendizajes a los alumnos y, además, debe ser coherente con las teorías pedagógicas actuales y

los requerimientos del sistema educativo, en cuanto a sus objetivos, contenidos y procedimientos de uso" (Marquez, 1995). Es importante que al momento de desarrollar un software educativo tengamos presente que se debe hacer según las propuestas y contenidos planteados por la entidad pertinente, en nuestro caso como va hacer un software educativo de lectoescritura tendríamos que ir a mirar los lineamientos y estándares curriculares presentados por el ministerio de educación para que el programa quede desarrollado de acuerdo a aquellos requerimientos. Como maestros también es importante tomar como apoyo este software y usarlo adecuadamente, de lo contrario el aprendizaje en los alumnos no será significativo.

"El buen software facilita un adecuado nivel de entrada al sujeto y, de la misma manera, se va adecuando al progreso del sujeto" (Hohmann, 1998)

El software como mediador es de gran ayuda ya que este permite la interiorización de aprendizaje de acuerdo al nivel de cada niño, llevando así a la adecuación de este según lo aprendido o lo adelantado que vaya el alumno.

"Un buen programa educativo debería ser adaptable a diferentes niveles de desarrollo. Hay que buscar programas

donde las edades oscilen en intervalos pequeños (edades evolutivas)" (Shade, 1996)

Al momento de desarrollar un software es importante tener en cuenta tanto las necesidades de los alumnos como sus edades, esto con el fin de no tener dentro de el mismo actividades que los puedan aburrir o que no sean adecuadas a lo que se esta realizando ya que si hay actividades que no son por ejemplo para niños 9 años obviamente ellos se van a aburrir y no va a ver interés y por supuesto va haber la perdida de la motivación que se había hecho para cierto software, mientras que si el software desarrollado es para una edad adecuada por ejemplo un niño de 4 años él estará motivado con respecto a este facilitando así el incremento de la atención hacia este y el desarrollo de habilidades, permitiendo así obtener un aprendizaje significativo. Aparte de las edades es importante tener en cuenta también que las actividades propuestas sean las adecuadas de acuerdo a lo que se esta trabajando en clase, a las dificultades presentadas por los alumnos ya que además de ser este un medio por el cual se aprende es también un beneficio que sirve para reforzar las dificultades que los alumnos presentan dentro del aula de clases.

En el software infantil hay unos elementos importantes que ayudan a una mejor comprensión del mismo tales como son los menús donde se especifica cada uno de las elementos o paginas que lo conforman de una manera muy creativa ya que en esta edad en la que se va a desarrollar el software todo se aprende a través del juego y de la creatividad e imaginación. Además de que debe llevar también unos iconos que sean grandes para la mejor visualización del niño con esto se le da rienda suelta a la imaginación de cada niño ya que con las imágenes que allí hay el niño además de interactuar con el software podrá inventar con ellas y recrearse dentro de sí un mundo maravilloso.

Otro aspecto importante al momento de la elaboración del software es el puntero o como normalmente es llamado la flechita ya que deben tener buen tamaño, que sean visibles y localizables para evitar que el niño se distraiga y pierda tiempo al estar buscándolo.

“Tras dos intentos infructuosos, el programa debería ofrecer la respuesta correcta sin obligar al sujeto a repetir el mismo proceso” (Abramson, 1998).

En cuanto a las veces que el niño realice cierta actividad dentro del software es relativo ya que si la hace bien podríamos deducir que lleva un buen proceso, en cambio si

vemos que la realiza una y otra vez sin hallar el resultado correcto entonces podríamos ver que el niño no ha podido aprender lo que se le ha enseñado, sin embargo se puede programar el software para que muestre el resultado y el niño pueda seguir su proceso adelante aclarando las dudas que el alumno tenía y haciendo más efectivo el aprendizaje significativo.

“La clasificación interesante del software atiende a la posibilidad de modificar los contenidos”(Porter, 1997)

Otro aspecto importante a la hora de desarrollar un software es que se debe elegir qué tipo de software se quiere realizar si va hacer cerrado hay que tener en cuenta que lo que está allí, allí se queda, es decir no se puede modificar, pero si por el contrario elegimos un software abierto entonces este debe estar en constante alimentación para así evitar que se vuelva monótono y aburrido para los niños en el momento de usarlo, permitiendo así una fácil adecuación a todo contexto o situación que se presente dentro y fuera del aula de clases.

El software educativo cumple la misma función que un medio tradicional de enseñanza, pero a medida que el profesor lo va adecuando va siendo más específico, va adaptando su funcionalidad. Por otro lado no podemos decir si un

software educativo es bueno o malo ya que todo depende del uso que se le dé o de la manera de cómo se utilice en determinada situación concreta.

Los sistemas multimedios pueden cumplir un papel motivacional para los niños y en esta medida el docente debe reflexionar en incluirlos en su paradigma de trabajo, implementándolo así como una estrategia de aprendizaje que le permita al niño interiorizar sobre su proceso, apropiarse del conocimiento, como también así llevar su propio ritmo en su adquisición de los aprendizajes dado a que este le permite interactuar y realizar las actividades de acuerdo a la característica específica de dichas tareas.

La utilización del software educativo como medio didáctico permite al maestro poder adaptar ciertas actividades que están dentro de él y llevarlas al aula de clase así como cambiar la manera de estimular a sus alumnos para la adquisición del conocimiento, no solo eso también cambia la manera como se relacionan alumnos y maestros, por ende cambia también el rol y las funciones del docente.

Importancia de la lectoescritura en los procesos de aprendizaje

La lectoescritura debe estar de la mano con el mundo en que el niño empieza a conocer y experimentar. Desde pequeños en la educación infantil es importante guiar a los niños a entender la lectura y la escritura como herramientas propositivas que partan desde sus conocimientos previos de lo que los rodea. De ahí la importancia de la enseñanza de esta como estrategia que busca el desarrollo de las competencias básicas: hablar, escuchar, leer y escribir, proporcionando actividades que estimulen el desarrollo de estas destrezas.

Según Montessori "los niños absorben como esponjas todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria; el niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar y correr; es decir de forma espontánea" *Qué es el método Montessori. (2002, 1 de abril) www.espaciologopedico.com*

Por eso es importante el aprendizaje de la lecto escritura dado a que estimula al niño, le ofrece la posibilidad de aprender el lenguaje oral y escrito de manera espontánea descubriendo una nueva forma de disfrutar a través de la comunicación

"En el aprendizaje de la lecto-escritura interviene en gran medida el contexto sociocultural que rodea al niño y a la

niña, por lo tanto, es necesario partir su de cultura, de lo más significativo y cercano a su vida"(Peralta, 1993)Creando vínculos de comunicación con los demás teniendo en cuenta los interés del niños y su motivación frente a estos.

Es necesario formar lectores activos, "...que perciban la lectura como una forma de comunicar significados y de construir activamente el significado de los textos" (Manrique, 1998)Para un niño el leer y escribir resulta ser muy significativo dado a que al sentir placer despierta su interés por aprender.

El infante debe comprender que el lenguaje escrito, al igual que el lenguaje oral, sirve para comunicar ideas y pensamientos, transmite significados y es funcional. Mediante actividades auténticas de lenguaje descubre "...que puede escribir lo que dice, leer lo que escribe y puede ser el autor de su propio libro" (Ruiz, 1996). Al niño reconocer que tiene la capacidad de aumentar su potencialidad logra ver la lectoescritura como una satisfacción a sus necesidad ya sea a través de la información, de la solución de problemas o como un medio estratégico para afianzar sus conocimientos previos.

Los niños aprenden más fácil el proceso lecto escritor cuando las actividades son amenas para ellos, cuando se incluyen cuentos, retahílas, canciones, rondas, poemas, imágenes, títeres, manualidades, pinturas, dibujos, entre otros; tienden a seguir el ejemplo de la persona quien les enseña; sea el padre de familia, o el maestro, por lo tanto esperan que sea una persona alegre, divertida, paciente, que les despierte el deseo y el amor por aprender, que sea una persona creativa, que no tenga nunca la monotonía como prioridad, que no le dé temor expresar sus sentimientos y que siempre esté dispuesta a enseñar y aprender junto con ellos, por eso el juego forma gran parte de este proceso, dado a que los primeros juegos son los lazos entre dos o varias personas lo que permite la creación de vínculos afectivos y sociales que equivalen a una buena comunicación, siendo la herramienta de trabajo más sencilla y efectiva al momento de desarrollar destrezas cognoscitivas, físicas, lingüísticas, emocionales y sociales.

Para que el juego sea educativo debe ser variado y creativo dándole también la capacidad al niño de que escoja o invente uno nuevo, dado a que su capacidad imaginativa e inventiva logra recoger más la concentración del niño; si

para el niño no hay diversión posiblemente no halla aprendizaje.

Existen gran cantidad de actividades que hacen posible que el niño aprenda de manera dinámica, y espacios que propicien un ambiente confortable donde se mueva libremente y pueda aprovechar al máximo todas sus habilidades, durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as expresarse verbalmente, avanzando así la comunicación e interacción con los demás, desarrollando su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversos escenarios

El aprendizaje de la lectoescritura es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un medio de socialización, un regulador y compensador de afectividad y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial para la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad, es una forma natural en la que los niños se incorporan en su entorno, adquieren experiencias, se entretienen e interactúan con los demás, por lo tanto no debe caer en la utilización de métodos repetitivos y debe tener en cuenta que por encima de todo está la persona, el

ser integral con potencialidades creativas que deben desarrollarse de manera lúdica para que perduren.

El aprendizaje de la lectura y la escritura es un logro eficaz e importante en la vida. Dado a que le da la confianza necesaria tanto al lector como al escritor de construir el placer de leer y escribir.

“La niña y el niño construyen y reconstruyen el conocimiento sobre el lenguaje escrito de la misma forma en que construyen el lenguaje oral, en un contexto natural mediante experiencias cooperativas, reales, pertinentes y significativas de lectura y escritura” (Ruiz, 1996). El lenguaje sirve para organizar el pensamiento, para aprender, comunicar y compartir experiencias con los demás

La función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados y transmitir conocimientos, creencias y valores, es fundamental para el desarrollo del lenguaje. En una sala de clase de educación inicial, se debe propiciar la participación del niño y la niña en los cuatro procesos del lenguaje: expresión oral, comprensión oral, comprensión gráfica, y expresión gráfica “lo que refuerza y refina los esquemas lingüísticos y conceptuales” (Ruiz, 1996, p. 56).

Para la adquisición de un programa inicial de lecto-escritura, es importante la colaboración de la familia en el aula de clase y en actividades de lectura y escritura propuestas en el hogar, todas con fines prácticos y entretenidos, donde por medio del aprendizaje se desarrollan potencialidades y análisis donde el niño constantemente recrea su actividad, la transforma y le encuentra nuevos sentidos, conduciendo así a nuevos desenlaces. Siendo autónomo, independiente, teniendo iniciativa y autodisciplina para mantener el orden, la concentración y el respeto por los demás y por él.

El aprendizaje debe motivar a los niños a construir significados, a adquirir conocimientos, a aprender significativamente, a utilizar estrategias de aprendizaje ya sean materiales o mediadores, también es importante los materiales de enseñanza ya que estos transmiten los mensajes o información, por eso deben ser organizados de manera tal que den a entender lo que se quiere expresar para que los niños puedan procesarlo, consiste en adquirir, comprender, adaptarse a nuevos contextos, requiere un cambio en la conducta., donde el niño marca su propio paso para aprender y hacer de él la información, descubre sus propios errores cuando hace una retroalimentación del material.

En la lectoescritura el niño se formula una serie de ideas que acepta o rechaza según lo que vaya obteniendo de acuerdo a su experimentación, y va creando una conciencia que le permite no tener temor a equivocarse o al caer en el error. Tratamiento del error. "El error como síntoma de aprendizaje ha de interpretarse a la luz de la madurez de la persona" (Torres, 1993, pág. 50)

También Montessori hablaba de que "el error, equivocación o falta, es considerado como parte del aprendizaje, por ello, no es castigado, resaltado o señalado, sino, es valorado e integrado como una etapa del proceso" (RODRIGUEZ 2002).es ahí donde el niño entra a realizarse una autoevaluación.

"...la habilidad para leer no emerge de un vacío sino que se fundamenta en el conocimiento preexistente del niño y la niña sobre el lenguaje, y se construye mediante un proceso dinámico en el cual interactúan y se apoyan los cuatro procesos del lenguaje: escuchar, hablar, escribir y leer" (Ruiz, 1996, p. 43). Cada niña y cada niño tienen un desarrollo madurativo propio que tenemos que respetar, y mediante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura con el que queremos trabajar se favorece el atender a cada uno de los distintos ritmos de desarrollo.El profesor, los compañeros, cualquier adulto, serán los mediadores humanos

entre lengua escrita y aprendizaje a través de la comunicación, sin forzar dichas situaciones.

"...sabemos, gracias a la obra monumental de Piaget, que los niños no esperan tener seis años y una maestra delante para comenzar a reflexionar acerca de problemas extremadamente complejos, y nada impide que un niño que crece en una cultura donde la escritura existe reflexione también acerca de esta clase particular de marcas y organice sus ideas al tratar de comprenderlas" (Ferreiro, p. 79); por tal razón es necesario que las y los educadores y otros adultos que interactúan con los niños y las niñas promuevan en ellos y ellas la capacidad comunicativa en todas sus formas, lo que le permitirá la socialización de sus actos, la integración con la cultura y conocer el mundo.

"Teniéndose en cuenta que la enseñanza de la lengua tiene como objetivo fundamental desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, se hace necesario descubrir la funcionalidad de lo que se aprende, y esto es posible desde el enfoque cognitivo, comunicativo y de orientación sociocultural" (Pérez, 2007:182); respecto esto el aprender a leer y a escribir requiere de unas motivaciones y unas

actitudes positivas hacia el aprendizaje de acuerdo al contexto en el que se desarrollen.

Es muy importante que el aprendizaje de la lectura y escritura lo descubra el niño tanto dentro como fuera del aula, es decir, la tarea de la familia es también primordial en el procesos de aprendizaje, dado a que es un agente educador y socializador a lo largo del proceso de alfabetización del niño, ya que mientras mayor sea la dedicación que hacen los padres a la lectura y la escritura, mayor será el nivel de comprensión de los hijos.

“A medida que el niño escucha historias que se le leen se va familiarizando con la estructura del lenguaje escrito, y sobre todo con el potencial simbólico del lenguaje” (Wells, 2004, pág. 166), he ahí la importancia de los contarle cuentos a los niños ya que con estos simbolizan el lenguaje a través de la experiencia, recrean los cuentos con mundos reales o imaginarios según lo que ellos consideren pertinente para su historia.

El maestro es un mediador ya que suministra ayuda en el momento necesario sin controlar los procesos de aprendizaje, por eso debe mostrar a sus estudiantes la importancia de la lectura a través de la búsqueda de información, de historias, de imágenes; y al mismo tiempo

la escritura como fuente de comunicación con otros. Utilizando cuentos, canciones, poemas, historias, lectura de imágenes, entre otros., esto implica que el estudiante debe sentirse completamente estimulado para participar en las propuestas que el docente considere oportunas.

Existen varias metodologías que se utilizan para enseñar a leer y a escribir; no obstante, en la gran mayoría, como afirman peso y vilarrubias (1989), la trasmisión del conocimiento va del enseñante hacia el alumnado, y el interés, la motivación, es de carácter extrínseco. Los niños y las niñas desarrollan mas una actitud buena con la voluntad de gustar a los docentes, que no por el interés intrínseco que les despierta el hecho de descubrir el propio funcionamiento de la lengua. El aprendizaje de la lectoescritura es un procesos de construcción, de conocimiento que no se puede realizar individualmente, de ahí la importancia de la interacción maestro - alumno - alumno - maestro, padre de familia - alumno - alumno - padre de familia.

Si el maestro incita a los alumnos al gusto por la lectura y por lo textos que le presenta, el alumno poco a poco le encontrara también sentido a la lectura y poco a poco descubrirá el goce por la escritura y por la cantidad de cosas que puede aprender a través de ellas. Tanto escribir

como leer son dos de los retos fundamentales en la infancia es un camino que irán recorriendo a lo largo de años.

Como aprenden los niños de 4 y 5 años

“Con los niños de cuatro y cinco años, se necesita tener en consideración el desarrollo emocional y físico del niño. A esta edad, ellos pueden correr, trepar, pueden disfrutar de la música, del baile y del canto. Socialmente y emocionalmente, tienen muchos amigos y pueden volverse “mandones”. También tienen conflictos entre ellos y empiezan a desarrollar un sentido del humor. Les gusta divertirse con el lenguaje, como con rimas, y hablan mucho sobre historias fantásticas. A esta edad, los niños también empiezan a desarrollar amistades a través de un número de actividades sociales” (Alarcón, B); es por eso que es de gran importancia permitirles interactuar con los demás, compartir e involucrarse en actividades donde puedan aceptar las condiciones o introducir la negación, es primordial que expresen sus emociones y sus necesidad e intereses.

“Los niños de estas edades empiezan a organizar cosas en base a colores y formas y pueden armar rompecabezas.

También están interesados en la escritura - particularmente en escribir sus nombres" (Alarcón, B); en este período hay que proporcionarle a los niños materiales con los que puedan explotar su creatividad, realizar su propias creaciones y inventar sus escrituras según lo deseen. A medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

En esta edad lo niños son mas sensibles para el aprendizaje les encanta todo lo relacionado con el arte, quieren conocer todo y cuando no lo logran es frustrante por que no lo hacen a la perfección, se sienten niños grandes y poseedores de mucho conocimiento aunque no todo lo entiendan.

El aprendizaje que los niños van asimilando va adquiriendo cierto significado para ellos y esto lo logran porque la ejecución de las tareas motrices las realiza con una participación mucho más activa del pensamiento.

"Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos, intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez

más progresivo de la concentración de la atención, la cuál estará presente siempre que las actividades que los niños realicen sean de gran motivación para ellos" (González, C); En este sentido el lenguaje del niños se hace más rico y coherente tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños al establecer diálogos, se vuelven extremadamente independientes a la hora de escoger sus juegos, sus materiales, sus amigos; conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso, pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca o lejos

Se destaca en el desarrollo del pensamiento el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza; para qué, por qué, cómo, son preguntas que consecuentemente se hace el niño.

Los niños no se les puede imponer nada (Montessori), se debe respetar el derecho del niño a opinar y escoger, a tomar sus propias decisiones y a tener certezas de que consecuencias pueden traerle las malas decisiones, debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable, en ese proceso es de gran importancia la utilización del dibujo como recurso de observación y diagnóstico.

El niño aprende rápidamente todo lo que se halla a su alrededor por esto lo hace mas fácilmente al ver y sentir el objeto, al niño reconocer el objeto puede mas fácilmente hacer juicios valorativos acerca de este.

En ocasiones el niño aprende por imitaciones, por lo ejemplos que le dan los padres, los amigos, los maestros entre otros que convivan diariamente o momentáneamente con él, los asocia con sus personajes favoritos, al padre con los súper héroes, a la madre con las princesas y así mismo se identifica con alguno de ellos; rescata ciertas acciones o palabras que le llaman la atención y las adecua a su comportamiento.

Respecto a la escuela el niño aprende con el método alfabético de lo menos a lo más, donde Primero aprende el nombre de las letras, luego forma con ellas sílabas, palabras, y luego oraciones; es indispensable ir al ritmo de cada niño para tener un mejor procesos de aprendizaje, a la hora de hacer actividades prefieren las de colores, texturas, manualidades, entre otras. Algo muy importante que se debe tener en cuenta entre la escuela y el hogar le deben enseñar al niño a con el mismo método de estudio para no crearle una confusión.

En el proceso de cómo aprenden los niños el juego tiene una especial importancia. A través de él exploran el mundo y sus posibilidades. Así, lejos de ser una actividad es una de las fuentes de aprendizaje más importante para el desarrollo mental del infante es indispensable como factor motivador en la vida de los pequeños, ya que les crea un espacio de confianza; se sienten los dueños de la situación y participan en los diferentes roles de acuerdo a su experiencia, así mismo en el proceso de aprendizaje disfrutan de manera divertida las distintas temáticas que se les presenten.

Hay que tener siempre presente que no todos los niños aprenden igual y menos todos quieren lo mismo; los niños que no tienen demasiadas habilidades para el lenguaje escrito son geniales con los números.

Los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen (Vytgosky, 2000, pág. 11), es decir, los niños aprenden viendo su entorno, de lo que se habla, de lo que se ve, el niño aprende desde la socialización con el otro y con su comunidad. Al niño socializarse entonces esta haciendo interiorización de lo que conoce y de lo que esta

por conocer. El niño aprende siendo protagonista descubriendo y explorando sensorialmente los objetos de su entorno; él vive cada experiencia integralmente dejando así una huella sensorial es decir todo lo que el vive y descubre todo queda dentro de el recordándolo para toda la vida.

“Un niño aprende más por el método de prueba y error, por medio del placer antes que del dolor, a través de la experiencia antes que de la sugerencia, y por la sugerencia antes que por la orientación. Aprende también por medio del afecto, del amor, de la paciencia, de la comprensión, de la posibilidad de hacer y de ser” (Moffer). El niño es un ser experimental, aprende por prueba y error, en el momento del juego cuando se relaciona con los demás, aprende también de todo lo que los padres y profesores le proporcionan a través del afecto y de las actividades o momentos que comparten con él.

“así los niños no sepan las letras, escriben cartas o recetas en el taller de culinaria. Hacen sus garabatos y luego le dicen a la maestra lo que significa para ellos. Ella nunca dice que ahí no está escrito eso, sino que los felicita y a continuación les señala la escritura correcta. El ejercicio se hace con palabras sencillas y de uso

cotidiano" (Guzmán); nunca se debe desmotivar a un niño así su ejercicio incorrecto siempre se debe explicarle de forma positiva cual fue su error para no crearle posibles guiones mentales que después le puedan limitar progresar o acceder a mejores cosas en su vida.

Es importante que los maestros preescolares impulsen la movilidad y fortaleza de la mano del niño. "Primero, se trabaja la disociación, es decir, que el niño entienda que el brazo es diferente de la mano. Él realiza en pliegos de papel círculos y planas, y cada vez se reduce el tamaño del papel" (De Mier), con esto logra que el niño identifique que puede desarrollar la motricidad fina y que habilidades y destrezas tiene a la hora de realizar actividades

Los niños pequeños aprenden a pensar en cosas específicas pero lo hacen de una manera singular ya que los clasifican doblemente es decir grande-pequeño, gordo-delgado, rápido-lento, bueno-malo; poseen la posibilidad de tener habilidades cognitivas sin mayor número de esfuerzo.

En el aprendizaje de los niños también es importante tener estrategias mediadoras como salas de computadoras o laboratorios que le permitan al niño explorar otros campos

del aprendizaje, en el caso de las computadores se emplean juegos didácticos e interactivas que incentiven la capacidad lógica y conectora del niño a través de colores, palabras y formas, mientras que en los laboratorios se utilizan materiales como texturas, objetos, juguetes, lupas, talleres científicos que le permiten al niño involucrarse mas con la naturaleza y los descubrimientos del ser humano.

Al igual de importante es utilizar otro tipo de escenarios de aprendizaje como parques, piscinas, coliseos, sitios turísticos, entre otros que le permitan al niño aprender dentro y fuera del aula de clases, no basarse solo en cuatro paredes, sillas, mesas y tableros sino que descubran que hay mundo entero para analizar, aprender y divertirse.

Los niños entre los 4 y 5 años están en la etapa pre operativa donde el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas (Piaget); los niños experimentan un desarrollo asombroso de sus habilidades para pensar acerca de lo que hacen, muestran a través de sus experiencias que las vivencias que adquieren en el preescolar son significativas para su crecimiento armónico.

El niño es un ser imaginativo cree en la fantasía dado a que todo lo que ve y vive lo convierte en un juego, de una imagen que ve se inventa historias fantásticas y se las cuenta a sus amigos, todo lo que vive y experimenta para el en esta etapa es pura y mera imaginación.

A los niños hay que mostrarles las maravillas de la imaginación saber que no necesariamente hay que tener un tambor para tocar, que con otros objetos parecidos puede hacer el mismo sonido que este hace, que con vasos desechables y pita puede simular el comunicarse con el otro, que con un vaso y arroz puede simular una maraca, entre muchas otras cosas novedosas que con tan solo imaginarlas y traerlas al pensamiento y a la acción puede lograr todo lo que se proponga aumentando cada vez su mas su capacidad

“Los años comprendidos entre los dos y los seis son los años mágicos de infancia, probablemente en ninguna otra época de su vida será confrontado con tantos desafíos, conflictos, ansiedad y temores. Es la época cuando el niño se aparta de su madre y ensancha su mundo para incluir en él a otros niños, otros adultos, nuevas habilidades físicas y motoras, intelectuales y sociales” (Vegas de Sousa, M. 1989); en esta edad el niño siente la necesidad de ser

cooperativo, de compartir con los demás, de resolver problemas junto con los otros, de ser un líder ante sus compañeros y de escoger entre demostrar fuerza o debilidad.

“Centrar la tarea del preescolar en el niño no significa de ninguna manera dejar la educación al azar de los deseos infantiles. Supone, por el contrario, una planificación rigurosa. Pero esta planificación no está ya basada en lo que los adultos creen que deben transmitir, sino en lo que sabemos que los niños pueden descubrir, en sus posibilidades reales de avanzar en la construcción del conocimiento” (Lira, M. 1990); No se trata de enseñar por enseñar o aprender por aprender, se trata de basarse en las verdaderas necesidades de los niños para poder aumentar su capacidad de interés y dedicación.

Estándares curriculares de lengua castellana para preescolar

Tabla 1. Estándares de lengua castellana

	EJE REFERIDO A LOS PROCESOS DE	EJE REFERIDO A LOS PROCESOS
--	---------------------------------------	------------------------------------

	CONSTRUCCIÓN DE SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN.	DE INTERPRETACION Y PRODUCCION DE TEXTOS
ESTANDARES	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre la realidad y los signos (gráficos, garabatos, sonidos, etc.) que la nombran en sus producciones textuales. • Evidencia de manera práctica que la lengua es un instrumento de comunicación y que soluciona los problemas que le plantea la construcción de textos. 	<p>COMPRESION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende textos que le narran • Relaciona textos que se le narran con su entorno <p>PRODUCCION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narra con sus palabras y recrea en otros leguajes. <p>(M.E.N)</p>

Fuente: tomado de www.mineeducacion.gov.co

Los estándares curriculares son criterios que especifican lo que todos los estudiantes de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en una determinada área o grado. Se traducen en formulaciones claras, universales, precisas y breves, que expresan lo que debe hacerse y cuan bien debe hacerse. Están sujetos a verificación; por tanto, también son referentes para la construcción de sistemas y procesos de evaluación interna y externa, consistentes con las acciones educativas. (M.E.N.)

Los estándares curriculares son aquellas metas que el alumno debe saber cómo hacerlas y cuando hacerlas; son referentes que le permiten la maestro aplicarlos pero al mismo tiempo realizar evaluaciones para comprobar si sus alumnos tuvieron un aprendizaje significativo.

Los estándares están basados en dos ejes uno que es referido a los procesos de construcción de sistemas de significación y otro que es referido a los procesos de interpretación y producción de textos; el primero se trata de que el niño en este primer año de estudio pueda interpretar imágenes y relacionarlas con su contexto, a su vez debe también relacionar sonidos que lo lleven a la realidad de su mundo. En este instante el niño usa la lengua como medio de comunicación al momento de jugar, al momento de contar lo que ve a su alrededor entonces la hace práctica y esto le permite que pueda construir textos a partir de lo que ve y habla dentro de su contexto.

El niño se desarrolla a través de lo que observa, de lo que experimenta en su entorno, todo lo que observa le llama la atención es un ser que aprende de lo que ve. Al relacionarse con los otros niños crea diálogos, esto le permite utilizar su lengua se comunica, expresa lo que

siente a través de los dibujos de sus narraciones fantásticas. Al llegar a la escuela, la maestra le enseña a mejorar su comunicación y su lenguaje, realiza actividades que le permiten afianzar tanto su escritura como su lectura y aprende también a expresarse y comunicarse de una forma clara. En esta etapa es imprescindible observar que el niño pueda describir una imagen, comprender las narraciones, producir textos y los relacione con su entorno. Las actividades que están propuestas en el software le permitirán al niño explorarse y explorar su mundo comprender cuanto hay dentro de él, expresarlo, relacionarse así como también desarrollar sus habilidades cognitivas, permitiéndole que pueda aprender a leer y escribir. También pretende llevar a cabo en su totalidad este eje ya que es importante que el niño pueda entender lo que ve expresar, lo que siente y entender lo que ve dentro y fuera de su mundo; esto con el fin de que el niño pueda entender lo que escribe, dibuja y habla. El niño como ser que aprende de lo que tiene unas necesidades, las cuales con este eje se pretenden satisfacer. Como bien lo dice el M.E.N se pretende que el niño pueda entender su mundo, desarrollarse dentro de él, desenvolverse dentro de él, aprender a resolver problemas, dialogar. Opinar sobre los diferentes puntos de vista, con el fin de lograr en él un

aprendizaje significativo; no obstante también permite que el niño desarrolle la capacidad de solucionar los problemas que están plasmados en los textos que se le leen; como por ejemplo cuando la maestra lee un cuento por decir caperucita roja, el niño con su imaginación deberá pensar en la solución del problema planteado dentro del texto.

El niño entonces en este eje deberá relacionar lo que escribe, garabatea o escucha con su medio, su mundo y la sociedad dentro de la que vive

El segundo eje habla más enfáticamente de los procesos de interpretación y producción de textos; de como el niño a través de lo que lee en una imagen puede producir una historia narrarla, de cómo comprende los textos que se narran y que los relaciona con su entorno. Este eje permite también desarrollar en el niño el hábito de lectura y de escribir, que el niño pueda narrar lo que escribió, lo que leyó. es importante que esto se desarrolle ya que así el niño tendrá la capacidad narrar o contar sucesos que le pasen o historias fantasiosas. El niño es un ser imaginativo, le gusta crear hacer de su mundo una fantasía, todo lo ve como juego por eso se va llevar estos ejes y desarrollar de una manera más divertida, con el fin de que el niño lo encuentre más atractivo y pueda adquirir un

aprendizaje significativo, además de que no sea todo monótono sino que encuentre en el tanto el conocimiento sino también una forma de divertirse pero aprendiendo. Llegarle con propuestas al niño diferentes que no sean solo desarrollar estos ejes con fichas, actividades aburridas, sino que darles la oportunidad de que descubran nuevas maneras de adquirir este aprendizaje y en el caso de la maestra que no se haga tan monótono el hecho de tener que llevar actividades que posiblemente harán aburrir el niño si no que mostrarle que hay mas posibilidades para aprender.

Enfocando el software de acuerdo a los estándares es permitirle al niño que juegue, que aprenda, que además de que desarrolle su lenguaje, pueda comunicarse con los demás, que exprese lo que siente, es enseñarle también a que se relacione con su entorno, que pueda desenvolverse y resolver problemas con facilidad a través de su lengua. A través de este se pretende también que el vivencia lo que está jugando que pueda interpretarlo y llevarlo a la vida diaria, que sea capaz de producir textos tengan que ver con su entorno.

El software contara con una serie de actividades que le permitirán al niño desarrollarse cognitivamente así como en su lenguaje; se enunciaran las siguientes actividades.

- Laberintos: que le permite al niño desarrollar su motricidad fina, para así poder producir textos más adelante
- Rompecabezas: le permite al niño desarrollar la capacidad de pensar, la capacidad de relacionar lo que allí observa con su entorno.
- Fichas imprimibles: que le permite poder tenerlas impresas para realizarlas con el fin de afianzar la comprensión de textos a través de imágenes y reforzar su escritura por medio del desarrollo de la motricidad fina.
- Pizarras mágicas: que le permitirán al niño desarrollar su creatividad e imaginación con el fin de poderlas referirlas a lo que vive en su entorno.
- Cuentos: que le permitirán al niño poder comprenderlos, narrar sus propias historias y relacionarlas con su entorno.
- Videos acerca de la lectoescritura: que le permitirán tanto a la maestra como a los alumnos instruirse, aprender las vocales, escuchar cuentos, aprender a

leer, a escribir, narrar lo que vio y relacionarlo con su mundo y su entorno.

Con estas actividades se pretende entonces ayudarle al niño a comprender lo que se le cuenta y a afianzar la parte de lectoescritura así como también su proceso cognitivo. Todo va ligado, una va con la otra por eso este software permite que no se avance sin haber logrado una habilidad primer, evitando así que el niño quede con vacíos y por el contrario sea bien afianzado el conocimiento a adquirir.

En conclusión el software está hecho para ayudarle al niño a desarrollarse integralmente, adquiriendo habilidades cognitivas, el gusto por la lectura y la escritura, le permite además aprender a usar el lenguaje, a comunicarse con los demás, aparte de que le enseña hacer buen uso de él, desenvolverse dentro de su mundo, integrando todo lo que vive, todo lo que percibe lo que le pasa en su vida diaria, le permite también poder escuchar un texto y comprenderlo haciéndolo parte de su vida y de lo que por su mente pasa.

2.7 DISEÑO METODOLOGICO

ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cualitativo

Esta investigación está fundamentada en un estudio cualitativo, cual se define como "conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos." (Hernández. R, Fernández C, Baptista p, 2006; p 9)

Esta investigación permitirá introducir las nuevas tecnologías en las aulas de clase, logrando que los estudiantes aprendan de una manera significativa los conceptos de lectura y escritura por medio de un software.

Población

Para Hernández Sampieri la población es el total de individuos que están relacionados con el problema de investigación. (2005, p224), en este caso la investigación involucra maestros, niños, y las personas que están pendientes en el proceso académico de los niños.

En la siguiente tabla se podrá observar la distribución de la población que hace parte de la muestra.

Tabla2 distribución de la población.

Maestros

Niños
acudientes

Criterios a tener en cuenta para trabajar con la población infantil:

- Que sean niños entre 4 y 5 años.
- Que estén cursando transición.
- Que tengan dificultades en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Criterios a tener en cuenta para trabajar con la población docente:

- Que sean licenciados o técnicos
- Que sean mayores de edad
- Que se encuentren laborando
- Que estén dispuestas a trabajar

Criterios para tener en cuenta para trabajar con los acudientes:

- Que sean mayores de edad

- Que sepan manejar el computador
- Que estén dispuestos acompañar el proceso académico de los niños

ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En este proyecto de investigación se utilizó la observación como técnica, para obtener la información necesaria sobre los procesos académicos de los estudiantes en este caso los conocimientos de lectura y escritura con el fin de realizar un software que mejore los procesos académicos de la lectoescritura.

Observación: la observación científica es la captación previamente planeada y el registro controlado con una determinada finalidad para la investigación mediante la percepción visual de un acontecimiento. El término "observación" no se refiere, pues a las formas de percepción sino a las técnicas de capacitación sistemática, controlada y estructurada de los aspectos de un acontecimiento que son relevantes para el tema estudio y para las suposiciones teóricas en que este se basa. (Heinemann 2003)

Esta técnica permite conocer los niveles académicos en los que se encuentran los niños en los procesos de la lectura y

la escritura para así involucrar en el software los temas necesarios para el mejoramiento de la lectoescritura.

COMO SE CONSTRUYÓ EL SOFTWARE

En primera instancia el software se construyó como estrategia para el aprendizaje lecto escritor para niños de 4 a 5 años , con el fin de mejorar el nivel académico de una forma más dinámica; para la realización de este se pensó en actividades que fueran coherentes para las edades, que motivaran y al mismo tiempo llevaran al aprendizaje significativo, también se buscaron imágenes pertinentes para dichas actividades utilizando el circulo como prioridad de reconocimiento para el niño, se utilizaron colores que fueran aptos y llamativos para el usuario.

En la realización del software se contó con la colaboración del docente José león sierra quien nos asesoro acerca de la parte técnica y si las actividades eran o no adecuadas para el software.

Según la documentación que realizamos, identificamos que debíamos implementar niveles de complejidad en los que tanto el niño y el usuario avanzaran paso a paso, en estos incluimos como primer nivel el reconocimiento del nombre, la familia y el entorno, como segundo nivel se apropiaron las actividades de acuerdo a la motricidad fina integrando

el coloreado, las pizarras de escritura, como tercer nivel se implementaron actividades de identificación de números, vocales, abecedario y pizarras de dibujo, y en el cuarto nivel se trabajó colores, manualidades y pizarra de escritura; todo esto con el fin de lograr en el niño un mayor grado de competencia.

Manual instructivo para el uso del software "descubro mi mundo lectoescritura"

PRESENTACION

Este material está diseñado con el fin de apoyar el proceso pedagógico y didáctico de los profesores, donde se exponen actividades educativas que favorecen en el niño el desarrollo del pensamiento lógico, competencias; a través de diferentes actividades que permiten potenciar el trabajo colaborativo en el niño(a), siendo protagonista de su propio aprendizaje.

Estas actividades se han desarrollado teniendo en cuenta la estructura curricular de las que se han tomado las competencias, capacidades y actitudes a trabajarse.

Al comenzar este maravilloso viaje te encontrarás con una pantalla de inicio, donde podrás observar, muchos colores y animaciones divertidas; al lado izquierdo veras 5 botones, los cuales son presentación, contenidos, navegar, autores y salir.

CONTENIDOS

Al hacer clic sobre este botón te encontraras con 4 botones cada uno de ellos te llevara a un mundo diferente lleno de mucha diversión, los cuales son mi mundo, me divierto coloreando, aprendo a dibujar y vamos a jugar.

MI MUNDO

Al hacer clic sobre este botón podrás ver que al lado izquierdo hay un submenú donde hay 3 botones.

Botón de presentación: que es la página que muestra el contenido que hay dentro del botón mi mundo.

Botón de contenidos: Al hacer clic en contenidos, este nos lleva a cuatro diferentes tipos de actividades, las cuales son: Escribo mi nombre, dibujo la fruta que más me gusta, recorto imágenes de mi familia y pinto, me divierto coloreando. de cada una de estos ítems se desglosan otras actividades

Actividad escribo mi nombre: aparece un submenú con presentación, contenidos y regresar. cuando haces clic sobre presentación este te llevara a la descripción de la actividad a realizar; cuando vas a contenidos veras que allí aparecen las vocales, unas imágenes de ellas que si les das clic te llevara a otras actividades propuestas, incluso hay unas fichas las cuales son material imprimible; al hacer clic sobre el dibujo que está debajo del submenú, este nos llevara a la pizarra donde se realizará la actividad; si oprimes regresar entonces estarás volviendo a la anterior pantalla.

Actividad dibujo la fruta que más me gusta: aparece un submenú con presentación, contenidos y regresar. cuando haces clic sobre presentación este te llevara a la descripción de la actividad a realizar, al hacer clic sobre cada una de las frutas aparecerá una actividad para realizar; al oprimir contenidos te encontraras con pasatiempos y actividades para realizar, si oprimes regresar entonces estarás volviendo a la pantalla anterior.

Actividad recorto imágenes de mi familia y pinto

Aparece un submenú con presentación, contenidos y regresar. Cuando haces clic en presentación aparecen las imágenes de pinto a mi familia; si haces clic en contenidos te devolverá hacia la pantalla de mi mundo; en la parte inferior derecha podrás ver que hay una flechita de color amarillo, al hacer clic sobre ella, te va llevando a cada una de las imágenes para colorear sobre la familia. Si por el contrario oprimas regresar, te llevara de nuevo a la pantalla anterior.

Actividad me divierto coloreando: aparece un error.

ME DIVIERTO COLOREANDO

Al hacer clic sobre este botón podrás ver que al lado izquierdo hay un submenú donde hay 3 botones.

Botón de presentación: que es la página que muestra el contenido que hay dentro del botón me divierto coloreando.

Botón de contenidos: aparecerán unas imágenes de animales, de los cuales podrás seleccionar el que más te guste, al seleccionarlo este te llevara a donde lo podrás colorear en línea. Si oprimes la flechita que está ubicada en la parte inferior, ella te llevara hacia imágenes de diferentes animales para escoger y colorear. Si oprimes el botón, automáticamente estarás de nuevo en la pantalla anterior.

1.3 APRENDO A DIBUJAR

Al hacer clic sobre este botón podrás ver que al lado izquierdo hay un submenú donde hay 3 botones.

Botón de presentación: que es la página que muestra el contenido que hay dentro del botón aprendo a dibujar.

Botón de Contenidos: al presionar contenidos podrás observar que hay varias actividades para realizar y que podrás desarrollar en línea. Al lado izquierdo de la pantalla, debajo del submenú encontraras la pizarra en la escribirás un cuento y las letras del abecedario con la ayuda de tu profesor, también podrás encontrar en ella un rompecabezas del abecedario para armarlo. Sí oprimes regresar entonces volverás a la pantalla anterior.

VAMOS A JUGAR

Al hacer clic sobre este botón podrás ver que al lado izquierdo hay un submenú donde hay 3 botones.

Botón de presentación: que es la página que muestra el contenido que hay dentro del botón vamos a jugar

Botón de contenidos: al presionar en contenidos encontraras unos bolsillitos cargados de actividades (error de cargado de las actividades. si pulsas regresar volverás a la pantalla anterior.

3 NAVEGAR

Al oprimir este botón encontrarás un tour virtual; En este recorrido encontraras todas las actividades integradas, incluso podrás disfrutar de un maravilloso cuento, de las aventuras de Juanito y Juanita en este el grandioso mundo de mundiletras. Irás avanzando cuidadosamente sin perder de vista ninguna de las actividades a realizar.

4 AUTORES

Al presionar este botón encontraras los nombres de las personas que hicieron posible que tú te divirtieras, aprendieras jugando, en el maravilloso mundo de la lectoescritura.

5. SALIR

Al dar clic a este botón darás por terminada tu sesión, finalizando esta divertida experiencia, esperando haya sido de tu agrado y les sirva de herramientas a al maestro para la innovación dentro del aula de clase.

- o **Lista de chequeo**
- o Manual instructivo para el uso del software "descubro mi mundo lectoescritura"
- o PRESENTACIÓN
- o Este material está diseñado con el fin de apoyar el proceso pedagógico y didáctico de los profesores, donde se exponen actividades educativas que favorecen en el niño el desarrollo del pensamiento lógico, competencias; a través de diferentes actividades que permiten potenciar el trabajo colaborativo en el niño(a), siendo protagonista de su propio aprendizaje.
- o Estas actividades se han desarrollado teniendo en cuenta la estructura curricular de las que se han tomado las competencias, capacidades y actitudes a trabajarse.
- o Al comenzar este maravilloso viaje encontrarás una pantalla de inicio, donde podrás observar, muchos colores y animaciones divertidas; al lado izquierdo se encuentra una barra de navegación con cinco botones, los cuales son presentación, contenidos, navegar, autores y salir.

○ **CONTENIDOS**

(Si)

(No)

- Al hacer clic sobre este botón te encontraras con 5 botones cada uno de ellos te llevara a un mundo diferente lleno de mucha diversión, los cuales son mi mundo, me divierto coloreando, aprendo a dibujar y vamos a jugar.



○

- MI MUNDO (Si)
No)
- Actividad recorto imágenes de mi familia y pinto (Si)
(No)
- Actividad me divierto coloreando (Si)
No)
- ME DIVIERTO COLOREANDO (Si)
No)
- 1.3 APRENDO A DIBUJAR (Si)
No)
- VAMOS A JUGAR (Si)
No)
- 3 NAVEGAR (Si)
No)
- 4 AUTORES (Si)
No)
- 5. SALIR (Si)
No)

- Lista de actividades, de estrategias didácticas y pedagógicas

➤ Mi mundo

Escribo mi nombre

Esta es mi familia

Dibujo la fruta que más me gusta

➤ Me divierto coloreando

Los colores

Pinto mi mundo

➤ Aprendo a dibujar y crear

Los números

Las vocales

Abecedario

Mis dibujos

➤ Vamos a jugar

El zoológico

La granja (los animales)

En la red

○ **Prueba piloto para maestros**

-Considera los colores adecuados para el software SI NO

-Crees que es fácil la manipulación SI NO

-Las actividades son pertinentes para niños de 4 a 5 años

Si x NO

-Trabajarías con el software como estrategia de aprendizaje para la lectoescritura SI x NO

-Recomendarías el software a otros maestros SI x NO

-Las actividades realmente son para el aprendizaje de la lectoescritura SI x NO

-Ves el software como una estrategia de aprendizaje

SI x NO

-Estas de acuerdo con que el software se implemente en las aulas de clase SI x NO

-Le pondrías mas actividades SI x NO

-Lo trabajarías solo en el preescolar SI x NO

-Crees que estas actividades deben tener acompañamiento

Si x NO

o **Prueba piloto para niños**

-sabes manejar un computador SI x NO

-te gusta aprender por medio del computador SI x NO

-te gustan las actividades que ves en el programa

SI x NO

-te sientes capaz de hacer las actividades solo si NO

-te gustan los colores que ves NO

-te gustan los dibujos que hay en las actividades

SI x NO

2.8 CONSIDERACIONES ÉTICAS.

Durante la investigación se respetara la población a observar, se utilizaran los nombres solo si los involucrados acceden a esto, de lo contrario se cambiaran por nombres ficticios ocultando así la identidad de cada uno de ellos, se les dará un trato respetuoso y agradable con el fin de que se sientan a gusto y no obligados a participar de la investigación.

2.9 CRONOGRAMA SEMESTRE 1-2011

Momentos	Actividades	Tiempo	Recursos	Producto
Construcción referente teórico	Construcción antecedentes	18 marzo-10 abril	Libros, Revistas indexadas	Registro citas
	Búsqueda de datos			Registro base de datos
Diseño problema-objetivos	Construcción problema	11-17 abril	Antecedentes	Planteamiento de problema
	Construcción objetivos			Planteamiento de objetivo general y específicos
Diseño metodológico	Realización encuestas maestro-niño	10-19 mayo	Encuesta	Formatos pruebas piloto maestro-niños
Trabajo de campo	Formato de pruebas piloto	20-24 mayo	Software infantil encuesta	Sistematización de pruebas piloto
Sistematización y análisis de la información	Correcciones modificaciones	25 mayo	Revisión Análisis	Informe final Software infantil

ANEXO: Lineamientos Curriculares

o Lineamientos curriculares

Significado y sentido de la educación preescolar

Aprender a conocer

Este tipo de aprendizaje puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana. En cuanto medio, consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, de conocer, de descubrir. Aprender para conocer supone aprender a aprender, para poder aprovechar la posibilidad que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Aprender a hacer

Aprender a conocer y aprender a hacer son en gran medida, indisociables. Tienen que ver con el desarrollo de competencias para que los seres humanos sean capaces de hacer frente a diversas situaciones y problemas, y a trabajar en equipo. Supone, para los niños y las niñas, la

participación en la planeación, realización y elaboración de una tarea común; la creación de una dinámica que favorezca la cooperación, la tolerancia y el respeto y, además, la potenciación de aprendizajes verdaderamente significativos en situaciones que tienen valor especial para el que aprende a través de la acción, intercambio de información con los demás, toma de decisiones y puesta en práctica de lo aprendido. Es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor, que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal de información, formular hipótesis, establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden hacerlo, gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos.

Para el establecimiento de estas formas de relación, la educación preescolar se constituye en un espacio y un tiempo generador de posibilidades de gozo, conocimiento y bienestar para los niños, sus familias, los docentes y las comunidades a las cuales pertenecen; es una oportunidad de construcción permanente de relaciones afectivas, recreativas y significativas para todos.

Aprender a vivir juntos

Aprender a vivir juntos es aprender a vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, la percepción de las formas de interdependencia y participación, a través de proyectos comunes que ayudan prepararse para tratar y solucionar conflictos.

En este sentido la educación tiene una doble misión: de un lado, el descubrimiento del otro, que enseña sobre la diversidad de la especie humana y contribuye a una toma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. El descubrimiento del otro pasa forzosamente por el conocimiento de uno mismo, para saber quién es; sólo así se podrá realmente poner en el lugar de los demás y comprender sus reacciones.

Aprender a ser

Más que nunca, la función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación que se necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y de esta manera puedan ser artífices, en la medida de lo posible, de su destino. "El desarrollo tiene por objeto, el despliegue completo del hombre con toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos,

individuo, miembro de una familia y de una colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños”.

Este desarrollo del ser humano que va del nacimiento al fin de la vida, es un proceso dialéctico que comienza por el conocimiento de sí mismo, a través de las relaciones con los demás; de la individualización en la socialización.

Sobra decir que estos pilares no pueden limitarse a una etapa de la vida o a un sólo lugar. Es necesario replantear los tiempos y los ámbitos de la educación -familia, escuela, comunidad, medios masivos- para que se complementen y articulen entre sí, con el fin de que cada persona, durante toda su vida, pueda aprovechar al máximo el contexto en constante enriquecimiento.

Estos pilares del conocimiento serían coherentes con el reconocimiento de que el desarrollo humano, como un proceso contextualizado, desborda las teorías particulares e invita a la elaboración, a manera de tesis, de unos principios básicos de mayor consenso que fundamentan otra forma de enfocar y concebir el desarrollo humano³, que no puede ser comprendido ni intervenido fuera de contexto; ocurre en un tiempo y un espacio que lo tipifican como un proceso histórico, afectado por las condiciones políticas y económicas de cada sociedad y por la situación económica

mundial, que determina ordenamientos y prioridades para la inversión social.

Es evidente que las condiciones de vida de la población son el contexto que engloba todos los factores protectores y de riesgo que afectan positiva o negativamente el desarrollo de la infancia. Por tanto, promover el desarrollo social es una condición ineludible para garantizar efectos positivos perdurables de cualquier acción centrada en el desarrollo de los niños y las niñas.

En este sentido la institución educativa hace parte del contexto general y a la vez es un contexto específico; está inmersa en un ambiente influido por factores sociales, económicos y culturales e igualmente es transformadora del mismo; se constituye en un referente ambiental de pertenencia para el niño, cobra vida para él porque allí amplia su marco de socialización, constituyéndose en un espacio vital e inmediato para su desarrollo.

Dentro de este contexto, muchos de los factores y condiciones del desarrollo infantil son resultado de la interacción entre creencias, actitudes y comportamientos, que los padres y adultos de la comunidad tienen con relación al niño y la niña, a su educación, crianza y necesidades como ser humano y social. La concepción de

niñez es reflejo del imaginario colectivo y forma parte principal de cada cultura.

Por tanto, para impactar positivamente en la educación preescolar sería necesario proponer una pedagogía educativa con pertinencia cultural. El proceso pedagógico debe reconocer una historia de vida y de significaciones en cada uno de los niños que acuden al preescolar así como en sus familias, y a partir de ellas iniciar su proceso, buscando su articulación con las tendencias actuales que sustentan científicamente la práctica educativa en investigaciones realizadas con el objeto de hacerla óptima.

Es importante tener en cuenta que el desarrollo humano no puede ser analizado al margen del individuo como ser biológico. Como seres humanos, poseemos un organismo con características anatómicas y funcionales, que en esta edad se encuentra en un proceso de plena evolución, especialmente en su sistema nervioso que posibilita comportamientos que lo diferencian cualitativamente de las otras especies. Esto pone de presente la obligación de satisfacer todas las necesidades básicas relacionadas con la viabilidad de la vida y la supervivencia en condiciones óptimas de salud, nutrición y protección, al igual que oportunidades equitativas de educación.

Corresponde a la institución educativa promover estilos de vida saludables y asegurarse de gestionar con otros sectores a nivel interdisciplinario e interinstitucional, la búsqueda de estrategias de atención que en el caso de los niños de preescolar, son determinantes para su crecimiento y desarrollo sano y óptimo.

De igual manera, el desarrollo humano es considerado como un proceso socio-cultural. Desde el mismo momento de la concepción (e incluso antes) los niños son afectados por todo un conjunto de creencias, valores, lenguaje, objetos, situaciones y expectativas; en una palabra, por todo aquello que define y materializa la cultura del grupo social en el cual están inmersos. Por tanto, la expresión de sus potencialidades, y particularmente de aquellas relacionadas con la capacidad de producir conocimiento y transformar su medio físico y social, será cualitativamente distinta dependiendo de las expectativas y experiencias de aprendizaje que el medio socio-cultural les proporcione. En esta vía la institución educativa se constituye en un espacio de socialización, vital para los niños preescolares, por cuanto allí se acude en búsqueda de experiencias significativas que la cotidianeidad de la vida familiar y comunitaria por sí mismas no proporciona.

Como proceso social, el desarrollo ocurre en forma interactiva entre los miembros de la especie. Esta interacción es cualitativamente diferente en diversos momentos; los niños y las niñas son sujetos activos que afectan y son afectados por las interacciones con sus padres, su familia y demás miembros de la comunidad. Las relaciones sociales que establecen, son el principal mecanismo de la socialización y la humanización.

El desarrollo humano es un proceso gradual que depende de las oportunidades y experiencias de interacción y aprendizaje que el medio proporciona a los niños y las niñas. El niño es afectado por el entorno y éste a la vez es transformado por él. No basta entonces con afectar uno sólo de ellos: los niños; es necesario incidir sobre las expectativas y creencias de los adultos para afectar positivamente la cultura sobre la infancia.

La conceptualización sistémica del entorno físico y socio-cultural implica reconocer que todos los espacios y los tiempos que comparten son instancias de aprendizaje. Los niños están inmersos en un sistema cambiante de múltiples interacciones que conforman su espacio vital, por tanto, para poder lograr una perspectiva integral es necesario afectar la comunidad en general e incidir sobre las expectativas y creencias de los pobladores para afectar

positivamente la cultura sobre la infancia y obtener cambios perdurables y generalizados en las prácticas de crianza.

Los niños y las niñas, como seres humanos, se desarrollan integralmente. Se hace necesario comprenderlos como una unidad total, en la que no es posible abordar una de sus dimensiones sin que se afecten las demás, superando así la tradición cultural y disciplinaria que las aborda de manera parcial, particular y aislada. Entender el desarrollo humano como proceso implica comprender las interrelaciones entre sus dimensiones: ética, comunicativa, espiritual, cognitiva, estética, socio -afectiva y corporal.

Reflexionar alrededor de estos principios del desarrollo humano y del sentido pedagógico de la educación preescolar es pertinente y hace posible afectar positivamente los ámbitos familiar, comunitario, social e institucional a la vez que permite entender la razón por la cual la educación preescolar tiene una función especial que la hace importante por sí misma y no como preparación para la educación primaria. La educación preescolar tiene carácter propio, se basa en principios científicos y tiene en cuenta la maduración, el desarrollo y la socialización de niños y niñas. Sus principios y objetivos se diseñan en función de la educación de las niñas y los niños de esta edad, de sus

necesidades y posibilidades, del momento del desarrollo en que se encuentran y principalmente de la consideración de que ellos son el eje de este proceso y sus principales protagonistas.

En la educación preescolar el niño pasa a ser miembro de un nuevo colectivo, es decir, a compartir actividades, objetos, intereses, relaciones con personas y compañeros diferentes al de su ámbito familiar. El docente debe favorecer y aprovechar este espacio para nuevos aprendizajes: de un lado el desarrollo de la sociabilidad como uno de los aspectos básicos de la educación y, por otro, un equilibrio entre la dimensión individual y la social que contribuya al desarrollo personal

De otro lado, aprender a vivir juntos implica tender hacia objetivos comunes: cuando se trabaja mancomunadamente en proyectos motivadores, cooperativos y solidarios que posibiliten a todos los niños y las niñas del país el ingreso al sistema educativo independientemente de su condición física o mental o de consideraciones de raza, sexo, religión, como un objetivo común, se ratifica verdaderamente el principio señalado de que "los derechos de los niños prevalecen sobre los de los demás". Es el respeto, cuidado y atención de los niños, un punto de

partida, en toda sociedad, para el logro de la convivencia humana.

2.10 BIBLIOGRAFÍA

*Aguirre, R. (2000)

*Dificultades del aprendizaje de lectura y
Escritura. Colombia*

*Amar, J, Grace M, Echeverry S. (1986)

*Guía de actividades educativas para niños de 3
6 años. Barranquilla*

*Bañuelos M. (2003)

*Tesis velocidad y comprensión lectora.
Valparaíso. Zacateca*

*Barba C. (2002)

*Revista panamericana de pedagogía, Educación
y tecnología: el software como apoyo al
proceso de aprendizaje.*

*Carlino, P. (2006)

La escritura en la investigación. Argentina

*Piñares C, Toscazo M, Emiro R, HERNANDEZ M. (2009)

Ciencia e ingeniería neogranadina, Diseño de software educativo basado en competencias.

*Cassany, D. (1989)

Describir el escribir. Barcelona

*CASTELLÓ, M. (2002)

Revista signos, De la investigación sobre el proceso de composición a la enseñanza de la escritura. Valparaíso

*Cataldi, Z. (2002)

Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo. Argentina

*Cazden, C. (1991)

El discurso en el aula. Barcelona 1991

* Cardozo M. (2009)

Revista educación y cultura, Propuesta lingüístico- Pedagógica para la Lecto-escritura como proceso. Colombia

*Chaves A. (2002)

"Actualidades Investigativas en Educación", Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial. Costa Rica

*Cova, A. (2008)

Revista venezolana de información, análisis y comparación de diversos modelos de evaluación de software educativo. Universidad del Zulia.

*Cujar, A. (1996)

Fundamentos teóricos de la educación preescolar. Santa fe de Bogotá

*Castro, M (1993)

La enseñanza de la lengua escrita y de la lectura. Santa fe de Bogotá

*Días, L. (2000)

La enseñanza de lectoescritura. Colombia

*García, F. (2002)

Revista de pedagogía de la universidad de Salamanca, software educativos evolución y tendencias. Salamanca

*García, L. (2002)

Lectoescritura práctica. Colombia

*Henao, O. (2006)

Revista educación y pedagogía n°44, Evidencias de la investigación sobre el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza de la Lecto-escritura. Colombia

*Kloppe, S. (2006)

Juegos para la educación infantil. España.

*Romero, R. (2008)

Nuevas tecnologías en educación infantil.

Colombia

*Squires, D. (2001)

*Como elegir y utilizar un software
educativo.* Madrid