



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO A OBTENER:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIZACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**“PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA EDUCATIVO
INFORMÁTICO COMO UN RECURSO DE APOYO PARA LA INICIACIÓN
A LA LECTURA PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ZONA RURAL
NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”**

AUTOR:

DIANA PATRICIA CÁRDENAS AYALA

DIRECTORA DE TESIS:

MG. PATRICIA CAJAS

QUITO, 2011.

DEDICATORIA

A Dios por guiar mi vida, darme todo lo que necesito y permitirme cumplir mis sueños.

A Mi Madre, que es para mí el mejor ejemplo de amor, superación y fe. Gracias por brindarme tu amor, tu aliento, tus consejos, enseñarme a valorar las cosas más sencillas de la vida.

A mi Padre, por brindarme su amor, apoyo y enseñarnos a reírnos de nuestros propios defectos y de esta manera vivir sin complejos.

A mi Hermano Mauricio que siempre está dispuesto a ayudarme, brindarme sus consejos y compartir sus experiencias y conocimientos con nosotros.

A Rocio, mi hermana, que es y será mi mejor amiga de juventud, con ella he compartido los mejores momentos de la Universidad. Gracias por enseñarme a vivir con respeto, ética y humanidad.

A mi querido hermano Rosendito, el es para mí y mi familia, lo más grande que nos ha dado Dios, con tus besos y tus abrazos me contagias de tu felicidad cada día.

A mis sobrinas: Natalia, Karina y Celeste quienes con su inocencia y juegos me invitan vivir en su mundo de fantasía, imaginación y felicidad.

A todos mis amigos y personas que me aprecian, gracias por su sinceridad y cariño.

Diana

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Equinoccial, a sus Docentes y todas las personas que hacen esta Universidad.

A mi Tutora Patricia Cajas, por su gran colaboración, y dirección de esta tesis.

Diana

HOJA DE RESPONSABILIDAD.

Yo, Diana Patricia Cárdenas Ayala, por medio de la presente declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, no ha sido presentado para ningún grado o calificación profesional y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en esta tesis.

Diana Patricia Cárdenas Ayala.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
ANTECEDENTES.....	10
CAPITULO I.....	12
EI PROBLEMA	12
1.1 TITULO.....	12
1.2 PROBLEMA.....	12
1.5 IDEA A DEFENDER	14
CAPITULO II.....	15
MARCO TEÓRICO	15
2. LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5-6 AÑOS.....	15
2.1 EL DESARROLLO EVOLUTIVO.....	15
2.1.1 MOTRICIDAD.....	16
2.1.2 ÁREA AFECTIVO- SOCIAL	17
2.1.3 AREA COGNITIVA:.....	20
2.1.4 AREA DE LENGUAJE:	21
LENGUAJE ORAL, ESCRITO, GRÁFICO.....	21
2.2 LECTOESCRITURA.....	23
2.2.1 ANTECEDENTES.....	23
2.2.2 LEER Y ESCRIBIR. ¿QUÉ ES?.....	25
2.3 LECTURA.....	26
2.4 CONCEPCIONES EDUCATIVAS SOBRE LA INICIACIÓN A LA LECTURA.....	26
2.5 INICIACIÓN A LA LECTURA.....	26
2.6 EL APRESTAMIENTO Y SU RELACIÓN CON LA INICIACIÓN A LA LECTURA.....	27
2.7 FUNCIONES BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA.....	28
2.7.1 PSICOMOTRICIDAD.....	28
2.7.2 PERCEPCIÓN.....	32
2.7.3 LENGUAJE.....	36
2.7.4 DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS.....	37

2.7.5	MADUREZ SOCIO-EMOCIONAL	40
2.8	TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	41
2.8.1	PARADIGMA CONDUCTISTA.....	41
2.8.1.1	CARACTERÍSTICAS:.....	41
2.8.1.2	Concepción del alumno:.....	42
2.8.1.3	Concepción del maestro:.....	42
2.8.2	PARADIGMA COGNITIVO	43
2.8.2.1	Características:	43
2.8.2.2	Concepción del alumno:.....	44
2.8.2.3	Concepción del maestro:.....	44
2.8.3	PARADIGMA HISTÓRICO-SOCIAL	44
2.8.3.1	Ideas principales:	45
2.8.3.2	Concepción del alumno:.....	45
2.8.3.3	Concepción del maestro:.....	45
2.8.4	PARADIGMA CONSTRUCTIVISTA.....	45
2.8.4.1	Ideas principales:	46
2.8.4.2	Concepción del maestro:.....	46
2.8.4.3	Concepción del alumno:.....	47
2.9	TECNOLOGÍA EDUCATIVA.	47
2.9.1	LA UTILIZACIÓN EDUCATIVA DE LA INFORMÁTICA.	47
2.9.2	TEORÍAS DE APRENDIZAJE QUE APOYAN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DE LA INFORMÁTICA.....	48
2.9.2.1	EL CONSTRUCTIVISMO DE PAPERT.....	48
□	Valoración crítica del lenguaje LOGO.....	50
2.9.2.2	Constructivismo y mediación.....	51
2.9.3	CONCEPCIÓN DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LA INFORMÁTICA.....	52
2.9.4	LA INFORMÁTICA EN EL CURRÍCULUM: EJEMPLIFICACIONES DE USO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL SISTEMA EDUCATIVO.	53
2.9.5	LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN INICIAL.	55
2.10	SOFTWARE EDUCATIVO.	56
2.10.1	LOS MATERIALES HIPERMEDIAS Y MULTIMEDIAS APLICADOS A LA ENSEÑANZA.....	56
2.10.2	MULTIMEDIA EDUCATIVO como recurso en Educación Inicial.	57
2.10.3	MULTIMEDIAS EDUCATIVOS.....	58

2.10.3.1	¿QUÉ SON MULTIMEDIAS?.....	58
2.10.3.2	CARACTERÍSTICAS DE MULTIMEDIAS INTERACTIVOS.....	58
2.10.3.3	APLICACIONES DE MULTIMEDIAS EN EDUCACIÓN.....	59
2.10.3.4	FUNCIONES DE LAS MULTIMEDIAS EDUCATIVOS.....	60
2.10.3.5	VENTAJAS DE LAS MULTIMEDIAS INTERACTIVAS EN EDUCACIÓN.....	61
2.10.3.6	INCONVENIENTES DEL USO DE MATERIALES HIPERMEDIAS Y MULTIMEDIAS EN EDUCACIÓN.....	62
2.10.3.7	ASPECTOS A CONSIDERAR EN LAS POSIBILIDADES Y LIMITACIONES DE LOS MULTIMEDIAS INTERACTIVOS EN EDUCACIÓN.	63
	□ LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO.....	63
	□ LA ESTRUCTURA ORGANIZATIVA EN LA QUE SE INSERTEN.....	64
	□ LOS ALUMNOS:.....	64
2.10.4	IMPLICACIONES PARA EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA.	64
2.10.4.1	PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO DE PROGRAMAS MULTIMEDIAS.	65
2.10.5	FACTORES RELEVANTES QUE DEBE PLANTEARSE UN DISEÑADOR EN LA REALIZACIÓN DE MULTIMEDIAS EDUCATIVAS.....	68
2.10.6	CALIDAD Y EVALUACIÓN DE LOS PROGRAMAS MULTIMEDIAS....	70
2.10.6.1	ASPECTO PEDAGÓGICO.....	71
2.10.6.2	ASPECTOS TÉCNICOS.....	72
CAPITULO III		74
MARCO METODOLÓGICO		74
3.1	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	74
3.1.1	Tipo de Investigación	74
3.1.2	Métodos de la investigación	74
3.1.2.1	Método Inductivo.....	74
3.1.2.2	Método Deductivo	74
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	75
	Población.....	75
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	77
3.3.1	TÉCNICAS.....	77
3.3.2	INSTRUMENTOS	77
3.4	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	78

3.4.1	ENTREVISTAS	78
3.4.1.1	RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A EDUCADORAS PARVULARIAS DE LA ZONA NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO. 78	
3.4.1.2	RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS APLICADAS A LOS LAS DOCENTES DE PSICOLOGÍA.....	97
3.4.1.3	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	104
3.4.1.4	RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN “Uso de Recursos tecnológicos y la actitud de los niños frente a ellos”.....	108
	CAPITULO IV.....	117
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	117
4.1	CONCLUSIONES.....	117
4.2	RECOMENDACIONES.....	119
	BIBLIOGRAFÍA.	121
	CAPITULO V.....	123
	PROPUESTA.....	123
5.	MANUAL DEL PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIA: UN MUNDO PARA SOÑAR.....	123
	Manual del Multimedia.....	124
	Educativo:	124
	“Un Mundo para Soñar”.....	124
	ANEXOS	135

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo da a conocer todos los elementos que influyen en el diseño de un Programa Educativo Multimedia de iniciación a la lectura para niños y niñas de 5 a 6 años del Sector Puéllaro la Zona Rural Norte del Distrito Metropolitano de Quito. Para ello se describirá los principales factores pedagógicos que intervienen en su estructura como son: la edad de los niños y niñas, iniciación a la lectura, las funciones básicas que se deben desarrollar para el aprendizaje de la lectura.

Este proyecto está dividido en cinco capítulos:

En el primer capítulo se da a conocer el problema de investigación, mediante la lectura de los objetivos, la justificación, planteamiento del problema, limitaciones, entre otros.

En el segundo capítulo se desarrolla el Marco teórico que describe las características evolutivas de los niños de 5 a 6 años, los factores que intervienen en Iniciación a la Lectura, y todo lo referente a tecnología Educativa y Diseño de Programas Educativos.

En el tercer capítulo se menciona los métodos, técnicas, instrumentos y variables que se utilizarán para el desarrollo de esta investigación; la población en la que se trabajará; la presentación y análisis de resultados.

En el cuarto capítulo se presenta la propuesta y manual de uso del Multimedia Educativo de Iniciación a la lectura “Un Mundo para Soñar” para niños de 5 a 6 años del Sector Puéllaro del Distrito Metropolitano de Quito.

ANTECEDENTES

Con el surgimiento de la tecnología en el área educativa, el tema de la computación para niños ha causado mucho debate, es así que la mayoría de educadores no están de acuerdo en permitir que haya computadoras en un salón de clases debido a fundamentos de diferentes teorías: los niños aprenden "construyendo su propio conocimiento"¹

Por el contrario un coordinador en investigación educativa comentó: "Agregar computadoras y software apropiado al ambiente educativo tiene consecuencias positivas incluyendo un aumento en la actividad cooperativa". (Por ejemplo niños jugando juntos y ayudándose en la computadora).

A más de ello se destacan varias teorías de aprendizaje que han influido e influyen en los procesos de diseño y las situaciones de aplicación de programas informáticos educativos. Entre las que podemos mencionar esta la teoría de "El constructivismo de Papert y "Constructivismo y Mediación" de Martí.

A pesar de los diferentes puntos de vista, día a día se puede dar cuenta de que la tecnología avanza a pasos agigantados y no se puede voltearle la cara, tenemos que llegar a un punto medio en el que seamos nosotros quienes decidamos que es lo que queremos tomar de ella.

A partir de este nuevo paradigma en educación, se han venido creando varios programas y software destinados a la enseñanza y al auto aprendizaje que permitan al niño y niña el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, dichos recursos tecnológicos deben cumplir con varias exigencias en cuanto a su diseño, contenido y presentación, es decir tener una validación técnica y pedagógica para que resulten adecuados y cumplan con el objetivo planeado. En el campo de la educación se han venido realizado muchas investigaciones para la creación de Software, Programas Educativos y materiales multimedia

¹ La teoría que se menciona es la que defiende el psicólogo Suizo Jean Piaget.

relacionados con la lectura y escritura para niños de diferentes edades. En el mercado podemos encontrar una inmensa gama de ellos, los cuales se caracterizan por iniciar a los más pequeños a usar el ratón del ordenador, a desarrollar la comprensión verbal, los conceptos básicos, estructuración de frases, discriminación auditiva, contienen una gran variedad de actividades y de niveles. Entre los Software de iniciación más reconocidos tenemos:

- Aprendo a leer con Pipo
- Click Sinera 2000
- Speech Viewer III
- El mundo sonoro de Otto
- ALES
- El conejo lector

CAPITULO I

EI PROBLEMA

1.1 TITULO

Propuesta de implementación de un Software Educativo como un Recurso de Apoyo para la Iniciación a la Lectura en niños de 5 a 6 años en el Sector Puéllaro de la Zona Rural Norte del Distrito Metropolitano de Quito.

1.2 PROBLEMA

¿ La Propuesta de implementación de un Software Educativo Tecnológico de Iniciación a la Lectura para niños y niñas de 5 a 6 años es un recurso que tiene aceptación en los Primeros Años de Educación Básica del Sector Puéllaro de la Zona Rural Norte del Distrito Metropolitano de Quito?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 GENERAL.

Determinar el grado de aceptación de un Software Educativo en el proceso de Iniciación de la Lectura en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del sector Puéllaro de la Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito.

1.3.2 ESPECÍFICOS.

- Conocer la actitud de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica frente a Recursos Tecnológicos.
- Identificar el nivel de aceptación de la tecnología por parte de las educadoras en el Sector Puéllaro del Distrito Metropolitano de Quito.

- Identificar las estrategias metodológicas que los Docentes en Educación Parvularia del sector Puéllaro utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura.
- Conocer el punto de vista de Psicólogos y Docentes en tecnología Educativa del Sector en cuanto a la aplicación de un Software Educativo en el Proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En la actualidad los niños/as se sienten motivados hacia el uso de las computadoras y es por ello que los educadores nos vemos en la necesidad de agregar recursos informáticos que apoyen o sirvan de motivación para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Uno de los motivos principales por los cuales me interesé en Elaborar un Software Educativo de Iniciación a la lectura para niños fue porque tuve la oportunidad de experimentar mediante mi trabajo educativo como profesora de computación, lo valioso de los recursos informáticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que no solo desarrolla habilidades para el manejo del ordenador, sino que el uso de estos recursos contribuye al desarrollo de la personalidad de los niños. He visto como la motivación que provoca este recurso en los niños, consolida la confianza, la autonomía, el inter-aprendizaje y hasta el desarrollo de la motricidad fina.

Partiendo de ello se ha decidido crear un Software Educativo de iniciación a la lectura, dirigido a niños y niñas del sector Puéllaro de la Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito, el mismo que será elaborado, estudiando de una manera integra los procesos, metodologías y estrategias más adecuadas que fundamentan la iniciación a la lectura, sin olvidar la etapa evolutiva en la

que se encuentran los niños. Todo material tecnológico instructivo favorece a los niños y niñas en el trabajo en forma independiente, a explorar, a descubrir, a tomar decisiones, y el Software Educativo a desarrollarse no es la excepción ya que cumplirá con los parámetros de calidad, flexibilidad y facilidad en su uso.

En conclusión lo que se desea hacer es un recurso con personajes animados, dibujos de colores brillantes, música, sonido y movimiento que no force a los niños en la adquisición de habilidades, sino que sea producto de goce para ellos y a la vez se familiaricen con el contenido del mismo. Contribuyendo y motivando de esta manera al uso de la tecnología en el aula. Beneficiándose en primer lugar los niños y niñas de 5 a 6 años de La Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito, ya que contará con un material educativo único, que se adaptará a las necesidades, intereses y contexto de los niños y niñas de la zona, lo que dará como resultado una valiosa alternativa para brindar a los niños una educación integral y de calidad. Todo esto ideado con la única finalidad de beneficiar a ellos "LOS NIÑOS Y NIÑAS".

1.5 IDEA A DEFENDER

Si se estudia y se obtiene información adecuada de todos los elementos constitutivos de un Software Educativo y del proceso de iniciación a la lectura, se obtendrá un Recurso Tecnológico de Iniciación a la Lectura, que cumpla con exigencias pedagógicas, técnicas y funcionales para niños de 5 a 6 años del Sector Puéllaro en la Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2. LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5-6 AÑOS.

2.1 EL DESARROLLO EVOLUTIVO.

La psicología Evolutiva infantil, permite el conocimiento de las diferentes etapas del desarrollo evolutivo, sus características, principios, leyes, causas y condiciones específicas. Comprender la realidad integral de los niños y niñas, favorecerá en la comprensión, apoyo y mediación en los procesos pedagógicos.

En este caso conocer el desarrollo evolutivo del niño y niña de 5 a 6 años permitirá estar en capacidad para seleccionar actividades de iniciación a la lectura que sean adecuadas, oportunas, sean del interés y desarrollen al máximo el potencial de los niños de esta edad.

El desarrollo evolutivo de los niños y niñas se estudia por áreas, sin olvidarnos que los niños y niñas se desarrollan integralmente.

En el libro aprender jugando de Pilar Errazuriz, se describe de manera general las características de los niños y niñas de 5 a 6 años:

- Es un niño/a cuyo pensamiento le impide situarse en el punto de vista del otro; no comprende las relaciones causa- efecto y recurre a explicaciones mágicas; no puede operar sino a través de la acción y en presencia de los objetos, no conceptualiza, etc.
- En un momento clave de su experiencia de autonomía ya que el mundo de relaciones sociales donde deberá asimilar nuevas normas, establecer nuevos vínculos, compartir y esperar aceptar la sistematización de las actividades, lo cual implica disciplina y obligaciones, limitando la expresión espontánea, motriz y verbal que hasta entonces le era propia.

2.1.1 MOTRICIDAD.

En el desarrollo motriz del niño es de vital importancia porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento. La **motricidad** refleja todos los movimiento del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre².

2.1.1.1 CARACTERÍSTICAS.

GRUESA

- “Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabada. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea”.³
- Posee conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, de sus desplazamientos.
- Tiene definida su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general.
- Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.

² PENTON, Belkis. La motricidad Fina en la Etapa Infantil. <http://www.educarecuador.ec>. 11-01-2011. 7:45am.

³QUIJANO, Sandra. Material de Apoyo de Psicología General. Quito- Ecuador. 2007.

FINA

- Posee un manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación visomotora).
- Enriqueció sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos.
- En la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad.

2.1.2 ÁREA AFECTIVO- SOCIAL

Se refiere a los cambios internos en la actividad somática y/o fisiológica mientras que la expresión emocional se refiere a los cambios observables en la cara, cuerpo, voz y nivel de actividad que se producen cuando el SNC es activado por estímulos emocionales importantes.⁴

2.1.2.1 CARACTERÍSTICAS.

- Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía.
- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos.
- Aprende a respetar derechos ajenos.
- Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- “Paulatinamente los grupos van cobrando mayor estabilidad; dentro de ellos. ya más estables comienzan a perfilarse líderes positivos y/ o negativos. Estos líderes surgen por poseer alguna condición deseada

⁴ PÉREZ, Aida. DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN LA INFANCIA. www.spapex.es. 11-01-2011. 8:10 AM

que posea un compañero: habilidad especial para ciertos juegos, destrezas, temeridad. El liderazgo puede no ser estable, es frecuente su movilidad.”⁵

- Puede anticipar sus hipótesis y ejercitarse en la toma a de decisiones grupales.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.
- Puede participar en la elaboración de normas grupales.
- Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él.
- Se diferencian los juegos de niñas de los de varones, haciéndose muy marcada la diferenciación sexual de los roles. Juegan generalmente separados los varones de las niñas.
- Los roles que dramatiza son los que simbolizan el poderío, la fuerza, ídolos deportivos, en especial jugadores de fútbol. Los medios masivos de comunicación ejercen una gran influencia.
- Empieza a darse cuenta de que sus compañeros de juego, a veces realizan trampas. Él comienza a hacerlas.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.
- “Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer. Aparecen los juegos reglados que implican el abandono del egocentrismo y la entrada en el proceso creciente de socialización: los juegos de reglas arbitrarias en los cuáles él se impone la regla y se subordina a ella. los de reglas espontáneas(rápidos, inventados por el grupo de niños y olvidados enseguida) y los verdaderos juegos reglados (gran parte institucionalizados por la influencia generacional: rayuelas, rondas, manchas).”⁶
- Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas.

⁵ QUIJANO, Sandra. Material de Apoyo de Psicología General. Quito- Ecuador. 2007

⁶ Ibid. 6.

- Evalúa sus adelantos en los dibujos, construcciones, otras actividades.
- Le gusta terminar lo que comienza.
- Recuerda encargos de un día para el otro.

SEXUALIDAD

“Manifiesta interés por averiguar los orígenes de su propia vida, de hermanos y padres (sobre "las panzas", "cómo entran los bebés", "cómo salen"); la diferencia entre los sexos, el significado de la muerte, elaborando "teorías infantiles".⁷

- Lo inquieta la posibilidad de la muerte (de animales, de personas queridas o cercanas) vinculándola con la inmovilidad, la ausencia, sin convencerse de que son definitivas.
- Pregunta reiteradamente sobre los muertos.
- Descubre la diferencia de los sexos como criterio para discriminar entre varones y mujeres. Se espían mutuamente.
- A medida que adquiere mayor autonomía y posibilidades de discriminación, va advirtiendo otros vínculos, en particular la relación que une a sus padres.
- Se enamora de su pareja parental opuesta y rivaliza con el otro. Más tarde renunciará a ese amor y se identificará con su rival deseando ser como él en el futuro.
- Afectivamente es celoso(a), siente amor y hostilidad, es inestable, demandante.
- Al terminar el nivel inicial en su mayoría ha respondido estas cuestiones construyendo sus verdades a partir de sus averiguaciones, observaciones y deducciones.
- Hacia los 6 años, coincidente con el comienzo de la etapa primaria, comienza, según Freud, el periodo de latencia⁸.

⁷ URL: <http://www.educar.org/infantiles/ArticulosyObras/nenedecinco.asp>. 13/02/2010

⁸ Según Freud, fase del desarrollo del niño en el que la sexualidad permanece más o menos adormecida.

- Hacia fines de la etapa del nivel inicial, el niño se halla atravesando el camino de transición de la internalización y generalización de las reglas, normas, valores y pautas ético- morales
- En el desarrollo moral del niño los hechos morales son paralelos a los hechos intelectuales.

2.1.3 ÁREA COGNITIVA:

En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget Estadio del Pensamiento Preoperatorio⁹.

2.1.3.1 CARACTERÍSTICAS.

- Puede transmitir sus sentimientos y pensamientos; acceder al de los otros.
- Su universo representativo empieza a ser social, los demás son fuente de conocimiento y se enriquece.
- Su pensamiento preoperatorio está centrado en su propio punto de vista y en algún aspecto parcial del objeto de conocimiento (centro de su atención, supliendo la lógica por la intuición).
- Hacia la finalización del nivel inicial afirma la conservación de la cantidad.
- Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad, recuerda lo que pasó y anticipa lo que aún no ha ocurrido, es decir que se extiende el tiempo (agrega el pasado y futuro representativos)
- En las explicaciones que encuentra para los fenómenos que observa, aparece el predominio de la percepción y su incapacidad para relacionar

⁹Ibíd. 7. Se caracteriza por ser un pensamiento pre conceptual, intuitivo, egocéntrico, muy influido por la percepción y donde el niño se encuentra todavía centrado en su punto de vista.

ésta en un sistema que pueda orientarlo hacia determinadas generalizaciones.

- Anticipa efectos en relación con causas y encontrando la justa explicación para fenómenos sencillos que se le presentan o que puede observar espontáneamente.
- A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva.
- Se enfrenta con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización.
- Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyecta y emplea en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento.
- Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.
- Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

2.1.4 ÁREA DE LENGUAJE:

El desarrollo del lenguaje de los seres humanos o se produce en un período crítico, que se extiende desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia.

2.1.4.1 CARACTERÍSTICAS.

LENGUAJE ORAL, ESCRITO, GRÁFICO

- Sus respuestas se ajustan a lo que se le pregunta.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber, no sólo por razones sociales o por practicar el arte de hablar.

- Hace preguntas que tienen más sentido, son prácticamente razonables: "¿para qué sirve esto?". "¿cómo funciona?".
- Escucha detalles.
- Es capaz de aislar una palabra y preguntar por su significado.
- Formula preguntas sobre otras lenguas y efectúa comentarios sobre el habla de otros. pronunciación, acento.
- El lenguaje ya está completo en estructura y forma, asimiló las convenciones sintácticas y se expresa con frases correctas y terminadas.
- Ha enriquecido su vocabulario.
- Conoce que las marcas en un cartel, envases, entre otros, representan un significado.
- Anticipa el significado de lo escrito. También pregunta "¿qué dice acá?"
- Traza formas más diferenciadas, con un orden lineal de elementos e incorpora letras convencionales a su escritura".
- "Lee" y "escribe" de acuerdo con los principios que ha ido construyendo.
- Al escuchar la lectura de cuentos se interioriza con la direccionalidad de la escritura. estructura de los textos, aspectos de la lengua escrita que se diferencian de la oral, su valor significativo y comunicativo.
- Dibuja de una manera reconocible, no necesita acompañarlo de una explicación verbal para que resulte entendible.
- Representa, en general, de frente la figura humana (posee dos dimensiones: alto y ancho. Luego lo hará de perfil.
- Representa los animales en horizontal y de perfil preferentemente. teniendo así los rasgos que los identifican.
- "Sus producciones se complejizan, al aparecer la exploración y reconocimiento del espacio gráfico. las figuras comienzan a ser verticales; cuando las representa en forma horizontal dice que "están acostadas."¹⁰
- Incorpora nuevos materiales.

¹⁰ Ibíd. 8.

- Las representaciones varían, son más figurativas y se diversifica la forma de la representación de un objeto.
- Se inicia en las primeras nociones de simetría.
- Tanto en dibujos como en modelados se observan movimientos y posturas: la parte en movimiento en general es desproporcionada.
- El trabajo tridimensional le permite estar en contacto directo con lo corpóreo.
- Modela los cuerpos en volumen, agrega detalles. Las patas de los animales que modela están distribuidas de modo equidistante por lo que puede pararlos.
- Usa el color (a veces relacionado con la realidad, y otras veces de modo subjetivo). Crea tonalidades mezclando, superponiendo.
- Modifica sus producciones de acuerdo a la imagen mental que ha logrado, de acuerdo a sus posibilidades de accionar con los objetos.

2.2 LECTOESCRITURA

2.2.1 ANTECEDENTES

“En décadas anteriores a los años ochenta, la lectura y la escritura fueron consideradas como actividades determinadas esencialmente por la percepción y la motricidad. El pensamiento y el lenguaje eran elementos que no se consideraban relevantes en estos procesos”.¹¹

Esta concepción perceptivo-motriz de la lectura y la escritura inspiró una enseñanza mecánica y simplista de estas habilidades. Por ejemplo en educación preescolar, el aprestamiento para la lectura se orientaba a partir de secuencias tendientes a desarrollar la discriminación visual y auditiva, la memoria visual y auditiva, entre otras funciones, con la aparente lógica de que el futuro lector sólo requería para su eficiente desempeño, diferenciar y recordar fonemas y grafemas.

¹¹ Ferreiro Emilia. La Alfabetización de los Niños en la Última Década del Siglo. Quito-Ecuador 1993. Pág. 25

Con la escritura sucedió algo similar, su aprestamiento se realizaba a partir de secuencias encaminadas a desarrollar la motricidad fina, el espacio y el tiempo, desde el supuesto de que el acto de escribir, se explicaba, en lo fundamental, por este tipo de funciones, con lo cual esta habilidad lingüística y cognitiva quedaba reducida a un acto esencialmente motriz.

La preocupación esencial de esta concepción era preparar una mano para que cogiera bien el lápiz, olvidando, como lo formula Ferreiro (1979) que entre la mano y el lápiz, está un sujeto que piensa, y es sobre éste que es necesario intervenir didácticamente.

Realizar un buen aprestamiento para la lectura y la escritura, desde esta perspectiva, consistía en trabajar de manera sistemática cada una de las secuencias mencionadas; no hacerlo, conduciría a producir en los niños(as) futuras dificultades en estas habilidades comunicativas.

Las funciones a desarrollarse en el modelo perceptivo-motriz para el aprestamiento y enseñanza sistemática de la lectura y la escritura eran: la discriminación visual y auditiva, memoria visual y auditiva, motricidad-espacio y tiempo, etc. El problema de esta concepción estaba en el trabajo aislado de estas funciones, lo que hizo que se perdiera en la educación preescolar, una gran posibilidad de desarrollar el pensamiento, la creatividad y la capacidad de argumentar.

Los niños en este modelo no tenían la oportunidad de interactuar con diferentes tipos de textos y explorar en ellos los posibles significados. Tampoco existía la posibilidad de jugar a la representación y comunicación de lo que sentían, conocían y sabían del mundo. La orientación pedagógica se reducía a como elaborar planas de palitos y bolitas o a rellenar diversos tipos de siluetas.

Por tanto, enseñar a leer y a escribir se limitaba a proporcionarle a los niños(as) un conjunto de actividades tendientes a desarrollar las habilidades perceptivo-motrices que le permitieran en el caso de la lectura, sonorizar lo escrito, y, en la escritura, dibujar cada vez mejor las letras.

En el caso de la educación inicial, Los manuales de actividades proponían ejercitar diferentes funciones perceptivo-motrices que, en el mejor de los casos, sólo se ocupaban de algunos aspectos segmentados del lenguaje y del pensamiento, sin dar cuenta de lo que realmente es la lengua escrita, por lo tanto el niño se veía enfrentado a una serie de ejercicios cuyo único resultado era afectar negativamente su actitud frente a estas habilidades comunicativas. Con una iniciación bajo el modelo perceptivo- motriz, no resultaba extraño encontrar en los niños comportamientos de indiferencia y rechazo frente a los actos de leer y escribir, ya que habían sido sometidos a tal mecanización que no sólo quedaban marginados de la funcionalidad de la lengua escrita, sino que, además, construían una imagen falsa de lo que significaban estas habilidades comunicativas.

2.2.2 LEER Y ESCRIBIR. ¿QUÉ ES?

La lectura y la escritura son dos procesos que están relacionados entre sí, es decir son complementarios, la diferencia entre los dos está en el orden de las etapas. En la lectura las letras son ofrecidas directamente al lector, que debe cambiarlas en fonemas, en cambio en la escritura los fonemas se han convertido en letras que hay que interpretarlas y darles un significado.

Es por esta razón que se habla DE LECTO-ESCRITURA y no de lectura y escritura por separado.

Según Hurtado, R. “Desde una perspectiva constructivista y psicolingüística, la lectura y la escritura son ante todo actividades simbólicas, en la medida en que están determinadas esencialmente por el lenguaje y el pensamiento no por funciones perceptivo- motrices, como tradicionalmente se ha considerado”¹²

El acceso al mundo del símbolo escrito supone para el niño ir abarcando cada vez sectores más amplios y diversificados de la cultura. A través de la

¹² Citado en Díaz Henao, Luisa Emir y Echeverry de Zuluaga, Carmen Emilia “Enseñar y Aprender, leer y escribir” pg. 29

palabra escrita el niño y niña se incorpora activamente en la producción cultural y trasciende sus límites espacio- temporales.

2.3 LECTURA.

Actualmente leer es mucho más que tener acceso a las primeras letras. Leer es considerado un medio de aprendizaje y perfeccionamiento, es conocer el mundo, es una vivencia personal única, es encontrar el sentido de las cosas.

“La iniciación a la Lectura es un proceso cognitivo multifactorial y complejo de búsqueda de significado a través de la interacción entre el lector y el texto de lectura”.¹³

2.4 CONCEPCIONES EDUCATIVAS SOBRE LA INICIACIÓN A LA LECTURA.

La lectura en educación inicial un tema muy controversial, ya que existen diferentes opiniones sobre la edad en que los niños deberían aprender a leer y escribir y cómo lo deberían hacer, es decir que método o métodos de lecto-escritura deberían usarse para este proceso.

Emilia Ferreiro en su libro la alfabetización de los niños en la última década del siglo afirma que en educación inicial no se debe enseñar a leer y escribir a los niños, que el aprendizaje de estas habilidades se da como la adquisición del lenguaje. Es decir que el niño aprende de una forma espontánea, cuando ha adquirido la madurez necesaria, tal como la lengua materna.

2.5 INICIACIÓN A LA LECTURA.

“La iniciación a la lectura es un proceso de mediación para acercar a los niños y niñas a la riqueza del lenguaje principalmente el verbal (oral y escrito). Se trata de familiarizar a los niños con distintas funciones y textos del lenguaje

¹³ Programa de Iniciación a la lectura para niños y niñas de 0-6 años. Ecuador

oral y escrito para que sea esta experiencia que genere interés y gusto por leer”¹⁴.

“La iniciación sistemática del aprendizaje de la lectura exige un determinado grado de maduración orgánica, psicológica, social e intelectual. Maduración que es la resultante de factores internos que condicionan determinados tipos de comportamiento, frente a las distintas adquisiciones que llevan al niño a la conquista y comprensión de los signos escritos”¹⁵.

2.6 EL APRESTAMIENTO Y SU RELACIÓN CON LA INICIACIÓN A LA LECTURA.

La palabra “aprestamiento” significa “estar listo o lista para”, es decir es un proceso de preparación para cualquier actividad que se quiere iniciar, es permanente en toda la vida del ser humano.

El aprestamiento pedagógico especialmente en la niñez, es muy complejo, porque requiere la preparación emocional, social, intelectual, física y expresiva de las niñas y niños al ambiente escolar. Dicha preparación se complica más cuando se realizan actividades no significativas en el contexto sociocultural y lingüístico de la niña y del niño.

El aprestamiento le permitirá al niño y niña adquirir las experiencias y madurez para incrementar sus aprendizajes, reforzando el desarrollo de las etapas anteriores y especialmente le permitirá el aprendizaje de la lectura y escritura sistemática

“En el aprestamiento para el inicio sistemático de la lectura y escritura, es necesario que el niño y la niña lleguen a un estadio de madurez, es decir que hayan alcanzado un nivel de desarrollo en el aspecto neuropsicológico, lingüístico, intelectual, socio afectivo que le permitirá enfrentar adecuadamente esa situación y sus exigencias, es decir que se desarrollen

¹⁴ Ibid 12

¹⁵ Alonso Irene. Enciclopedia Práctica Escolar. Buenos Aires – Argentina. Iniciación al Aprendizaje de la Lectura. Pág. 87

todas las funciones básicas que impliquen el aprendizaje de la lectura y escritura”.¹⁶

“Un buen aprestamiento implica el uso y manejo del idioma materno de la niña y del niño actor en la escuela y la realización de actividades significativas que permiten el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y reflexivo”¹⁷

2.7 FUNCIONES BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA.

“Someter al niño a las exigencias de un aprendizaje acumulativo, supone el cumplimiento de ciertas situaciones internas y externas, de determinados niveles de desarrollo y de maduración que solo se aseguran con un tarea bien organizada y planeada”¹⁸, así como de conocer cuáles son las funciones que van a ser desarrolladas.

Las funciones a ser desarrolladas en los niños son:

- ✓ Psicomotricidad
- ✓ Percepción.
- ✓ Lenguaje
- ✓ Procesos Cognitivos.
- ✓ Madurez socio-Emocional.

2.7.1 PSICOMOTRICIDAD.

La Psicomotricidad es el desarrollo existente entre el desarrollo motor y cognitivo a través de la intencionalidad del propio sujeto, sería una motricidad vivenciada, a partir de esta se llega a la adquisición del concepto, así como a las relaciones con el mundo exterior.

¹⁶ Terán, Rosario. Módulo de Iniciación a la lectura. 2008. Pág. 30.

¹⁷ Red EBI. Material metodológico para el desarrollo del aprestamiento. URL: www.móduloaprestamiento.misjuegos.com 12-06-2011.

¹⁸ Pellicciotta de Alonso, Irene... [et al.]. **Enciclopedia práctica preescolar**.-- Buenos Aires : Latina, 198

La educación psicomotriz es de gran importancia para la estimulación de forma global en todos los aspectos de la personalidad.

Dentro de la Psicomotricidad tenemos elementos importantes a tomar en cuenta como son:

“La **Direccionalidad**: que trabaja especialmente en el movimiento de ojos izquierda- derecha, arriba- abajo, el sentido de rotación, siguiendo (o no) la dirección de las agujas del reloj”.¹⁹

La **independencia, (mano- brazo/dedos-mano)**, Se debe estimular la soltura y se activen los movimientos de de los brazos de las manos y de los dedos.

La **coordinación ojo- mano**. Se refiere a la coordinación de la vista con el movimiento del cuerpo, particularmente con los dedos de las manos.

La **expresión plástica**, que incluye al dibujo como medio de expresión, así como el dominio del instrumento (lápiz, pincel, tijeras, punzón, etc)

La educación psicomotriz tiene por objetivo desarrollar las siguientes áreas: El Esquema Corporal, La Organización espacial, Organización temporal.

- **El Esquema Corporal.**

Otro de los elementos a tomar en cuenta dentro de Psicomotricidad es el esquema corporal que se define como “el movimiento a través del cual el sujeto recibe información kinestésica del estado y postura de las distintas partes del cuerpo, le ayudan a determinar que es suyo y a conocerlo bajo todas sus posibilidades”²⁰

Una buena maduración del esquema corporal, con una clara distinción de derecha e izquierda, y de todas las posibles posiciones del propio cuerpo,

¹⁹ YÁNEZ, Silvia. Innovaciones para el aula. Materiales para la aplicación de la Reforma Curricular. La lectura. Editorial Ecuador. Quito, Abril del 2004. Pág. 195

²⁰ Pellicciotta de Alonso, Irene. **Enciclopedia práctica preescolar**.-- Buenos Aires: Latina, 198 Pág. 89.

ayudan a un mejor aprendizaje de la lecto-escritura. En cambio los errores educativos en el área psicomotriz originan dificultades de aprendizaje, concretamente de la lectura y escritura, desorganizaciones espaciales y conflictos entre el niño y su entorno.

El objetivo del esquema corporal es conseguir en el niño la toma de conciencia de su propio cuerpo en relación con el otro y con el mundo exterior donde él se mueve.

M^a Paz, M^a Lebrero en su Libro ¿Cómo y Cuándo enseñar a leer y escribir?, expresan que para evitar errores educativos en el área psicomotriz es necesario orientar actividades que promuevan el desarrollo del mismo. Sugiriéndonos la práctica de actividades que conduzcan a:

- a) La adquisición de un mayor conocimiento de la imagen corporal.
- b) Descubrir la propia simetría corporal y las diferentes posturas corporales.
- c) Desarrollar la expresión corporal libre.

- **Organización Espacial.**

Con el movimiento se aprende a dominar el espacio. De esta manera se entra en el terreno de la Psicomotricidad y la percepción y posteriormente se llega al dominio del espacio gráfico. Para llegar a escribir es preciso haber alcanzado los hitos de orientación espacial del espacio. Nadie puede orientarse ante un papel en blanco si no es capaz de orientarse en una casa.

“A partir de la percepción del propio cuerpo, de la experiencia muscular y cinestésica, es cuando el niño puede percibir el espacio exterior, organizarlo y conquistarlo”²¹.

²¹ M.^a Paz Lebrero Baena. M.^a Teresa Lebrero Baena. Cómo y Cuándo enseñar a Leer y Escribir. Editorial Síntesis. Madrid 1999 Pág. 111.

Las actividades destinadas a la consecución de la organización espacial deben estar orientadas a:

- a) Lograr una mejor localización y situación espacial.
- b) Potenciar el sentido de direccionalidad.
- c) Adquirir un mayor dominio en la estructura del espacio.
- d) Fomentar la experiencia de vivencias, mediante el desarrollo corporal.

- **Organización temporal.**

“La organización temporal se coordina con la espacial, dando lugar a la organización espacio- temporal. Se entiende como tal la orientación y estructuración del mundo exterior en relación al yo, a los otros y a los objetos”²².

La noción temporal posee un carácter globalizado. Influye en las acciones que se suceden en un orden determinado y por otra parte utiliza conceptos y medios propios de otros ámbitos. El vocabulario (lenguaje), el ritmo (música), la medida (matemáticas), etc.

La integración del tiempo en educación es de gran relevancia ya que contribuye en la educación del ritmo, elemento esencial para el aprendizaje de la lectura.

Las actividades a desarrollarse en esta área son.

- a) La coordinación espacio-tiempo-movimiento.
- b) La asociación espacio- tiempo mediante la velocidad.
- c) La producción de ritmos externos mediante el movimiento,
- d) El descubrimiento del ritmo en las palabras.

²² M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág. 111

- e) La potenciación de actitudes cooperativas de grupo y del canto colectivo.

2.7.2 PERCEPCIÓN.

“La percepción es la función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno”.

Es un proceso activo ya que no solemos prestar atención a la gran cantidad de información que entra a nuestra conciencia a través de la ventana de los sentidos. Con frecuencia, pasa inadvertida gran parte de la información que recibimos del exterior.

El desarrollo de los sentidos en el niño/a es gradual y escalonado. Se despiertan en él precozmente, pero es necesario el ejercicio para su desarrollo y perfeccionamiento, para lo cual es necesaria la intervención del adulto para guiar este proceso en el cual el niño/niña va encontrar dificultades.

Para desarrollar esta área es necesario estudiar la misma en las diferentes áreas sensoriales como: La percepción visual, la auditiva y la táctil.

- **PERCEPCIÓN VISUAL.**

“La percepción visual tiene que ver con la capacidad que desarrollan los niños y niñas para reconocer, discriminar e interpretar los estímulos visuales, mediante la asociación de sus experiencias anteriores”.²³

En el ámbito de la lectoescritura, el ojo ve la letra o la palabra completa, el hecho de ver la letra es una función visual, requiriendo también la dimensión temporal y el desplazamiento izquierda a derecha para poder considerar un mecanismo lector.

²³ CONDEMARIN, Mabel, MADUREZ ESCOLAR, Editorial Andrés Bello, Chile 1986.

Evolutivamente la percepción visual se desarrolla con mucha rapidez. El niño al iniciar el proceso de aprendizaje, no tiene conseguido un desarrollo del ojo y de la visión de cerca. Tiene pocas experiencias sensoriales y estas no suficientemente claras, ya que el niño en esta edad no tiene un cálculo correcto de las distancias.

El libro ¿Cuándo y cómo enseñar a leer? Dice que la inmadurez en el ámbito perceptivo- visual es origen de problemas en la lectura, incluso cuando existe un cociente intelectual bueno. Además se señala las cinco variables independientes entre sí que determinan el desarrollo de la percepción visual como son:

- ✚ **Coordinación visomotora.** Se refiere a la coordinación de la vista con movimientos del cuerpo.
- ✚ **Relaciones figura- fondo.** Se conoce como la capacidad para seleccionar un estímulo (figura) dentro de un campo percibido (fondo). Para lo cual urgirá realizar una tarea de aislamiento entre el gran número de estímulos que influyen en el sistema nervioso.
- ✚ **Constancia de la forma.** Es la facultad perceptiva que nos permite captar un objeto, aunque se modifiquen sus características, cualidades tamaño, color textura o forma no esencial.
- ✚ **Posición espacial.** Es la facultad perceptiva que permite distinguir visualmente la ubicación de un objeto o forma dentro de un espacio.
- ✚ **Relaciones espaciales.** “Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y las personas con referencia a sí mismo y a los demás”.²⁴
- ✚ **Agudeza visual.** Es la capacidad para captar los estímulos visuales. Sin esta capacidad la percepción visual estaría alterada.

Las actividades para el desarrollo de la percepción visual están destinadas a comprender el significado de todo aquello que se percibe por la vista, bien sea

²⁴ZAMORA, Martín. http://ceril.cl/P5_Desarro_nino.htm. 16-06-2011

un objeto una imagen, un texto, el objetivo de estas actividades será conseguir:

- ✚ Discriminación de colores, formas, tamaños, longitudes, etc.
- ✚ Discriminación de posiciones, situaciones diversas en el espacio, imágenes simétricas, etc.
- ✚ Asociación de imágenes.
- ✚ Agudeza visual, constancia perceptivo-visual, de la percepción figura-fondo.
- ✚ Creación de secuencias de imágenes visuales.
- ✚ Despertar emociones e impresiones a través de la vista.

• PERCEPCIÓN AUDITIVA.

“Se habla de percepción auditiva cuando un estímulo sonoro logra producir impresiones de excitabilidad en los centros nerviosos socializados y se alcanza un grado de identificación de tal estímulo. En cambio cuando se habla de la habilidad para diferenciar la intensidad, timbre duración y características de un estímulo sonoro, nos referimos a discriminación auditiva”²⁵.

Actualmente se considera a la percepción auditiva muy importante ya que existe una íntima relación de la misma con la habilidad para la lectura, considerando que el oído es primordial por su incidencia en la adquisición del lenguaje y de las diferentes funciones a desarrollar las cuales son las siguientes:

- ✚ **Función de carga:** la cual se define como la función susceptible de transformar las estimulaciones que recibe en energía neuronal destinada a alimentar el cerebro.

²⁵ <http://www.edufuturo.com/educación>.

- ✚ **Función de equilibrio:** correspondiente a la que ejerce el aparato vestibular para la posible movilización del cuerpo, su desplazamiento y su localización en el espacio.
- ✚ **Función de escucha:** permite el dominio del sonido y en particular del lenguaje. Para ello se precisa, previamente que el sujeto sepa captar, analizar, seleccionar y controlar los sonidos que recibe precedentes del medio circundante.
- ✚ Cuando la percepción auditiva es deficiente, puede originar problemas fonéticos: no discriminación o alteración de fonemas, silabas, etc.

Las actividades que se proponen para el desarrollo de la percepción auditiva se orientan a:

- 1) Discriminar sonidos naturales, onomatopéyicos y ambientales, efectos sonoros y diversas intensidades de sonido.
- 2) Identificar y reconocer sonidos corporales, producidos por objetos, voces, etc.
- 3) Posibilitar la localización de la fuente del sonido.

- **PERCEPCIÓN TÁCTIL.**

“Se puede definir como todas las Funciones mentales implicadas en la identificación de diferencias en las texturas, tales como los estímulos lisos o rugosos, detectados mediante el tacto”²⁶.

La percepción táctil es un elemento que debe ser desarrollado con la finalidad de que el niño en la etapa preescolar pueda adquirir una precisión motriz adecuada, lo que le servirá en la escritura.

“En la evolución de la percepción táctil del niño, se puede mencionar que el niño se pone en contacto con la realidad exterior desde su nacimiento a

²⁶ ROJAS, Elda Marisol. URL: <http://www.med.univ-rennes1.fr/iidris/cache/es/39/3972>. 10-05-2010.

través de las manos, incluso antes de hacerlo con la vista. Por el medio de la percepción táctil podrá estructurar el mundo”²⁷.

Las actividades para el desarrollo de esta área estarán encaminadas a:

- 1) Reconocer objetos por el tacto y diferentes texturas.
- 2) Descubrir las propiedades de la materia y asociaciones de diversas texturas.
- 3) Experimentar las acciones con diversos materiales continuos.

2.7.3 LENGUAJE.

“El lenguaje es una función cognitiva superior y compleja. Es el vehículo del pensamiento y participa directa e indirectamente en casi todas las formas de actividad psíquica”²⁸

El desarrollo del lenguaje, se caracteriza por ser función eminentemente social, la cual asegura, su conquista en la evocación, el recuerdo, la representación de la distribución de los fenómenos en el tiempo y en el espacio.

La riqueza del lenguaje y el progreso que simultáneamente se logra en el terreno de la representación, aseguran un mayor éxito en el aprendizaje de la lectoescritura.

En este ámbito de la expresión y comprensión oral deben incluir actividades y juegos relacionados con:

- El aspecto fonético.
- El aspecto articulatorio.
- El aspecto comprensivo y;

²⁷ M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág. 97

²⁸ M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág. 12

- El aspecto motivacional.

Además tomar en cuenta los factores individuales y sociales que intervienen en este proceso, para de esta manera lograr un desarrollo potencial de esta área.

2.7.4 DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS.

Los procesos mentales son elementos muy importantes dentro del desarrollo de los niños, ya que mediante estos él puede comprender la realidad que le rodea, organizarla y comunicarla.

Las funciones que más inciden en el ámbito de la lecto-escritura son la memoria, la atención, la inteligencia, la imaginación y la creatividad.

a) Memoria.

“Es la capacidad o función psíquica consistente en evocar una información/ contenido que anteriormente se había adquirido.”²⁹ Es de suma importancia la intervención psicoeducativa en el desarrollo de la capacidad de memorización, trabajando las memorias perceptivas, motrices, lingüísticas.

En educación inicial es necesario trabajar las memorias perceptivas, motrices, lingüísticas, también quedan archivadas las conquistas que vayan obteniéndose en el terreno del razonamiento y del conocimiento.

Es así que se deben desarrollar las memorias.

Memoria Auditiva: Que son los datos que se han almacenado con la información precedente de la vía verbal. La memoria Auditiva recuerda lo que hemos oído.

Por memoria visual: entendemos los datos que se han almacenado con la información procedente de la vista.

²⁹ M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág. 145

b) **Atención.**

Para LURIA, en el libro *Cómo y Cuándo enseñar a leer escribir*, define a la atención como un proceso selectivo de la información necesaria para la consolidación de programas de acción y mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.

Evolutivamente la atención en el niño sigue un proceso holístico, caracterizado por ser espontáneo, breve y de poca intensidad es decir se basa en lo concreto o en sus propios intereses. A medida que la edad va aumentando, la atención se va haciendo más sostenida, analítica, concentrada y voluntaria.

En el ámbito educativo y por ende en el de la lectoescritura la atención es fundamental por su incidencia en el rendimiento escolar. Educar la atención es necesario para favorecer la calidad de los ejercicios realizados por el alumno y los contenidos objetos de atención, equivale a lograr pre-conceptos que ayudará a conseguir posteriormente nuevas experiencias. Por lo tanto es necesario fomentar la atención del niños tanto a nivel individual como grupal, utilizando diferentes medios que tengamos a nuestro alcance como por ejemplo (visuales, auditivos, etc).

c) **Inteligencia.**

“La inteligencia es el término global mediante el cual se describe una propiedad de la mente en la que se relacionan habilidades tales como las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas”.³⁰

³⁰ M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. *Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir*. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág.

La función del profesor en el desarrollo de esta área consiste en despertar el interés y curiosidad de alumno, estimular el descubrimiento personal, la investigación, resolución de problemas, etc.

Es así que en esta área se procura:

- El desarrollo de las capacidades cognitivas a través de la comunicación interpersonal y de la acción.
- El desarrollo de las relaciones de clasificación.
- El desarrollo de la capacidad de razonamiento.

d) **La imaginación.**

“Proceso por el cual se crean formaciones de imágenes mentales de situaciones, personas, objetos... que no se encuentran presentes, como estímulo, para ninguno de los sentidos de la persona que está”³¹

En la etapa preescolar la imaginación creadora se manifiesta de manera especial en el juego, en la vivencia o en la creación de cuentos apropiados a su edad, en el lenguaje en general creando su propio léxico y la forma de utilizarlo.

En educación inicial la imaginación se manifiesta de manera especial en el juego, en la vivencia o creación de cuentos apropiados para los niños y niñas, en el lenguaje en general, creando su propio léxico y manera de utilizarlo.

Evolutivamente el desarrollo de la imaginación depende de factores personales y ambientales, es decir se produce un abandono progresivo de las imágenes mentales y una aproximación a las representaciones de carácter abstracto y semántico.

³¹ GROSS, Manuel. Pensamiento Imaginativo. <http://manuelgross.bligoo.com>. 11-01-01

e) **Creatividad.**

“La Creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación. Consiste en encontrar métodos u objetos para realizar tareas nuevas o distintas”³².

En el niño la actividad creadora es fundamental es casi una necesidad biológica derivada de su actividad, lo necesita, esta actividad la manifiesta en los aprendizajes así como en la adaptación e interpretación creativa del modelo adulto que trata de imitar. En el ámbito educativo la creatividad hoy es objeto prioritario en todos los niveles, siendo un objetivo crear el clima necesario para que pueda fomentarse.

La evolución de la creatividad es producto de la estimulación recibida y de la edad del niño, es así que la creatividad distingue las siguientes fases a desarrollar:

- Fase multisensorial. La estimulación de la creatividad se da desde los sentidos hasta los 3 años.
- La fase simbólica . la estimulación es la percepción hasta los cinco años , siendo uno de los elementos más espontáneos el juego.
- En la fase intuitiva, la estimulación es la intuición hasta los siete años.
- Por último la fase creativa con la estimulación del pensamiento múltiple hasta los 10 años.

2.7.5 MADUREZ SOCIO-EMOCIONAL

Los aspectos precedentes encierran en si un alto valor, en lo que hace al futuro aprendizaje de la lectura y escritura; pero el niño que no usa esas condiciones un determinado grado de madurez social y emocional, verá altamente dificultada la tarea.

³² P. Córdoba. <http://www.eliceo.com/consejos/como-potenciar-la-creatividad-infantil.html>. 21-07-2010

El niño debe de estar preparado para diferentes cambios en su vida, así como de gozar de un gran grado de independencia que le permitan desarrollar un sentido de responsabilidad social, que le asegure un normal y correcto desenvolvimiento frente al cumplimiento de obligaciones y tareas impuestas que el niño puede organizar y cumplir.

2.8 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

El estudio de la diferentes Teorías de Aprendizaje del ser humano nos ayudan a comprender como las personas acceden al conocimiento o aprendizaje, y mediante este estudio analizar cual o cuales de ellas son las más apropiadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.8.1 PARADIGMA CONDUCTISTA

“El conductismo, es uno de los paradigmas que ha sido constantemente criticado porque percibe al aprendizaje como algo mecánico, deshumano y reduccionista”³³.

Desde una perspectiva conductista el aprendizaje es definido como un cambio observable en el comportamiento, los procesos internos son considerados irrelevantes para el estudio del aprendizaje humano ya que estos no pueden ser medibles ni observables de manera directa.

2.8.1.1 CARACTERÍSTICAS:

- El estudio del aprendizaje se enfoca en fenómenos observables y medibles.
- Sus fundamentos nos hablan de un aprendizaje producto de una relación "estímulo - respuesta".

³³ FUENTE, Alcalde Verónica. <http://www.mailxmail.com/curso-educacion-escuela-modelos-educativos-organizacion/conductismo-paradigma-enfoque-educacion>. 24-07-2010

- Los procesos internos (pensamiento, motivación...), no pueden ser observados ni medidos directamente por lo que no son relevantes a la investigación científica del aprendizaje.
- El aprendizaje únicamente ocurre cuando se observa un cambio en el comportamiento.
- La asignación de calificaciones, recompensas y castigos son también aportaciones de esta teoría.
- Los principios de las ideas conductistas pueden aplicarse con éxito en la adquisición de conocimientos memorísticos.

2.8.1.2 Concepción del alumno:

Se ve al alumno como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar pueden ser arreglados desde el exterior, basta con programar adecuadamente los servicios y bienes educativos, para que se logre el aprendizaje de conductas académicas deseables.

2.8.1.3 Concepción del maestro:

- Un ejecutor de las actividades de enseñanza.
- Es un enseñante
- Se caracteriza por ser verbalista, acrítico, imitativo e individualista³⁴
- Educa de cualquier modo
- Considera al alumno como objeto pasivo
- Encamina hacia la educación del oprimido.
- No respeta la personalidad infantil.

³⁴ CALERO, . Mavilo . Teorías y Aplicaciones Básicas del Constructivismo. Editorial San Marcos. Perú – Lima Pág. 127

- Considera que los juegos es pérdida de tiempo.
- Enseña la moral mediante sermones y lecciones expositivas desde fuera.
- Estima que el error es reprochable.

2.8.2 PARADIGMA COGNITIVO

Todas las ideas del enfoque cognitivo fueron aportadas y enriquecidas por diferentes investigadores y teóricos como: Piaget, Ausubel, Gestalt, Bruner y Vygotsky.

“El Paradigma cognitivo hace referencia a los procesos mentales, el cual están sujetos a leyes, pueden ser estudiados de manera científica y merecen el interés de la psicología”.³⁵

Esta teoría proporciona grandes aportaciones al estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, como la contribución al conocimiento preciso de algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, tales como: la atención, la memoria y el razonamiento.

2.8.2.1 Características:

- Se concibe al ser humano como un procesador de información activo.
- Los procesos y estructuras mentales pueden ser estudiados a partir de dos clases generales de conducta: el tiempo necesario para llevar a cabo una tarea y la precisión de esa ejecución.
- Muestra una nueva visión del ser humano, al considerarlo como un organismo que realiza una actividad basada fundamentalmente en el procesamiento de la información.
- Reconoce la importancia de cómo las personas organizan, filtran, codifican y evalúan la información y la forma en que estas herramientas,

³⁵ http://comenio.files.wordpress.com/2007/09/contribuciones_cognitivo.pdf

estructuras o esquemas mentales son empleadas para acceder e interpretar la realidad.

- Considera que cada individuo tendrá diferentes representaciones del mundo.
- Determina que: “aprender” constituye la síntesis de la forma y contenido recibido por las percepciones.

2.8.2.2 Concepción del alumno:

Se considera al alumno como un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas.

2.8.2.3 Concepción del maestro:

El educador parte de la idea de que un alumno activo que aprende significativamente, que puede aprender: a aprender y a pensar.

El docente se centra especialmente en la confección y la organización de experiencias didácticas para lograr esos fines. No debe interferir en la participación cognitiva de los alumnos.

2.8.3 PARADIGMA HISTÓRICO-SOCIAL

Esta teoría fue desarrollado por Vigotsky³⁶ a partir de la década de 1920.

La idea principal de este paradigma es que el proceso de desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales ni de los procesos educacionales.³⁷

Es decir explicaba que no es posible estudiar ningún proceso de desarrollo psicológico sin tomar en cuenta el contexto histórico-cultural en el que se encuentra inmerso.

³⁶http://comenio.files.wordpress.com/2007/09/contribuciones_cognitivo.pdf. Vigotsky, Psicólogo Ruso que consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje.

³⁷ CONDEMARIN, Mabel. Madurez Escolar, Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile 1995.

2.8.3.1 Ideas principales:

- * El alumno es una parte muy importante en el estudio del aprendizaje, pero no es lo único que se debe estudiar en el aprendizaje.
- * Se toma en cuenta a la zona de desarrollo próximo en el aprendizaje.³⁸
- * Se considera a la interacción social fundamental para el desarrollo psicológico (cognitivo, afectivo, etc.) del niño-alumno.

2.8.3.2 Concepción del alumno:

El alumno es un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar.

2.8.3.3 Concepción del maestro:

El profesor es un mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos. El Educador deberá intentar en su enseñanza, la creación y construcción conjunta de zona de desarrollo próximo.

2.8.4 PARADIGMA CONSTRUCTIVISTA

El constructivismo es una teoría compartida y construida por varios Psicólogos entre ellos encuentran las teorías de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner.

“El constructivismo es una postura psicológica y fisiológica que argumenta que los individuos , forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden”³⁹

³⁸ La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la solución independiente de problemas y el nivel de desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o por un compañero más capaz.

En el Constructivismo los individuos son participantes activos y deben construir el conocimiento.

2.8.4.1 Ideas principales:

- * El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales.
- * Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto.
- * El aprendizaje es un proceso activo por parte del alumno que construye conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.
- * Percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos.

2.8.4.2 Concepción del maestro:

- El profesor busca que el alumno aprenda por si mismo.
- Promueve la educación integral, se preocupa del razonamiento, afecto y acción del educando.
- Hace uso de la zona de desarrollo próximo para facilitar los aprendizajes del estudiante.
- Promueve aprendizajes por descubrimiento significativos.
- Educa respetando las características del desarrollo.

³⁹ SCHUNK, Dale. Teorías de Aprendizaje. México. Editorial Hall. 1996. 1997. Pág. 38

2.8.4.3 Concepción del alumno:

Es el alumno quien se convierte en el responsable de su propio aprendizaje, mediante su participación y la colaboración con sus compañeros. Es el propio alumno quien deberá lograr relacionar lo teórico con los ámbitos prácticos, situados en contextos reales.

2.9 TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

Se entiende por tecnología educativa al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planeación y desarrollo, así como la tecnología, que busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad del aprendizaje.⁴⁰

2.9.1 LA UTILIZACIÓN EDUCATIVA DE LA INFORMÁTICA.

“Informática y educación son dos mundos condenados a entenderse, ya que la educación es un campo propicio para la integración y uso de la informática como medio gestor de otros medios, facilitador, mediador, instructor.

Los usos didácticos de la informática en la educación, desde el principio han ido orientados a instruir – transmitir, o invertir esta función hacia los procesos de mediación y facilitación.”⁴¹

La posible utilización didáctica de la informática está condicionada no tanto por el medio en sí y sus capacidades, sino que depende mucho de la concepción de integración curricular que se tenga, la bondad de la formación del profesorado que la utilice en clase y los soportes organizativos que la lleven a los centros.

-
- ⁴⁰ CABERO, Julio. Nuevas TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN. Síntesis educación. DOE: Didáctica y organización escolar. Editorial síntesis S.A. impreso en España.

⁴¹ GUTIÉRREZ, José Manuel. Aspectos Generales de la Informática Educativa. <http://mami.uclm.es/jmruiz/materiales/Documentos/Informatica%20Educativa.PDF>. 15-06-2010.

Es importante que se estudie la integración curricular de la Informática considerando que esta utilización didáctica no es formal, pues es un modelo didáctico versátil, abierto, interactivo y mediado.

2.9.2 TEORÍAS DE APRENDIZAJE QUE APOYAN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DE LA INFORMÁTICA.

Existen diferentes teorías del aprendizaje las cuales han influido e influyen en los procesos de diseño y las situaciones de aplicación de programas informáticos educativos, en las cuales se mencionan las aportaciones más relevantes de los autores, así como sus aplicaciones en el campo del software educativo.

2.9.2.1 EL CONSTRUCTIVISMO DE PAPERT.

“Papert, es el creador del lenguaje LOGO, el cual es el primer lenguaje de programación diseñado para niños. El mismo que utiliza instrucciones muy sencillas para poder desplazar por la pantalla el dibujo de una tortuga, pudiendo construir cualquier figura geométrica a partir de sus movimientos.”⁴² Su pretensión básica es que los sujetos lleguen a dominar los conceptos básicos de geometría. Aunque en realidad, detrás de ello existe una "herramienta pedagógica mucho más poderosa, fundamento de todo aprendizaje: *el aprendizaje por descubrimiento*”⁴³

Papert, propone un cambio sustancial e innovador en la escuela un cambio en los objetivos escolares incluyendo al ordenador como un elemento importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para Papert, el ordenador reconfigura las condiciones de aprendizaje y supone nuevas formas de aprender.

Papert basa su obra en las teorías de Piaget, con quien estuvo estudiando durante cinco años en el Centro de Epistemología Genética de Ginebra.

⁴²TOJAR, Juan Carlos, <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/gte41.pdf>. 24-07-2010.

⁴³ TOJAR, Juan Carlos. IBÍD. 42.

Sin embargo, según Crevier en el artículo de INFORMÁTICA Y TEORÍAS DE APRENDIZAJE de Santos Urbina Ramírez se cita que Piaget no veía Mayores ventajas en el uso del ordenador para "modelizar la clase de estructuras mentales que postulaba", a diferencia de Papert el que se sintió rápidamente atraído por esa idea. Es así que entro en contacto con los investigadores pioneros en Inteligencia Artificial, campo del que recibiría también notorias influencias.

Es así que Papert se interesa por simular con el ordenador los procesos Cognitivos con el fin de estudiar con más detalle su naturaleza.

Otro de los postulados que Papert toma en cuenta es el Piagetiano, entendiéndolo al sujeto como agente activo y "constructivo" del aprendizaje.

Lo que él desea hacer es que en el ordenador el niño pueda llegar a hacerse Planteamientos acerca de su propio pensamiento, tarea esta difícilmente Realizable sin su concurrencia.

En el artículo Informática y teorías de aprendizaje Martí expresa que: Papert toma de Piaget:

- La necesidad de un análisis genético del contenido.
- La defensa constructivista del conocimiento.
- La defensa del aprendizaje espontáneo y, por tanto, sin instrucción.
- El sujeto es un ser activo que construye sus teorías sobre la realidad interactuando con esta.

Para Papert la utilización adecuada del ordenador puede implicar un importante cambio en los procesos de aprendizaje del niño, ya que se trata de un medio revolucionario, que puede llegar a modificar las formas de aprender.

Pero el uso del ordenador no debe limitarse al uso escolar tradicional, relegando al alumno a un segundo plano. El ordenador debería ser una herramienta con la que llevar a cabo sus proyectos y tan funcional *como un lápiz*.

La visión de Papert sobre las posibilidades del ordenador en la escuela como una herramienta capaz de generar cambios significativos es ciertamente optimista: "La medicina ha cambiado al hacerse cada vez más técnica; en educación el cambio vendrá por la utilización de medios técnicos capaces de eliminar la naturaleza técnica del aprendizaje escolar" ⁴⁴

Valoración crítica del lenguaje LOGO

De acuerdo a las aportaciones de Delval (1986) y Martí (1992) valoran al lenguaje LOGO de la siguiente manera:

- Los planteamientos de Papert son, tal vez, demasiado optimistas ya que la utilización mayoritaria de ordenadores en las escuelas se corresponde con la realización de "ejercicios rutinarios y repetitivos" de escaso interés.
- Papert enfatiza la necesidad de partir de experiencias concretas y conocidas. Sin embargo, las diferencias individuales al utilizar el LOGO para resolver un mismo problema pueden hacer que las diferencias sean muy notables.
- Algunas investigaciones llevadas a cabo en escuelas en las que se utiliza LOGO refieren cambios apenas apreciables.
- Que el niño aprenda de sus propios proyectos y de su interacción con el ordenador es muy positivo, pero sería preciso la figura de un guía que le permitiera extraer conceptos y nociones.
- Es importante la posibilidad de reflexionar sobre los errores, sin embargo, es posible no encontrar solución a los mismos, lo cual puede ocasionar resultados totalmente contrarios a los esperados si no existe una posible guía acerca de cómo resolver la situación problemática.
- Papert no ofrece propuestas concretas sobre el contexto educativo en que se ha de utilizar LOGO.

⁴⁴ Ibíd.: 43

2.9.2.2 Constructivismo y mediación.

El autor de esta teoría Martí propone la superación de las limitaciones a los métodos de Papert mediante una propuesta basada en un doble eje: Aplicación a situaciones específicas instructivas del constructivismo y Mediación del aprendizaje (a través del medio informático y a través de otras personas).

El autor cree también que es posible que a través de la exploración individual el sujeto pueda adquirir determinados esquemas generales de conocimiento, pero mucho más difícil será que consiga alcanzar aprendizajes específicos, para ello será necesario definir la situación instructiva partiendo de las ideas previas de los sujetos, de sus intuiciones y también será preciso definir el tipo de intervención de otras personas: profesor y alumnos.

Se considera también que la utilización de un determinado vehículo o medio para la aprehensión de los significados supone tener en cuenta las características específicas de ese medio. Así, el ordenador propiciará un contexto de aprendizaje diferente al de otro medio.

Los postulados vygotskianos destacan el papel del adulto y los iguales en el proceso de aprendizaje es decir se refiere al concepto de *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP).

Como Vygotsky señala "no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".⁴⁵

Es por ello que algunos de los autores de tendencia neovygotskiana destacan el importante papel que juega el profesor en la utilización de software instructivo. Es el caso de Mercer y Fisher, para los que el papel más relevante en todo proceso de enseñanza-aprendizaje reside en la comunicación, en el contexto cultural y en el lugar donde dicho proceso se lleva a cabo. Así, los autores se refieren al ya mencionado concepto de *andamiaje*, o a la ayuda que

⁴⁵ Ibíd.: 44

el profesor ofrece al alumno para que pueda solventar por si mismo una situación problemática.

Mercer y Fisher consideran que pese a la importancia de la fase de diseño de *software*, en cuanto a los resultados instructivos, su aplicación en cada situación distinta supondrá también unos procesos y problemática diferentes.

De esta manera, los procedimientos y resultados de cualquier actividad basada En el ordenador surgirán a través de la charla y actividad conjunta entre maestro y alumnos. Es decir, el mismo *software* usado con combinaciones diferentes de maestros y alumnos en ocasiones diferentes, generará actividades distintas. Estas actividades distintivas se llevarán a cabo en escalas de tiempo diferente, generarán problemas diferentes para los alumnos y maestros y casi tendrán ciertamente resultados de aprendizaje diferentes.

Aparte del propio *software*, la influencia fundamental en la estructura y resultados de una actividad basada en el ordenador vendrá ligada a la figura Del maestro.

2.9.3 CONCEPCIÓN DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LA INFORMÁTICA.

La Informática es un medio de comunicación con capacidad de ser usado para acceder, producir o gestionar información, por lo tanto la necesidad de integración curricular es elemental y además normativa.

“La Integración curricular de TICs es el proceso de hacerlas enteramente parte del currículo, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular”⁴⁶.

⁴⁶ SÁNCHEZ, Jaime H. Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas. <http://www.educarenpobreza.cl/>. 12-06-2011.

Asimismo, la integración curricular de las TICs implica:

- Utilizar transparentemente de las tecnologías
- Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender.
- Usar las tecnologías en el aula.
- Usar las tecnologías para apoyar las clases.
- Usar las tecnologías como parte del currículum.
- Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina
- Usar software educativo de una disciplina

Una integración curricular de la informática por prescripción administrativa o solo debida a la presión social, no va a cumplir un rol o adelanto importante en educación.

2.9.4 LA INFORMÁTICA EN EL CURRÍCULUM: EJEMPLIFICACIONES DE USO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL SISTEMA EDUCATIVO.

“La Informática como el resto de los medios, se encuentra de manera directa e indirecta presente en los diseños curriculares actuales.

En la siguiente tabla se da a conocer algunas ideas básicas de uso y posibilidades de integración de la media informática en los diferentes ciclos o niveles educativos”⁴⁷.

• ⁴⁷ CABERO, Julio. Nuevas TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN. Síntesis educación. DOE: Didáctica y organización escolar. Editorial síntesis S.A. impreso en España. Pág. 133

NIVEL/ETAPA	OBJETIVOS	USOS
Infantil y primer ciclo de primaria	Mejora y ejercitación de la atención, de la percepción, de contenidos básicos y el acercamiento a los medios y a su uso.	Realización de operaciones sencillas con el equipo, Rincón de aprendizaje.
Segundo y tercer ciclo de educación primaria	Recurso de aprendizaje, y objetivos particulares: Imagen y realidad más media, lectura de medios, producción y comunicación con ellos.	Lectura y análisis de imagen, manejo de equipos, producción y talleres de montaje, procesos sencillos de comunicación mediada por publicidad.
Educación secundaria Obligatoria	Análisis y producción con medios, teoría de la comunicación, capacidad autónoma y crítica, lenguaje de los medios.	Análisis y producción de software, diseño gráfico, producción web, gestión de información, comunicación, internet, hipertexto.

Tabla 1. Uso de la Informática en los diferentes Niveles de Educación

Como podemos ver el medio informática tiene cabida en todos los niveles educativos tomando en cuenta que hoy en día un ordenador es un elemento cotidiano de las casas nada extraño para los estudiantes de los diferentes niveles.

“En Educación Infantil, puede ser una potente herramienta de aprendizaje capaz de cubrir muchos de los objetivos curriculares propios de esta etapa. No se trata de que el niño observe con interés las acciones del profesor con el ordenador. Pues aunque no sepan leer ni utilizar el teclado manejan con soltura el ratón. En las primeras edades puede ser utilizado para trabajar en equipo en torno a un rincón de creación o indagación colectiva, como

herramienta que media con el profesor y el alumno"⁴⁸. En este nivel inicial recomiendan el software de ejercitación, cuentos interactivos, video- juegos y algunos programas básicos de diseño con los que los niños puedan aprender otros usos del ratón y de su habilidad y destreza.

2.9.5 LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN INICIAL.

Algunos educadores se muestran renuentes a poner una computadora en un salón de educación inicial. ¿Por qué? La mayoría de expertos actuales están convencidos de la importancia del método basado en los estudios del psicólogo Suizo Jear. Piaget. Supone: que los niños aprenden "construyendo su propio conocimiento" al ser inmersos en un ambiente rico en oportunidades, donde pueden explorar, manipular objetos y resolver problemas. Algunos expertos ven el software de ejercicios repetitivos, diseñados para reforzar el conocimiento de números, figuras geométricas, letras y se preocupan que las computadoras en las escuelas puedan ser usadas para empujar a los niños más rápido de lo que deben. Dicen que esto los alentará a aprender en forma aislada de los demás. Por el otro lado, hay una gran cantidad de expertos infantiles, también comprometidos con la corriente Piagetiana, que a pesar de estar de acuerdo con el hecho que existe mucho software que no toma en cuenta los niveles de desarrollo, creen que los programas adecuados, usados como una herramienta más de aprendizaje, pueden hacer mucha diferencia en los niños. Charles Hohmann, coordinador de la Fundación High Scope para la Investigación educativa (organización dedicada a la educación inicial) explica: "Agregar computadoras y software apropiado a su ambiente tiene consecuencias positivas incluyendo un aumento en la actividad cooperativa", (Por ejemplo niños jugando juntos y ayudándose en la computadora). Finalmente al comparar el valor de las computadoras con objetos tangibles, aquellos que los niños pueden manipular, muchos educadores piensan que lo ideal es exponerlos a todas estas opciones.

⁴⁸ Ibíd. 46. Pág. 134

“Los investigadores no solo refutan muchos de los miedos comunes con respecto a las computadoras y la educación inicial, sino que también señalan los beneficios que se obtienen al utilizar software apropiado para ellos. Educadores del proyecto, Head Start, (el cual estudia los efectos de las computadoras en los niños), concluyeron que cuando se les proporcionó actividades apropiadas, aumentó la aptitud de los niños para cumplir una tarea, tomar turnos y seguir instrucciones. Tuvo un aumento positivo en su auto estima, en la confianza en sí mismos y mejoró su creatividad”⁴⁹

2.10 SOFTWARE EDUCATIVO.

“Lo forman los programas educativos y programas didácticos creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”⁵⁰. Es así que a continuación se enumeran los diferentes tipos de programas:

- **Tutoriales.** Tiene por objeto enseñar un determinado tipo de contenido.
- **Programas de práctica y ejercitación.** Su objetivo es proporcionar al alumno la oportunidad de ejercitarse en una determinada tarea una vez obtenidos los conocimientos necesarios para el dominio de la misma.
- **Simulaciones e hipertextos.** Pretenden proporcionar un entorno de aprendizaje abierto basado en modelos reales. Permiten al usuario experimentar y contrastar diversas hipótesis.
- **Multimedia o hipermedias.** Están basados en modelos no lineales.

2.10.1 LOS MATERIALES HIPERMEDIAS Y MULTIMEDIA APLICADOS A LA ENSEÑANZA

Desde que comenzó a utilizarse el ordenador como recurso en la enseñanza, el software educativo producido ha ido evolucionando desde programas más cerrados y rígidos hacia otros más abiertos y versátiles, con mayores

⁴⁹ URL: [Hptt://QUIPUS: La tecnología y los niños de Kinder.](http://QUIPUS: La tecnología y los niños de Kinder.)

⁵⁰ URL: <http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/software.html>

capacidades de interactividad y prestaciones audiovisuales, como son los denominados hipertextos, hipermedias y multimedia, que responden a una visión del aprendizaje y la enseñanza más constructivista.

“En los últimos años, debido al creciente interés que han despertado, se han realizado y producido múltiples programas comerciales y/o particulares, autodenominados hipertexto, hipermedia o multimedia en muy diferentes campos. Y es que, en general, este tipo de aplicaciones se puede utilizar en cualquier área de conocimiento”⁵¹.

La importancia de la integración de estos medios está en las posibilidades que ofrecen estos para presentar la información de manera no lineal, interactiva y audiovisual, de modo que cada usuario pueda elegir con un mayor grado de libertad de qué forma interacciona con ella, propiciando así la creación de un entorno de aprendizaje que favorezca la construcción personal del conocimiento.

Sin embargo, a pesar de las ventajas que se le atribuyen a este tipo de medios, también aparece una larga lista de limitaciones. Ya que, la mera introducción de un nuevo medio en la enseñanza no es garantía suficiente de éxito si no llega a integrarse como un elemento más en el currículo.

2.10.2 MULTIMEDIA EDUCATIVO como recurso en Educación Inicial.

Los recursos educativos facilitan el proceso de enseñanza y de aprendizaje y son adaptados por los docentes para los procesos educativos.

Un Programa, un software, un CD Educativo multimedia en educación inicial es un recurso muy motivador para los niños ya que estos se identifican por una gran gama de elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones ...) que motivarán y apoyarán en el proceso de aprendizaje. A más de esto si son buenos cuentan una serie de características que atienden a diversos aspectos funcionales,

⁵¹ IBÍD. 47. Pág. 137.

técnicos y pedagógicos, a tomarse en cuenta como: facilidad de uso e instalación, versatilidad (adaptación a diversos contextos), calidad del entorno audiovisual, calidad en los contenidos (bases de datos), Originalidad (que presenten entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos), tengan una gran capacidad de motivación, potencialidad de los recursos didácticos, que fomenten la iniciativa y el auto aprendizaje, tengan enfoque pedagógico y promuevan el esfuerzo cognitivo.⁵²

2.10.3 MULTIMEDIA EDUCATIVOS.

2.10.3.1 ¿QUÉ SON MULTIMEDIA?.

“Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantado”⁵³.

Este tipo de materiales suelen facilitar el desarrollo de una secuencia de aprendizaje más flexible y abierta, suelen resultar más motivantes y ofrecen una enorme cantidad de posibilidades para el trabajo autónomo del alumnado, interactúa sobre un material caracterizado por la hipertextualidad organizativa de su información y por sus atributos multimedia.

2.10.3.2 CARACTERÍSTICAS DE MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Los multimedia interactivos presentan una serie de características que contribuyen a favorecer la consecución de múltiples funciones cuando se incluyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las características de estos medios son las siguientes:

⁵² <http://www.xtec.es/pmarques/edusoft.htm>

URL: ⁵³ <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

“Flexibilidad: como posibilidad de tratamiento de la información desde diferentes puntos de vista”⁵⁴.

Funcionalidad: en cuanto a cuestiones como la adaptación al tipo de alumno, ya la complejidad de los contenidos.

Multidimensional: generando un ambiente mucho más activo que contribuye a la asimilación del conocimiento, así como favorece la creatividad y el desarrollo de la imaginación.

Dinamismo: en cuanto que la información se puede cambiar de lugar, cambiar su presentación, estructurarla en diferentes niveles, y sobre todo ofrecer diversos caminos de interacción en función del interés del usuario.

Interactividad: permite la posibilidad de dialogar con el programa, utilizando potentes funciones de búsqueda, indagación, experimentación, etc.

Modulación de la información: por cuanto se puede acceder a ella desde diferentes puntos del sistema.

Acceso multiusuario: independientemente de factores espacio temporales, pudiendo ser utilizado un mismo programa multimedia por muy diferentes personas.

2.10.3.3 APLICACIONES DE MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN.

Las aplicaciones de los medios multimedia en educación son los siguientes:

1. “Sirve como soporte para realizar presentaciones a grupos, en este caso como apoyo para el profesor, ya que presentar su clase de una manera atractiva, también sirve como soporte para conferencias a padres u otros colegas”⁵⁵.
2. También sirve como soporte de información a la que los sujetos acceden, bien individualmente o en grupo. El acceso a la información

⁵⁴ Ibid. 50 Pág. 140.

⁵⁵ URL: www.educoas.org/.../Aplicaciones_Multimedia_interactivas_levy.ppt

multimedia incluye imágenes, sonidos, textos, etc. Se realiza de modo interactivo, a través de CD ROM o usando redes telemáticas.

3. Se usa en programas orientados al auto aprendizaje, individual o en pequeños grupos. Estos programas no incluyen únicamente información, sino que facilitan actividades con objeto de generar algún tipo de aprendizaje. Siguen diferentes modelos en función de los objetivos propuestos.

2.10.3.4 FUNCIONES DE LAS MULTIMEDIA EDUCATIVOS.

Las características de estos medios se describen a continuación:

“Innovadora. Por cuanto al introducirlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje va a plantear un nuevo tipo de proceso. Es decir, su implantación va a generar cambios en el modelo de enseñanza y en el tipo de aprendizaje a obtener, si bien se ha de tener cuidado en que también puede reforzar modelos previos o sólo realizar cambios superficiales. De ahí que antes de incluirlo es necesario plantearse un análisis de sus posibles repercusiones⁵⁶.

Motivadora. En la medida en que puede ayudar a hacer más atractiva la información o la presentación del mensaje de forma que se favorezca al aprendizaje.

Estructuradora de la realidad. Ya que el mensaje transmitido por un medio no es la realidad, sino una representación de la misma, una representación de determinados contornos de esa realidad y por tanto una ocultación de otros. Si esto se hace con fines didácticos, entonces el uso del medio puede ayudar a transmitir; por partes organizadas, realidades complejas. Se favorece así la comprensividad de la misma, así como la diversificación de visiones o puntos de vista acerca de la misma.

Formativa. Por cuanto apoyan la presentación de determinados contenidos, lo que puede ayudar a guiar, facilitar y organizar la acción didáctica, así como

⁵⁶ Ibid. 53. Pág. 144

condicionan el tipo de aprendizaje a obtener, ya que pueden promover diferentes acciones mentales en los alumnos.

Solicitadora u operativa. Puesto que organizan las experiencias de aprendizaje, estableciendo un contacto con la realidad que representan, a la vez que consigo mismos.

Informativa. Como transmisores de información (estructurando la realidad).

Función evaluadora: puesto que gracias a su carácter interactivo ofrecen rápido feedback (*retroalimentación*) a las respuestas y acciones de los alumnos. Se pueden realizar dos tipos de evaluaciones:

- Implícita: ayudando al estudiante a observar sus errores y haciendo que él mismo los detecte y evalúe a partir de las respuestas del ordenador.
- Explícita: presentando informes con valoraciones de la actuación del alumno.

Investigadora. En el sentido de que pueden ofrecerse como interesantes entornos en los que el alumno indague y busque determinadas informaciones, analice el efecto de determinadas variables.

Expresiva. En la medida en que pueden comunicar o ayudarnos a comunicar una misma realidad a través de múltiples formatos. Así como que pueden ayudar a expresar nuestras ideas y comunicarnos con los demás.

2.10.3.5 VENTAJAS DE LAS MULTIMEDIA INTERACTIVAS EN EDUCACIÓN

Como señala Prendes⁵⁷, el potencial instructivo de los entornos multimedia aparece determinado por los siguientes factores:

La información. En cuanto a las posibilidades que ofrece de agrupamiento de la información interconexiónada; facilidades que ofrece de rápido acceso a la información de diversa naturaleza.

⁵⁷ Ibid. 55. Pág. 146

El aprendizaje. La naturaleza asociativa, intuitiva del aprendizaje, los diferencia en gran medida de los materiales tradicionales; facilita al alumno la estructuración del conocimiento; favorece tres tipos de representación mental: el aprendizaje activo, las representaciones icónicas y las simbólicas; la interconexión de conocimientos es especialmente apropiada para aplicaciones educativas; potencia el desarrollo de nuevas estrategias de aprendizaje; el aprendizaje es no-lineal, ofrecen ambientes intelectuales ricos.

El aprendiz. El aprendiz decide con su capacidad individual y sus metas cómo ha de utilizar la información y ha de tomar continuamente decisiones; el sujeto es así un aprendiz activo que ve potenciada su curiosidad intelectual. Fomenta la colaboración entre alumnos y la comunicación de conocimientos".

2.10.3.6 INCONVENIENTES DEL USO DE MATERIALES HIPERMEDIAS Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

El uso de multimedia no implica necesariamente que se consiga una mayor retención de información ya que en la mayoría de los estudios realizados no se ha demostrado de forma clara que el uso de este medio y de las nuevas tecnologías, en general, realmente produzca resultados significativos en el aprendizaje. Más bien, en casi todos se llega a la conclusión de que todavía queda mucho por aprender, y que ello depende de otros factores y no tanto de la potencialidad tecnológica del medio en sí.

En el libro de la Nueva tecnología aplicada a la educación Jiménez expresa que a partir de un estudio realizado sobre la eficacia comunicativa de los sistemas multimedia educativos, indica que "el programa multimedia analizado es eficaz en la transmisión de información conceptual. Se aprenden cosas concretas pero no conceptos globales".⁵⁸

Otro de los inconvenientes de este medio es que en el ámbito educativo la multimedia se lo utiliza solo como un elemento de motivación y de información, sin tomar en cuenta otras posibilidades, como la función

⁵⁸ Ibid. 56 Pág. 147

evaluativa o la investigadora.

Otras de las limitaciones del software educativo para el aprendizaje del alumno, son las siguientes:

- Diálogos demasiados rígidos.
- Aprendizajes incompletos y superficiales
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Ansiedad (unas veces por ser "demasiado motivador" y otras veces por la posibilidad de que cree adicción, a lo que se podría añadir la posibilidad de que "aburra" al alumno y le haga sentir que no consigue los resultados esperados).
- Aislamiento (por cuanto un exceso de uso de este tipo de programas de forma individual pueda conllevar problemas de sociabilidad).

El uso de materiales multimedia no siempre trae consigo inconvenientes, ya que muchas veces estos multimedia no dan resultado debido a la falta de adaptación a un currículo, o al fallo de una metodología con los mismos.

2.10.3.7 ASPECTOS A CONSIDERAR EN LAS POSIBILIDADES Y LIMITACIONES DE LOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN EDUCACIÓN.

Las limitaciones y posibilidades de los multimedia educativos están relacionados con:

LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Ya que cambia de rol, este pasa a ser:

- Consultor de la información y asesor del alumno, es un mediador.
- Facilitadores de un aprendizaje crítico en un contexto colaborativo

✚ LA ESTRUCTURA ORGANIZATIVA EN LA QUE SE INSERTEN.

El uso de materiales de este tipo, permiten un trabajo más independiente por lo tanto hay que disponer de una organización más flexible, abierta y diversa, de tal manera que se trate de formar a los alumnos en diferentes formas de aprendizaje.

✚ LOS ALUMNOS:

“Este es un factor decisivo respecto al éxito del uso de este tipo de programas, con respecto a sus actitudes como aptitudes, es decir la adaptación de los programas utilizados a sus aptitudes y necesidades”⁵⁹.

✚ CUESTIONES QUE TIENEN QUE VER CON EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DEL PROPIO MEDIO.

Si estos programas no tienen una cierta coherencia, anteponen lo estético y técnico a lo didáctico, o simplemente están mal estructurado es probable que los estudiantes puedan sentirse perdidos desorientados y mostrar una gran falta de motivación.

2.10.4 IMPLICACIONES PARA EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA.

“Programar una determinada aplicación por ordenador actualmente no es demasiado complejo, no lo es menos el hecho de producir software que sea educativo y además de calidad, no es una tarea tan simple, no basta con programar sino que la cuestión va mucho más allá de los aspectos meramente técnicos, como son los aspectos del diseño didáctico y contenido”⁶⁰.

Desde el punto de vista didáctico, se tener en cuenta los objetivos de aprendizaje y las actividades a realizar por los usuarios, las relaciones que se

⁵⁹ Ibid 57. Pág 150

⁶⁰ Ibid. 58. Pág. 151

pueden establecer entre las actividades de aprendizaje, y el tipo de contenido, así como las diferencias individuales de los usuarios.

En el diseño de materiales multimedia es necesario tomar una serie de decisiones, referentes a: Diseño Conceptual, Diseño de las Interacciones y el Diseño visual.

DISEÑO CONCEPTUAL.

“Se deben realizar las especificaciones de los objetivos y contenidos de la estructura, así como identificar las metáforas o analogías que guiarán al usuario a través del proceso del uso del programa”⁶¹.

DISEÑO DE INTERACCIÓN.

En esta parte se especifica la forma en que el usuario va a poder interactuar con el programa, así como los recursos y metáforas que se van a utilizar para ello.

DISEÑO VISUAL.

Se especifica la apariencia que tendrá la aplicación en su conjunto y los elementos visuales a utilizar para comunicar la información de forma clara y atractiva.

En el diseño de estos materiales también hay que tomarse en cuenta la selección de una teoría de aprendizaje (conductista, cognitivista, constructivista) depende de los siguientes aspectos como: el tipo de contenido, la edad del usuario, el tipo de producto final y el contexto del uso.

2.10.4.1 PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO DE PROGRAMAS MULTIMEDIA.

En el Libro Nuevas Tecnología aplicadas a la educación se describe que para el diseño de Programas multimedia se necesita ciertos principios a

⁶¹ Ibíd. 59. Pág. 152

considerarse dentro de una perspectiva técnica, estética y didáctica. Los cuales se describen a continuación.

- ✚ **Relacionarse con el conocimiento previo dominado por el estudiante.** El Programa debe tener contenidos que se acomoden a múltiples niveles de complejidad y acomodarse a los conocimientos previos del usuario.
- ✚ **Los conocimientos se adquieren con mayor significado cuando se integran con actividades que muevan al estudiante a generar su propio y único significado.** Las actividades deberán contener ayudas instruccionales para facilitar la selección, organización e integración de la información.
- ✚ **Tener en cuenta que el aprendizaje está influido por cómo se ha organizado el contexto donde se ha aprendido.** Se debe organizar la información de una forma clara y consistente.
- ✚ **La utilidad del conocimiento mejora cuanto mayor sea el procesamiento y la comprensibilidad.** El procesamiento de la información debe ser amplio y claro, para que de esta manera sea significativo para el estudiante.
- ✚ **El conocimiento se integra mejor cuando los conceptos no familiares pueden relacionarse con los conceptos familiares.** Es decir que se debe partir de situaciones o contenidos familiares para los usuarios e integrar contenidos o situaciones desconocidas para él.
- ✚ **El aprendizaje mejora cuando se aumentan los artículos complementarios utilizados para representar el contenido a aprender.** Para mejorar el aprendizaje es necesario presentar la información utilizando múltiples y complementarios símbolos, formatos y representaciones.
- ✚ **El aprendizaje mejora cuando la cantidad de esfuerzo mental invertido se incrementa.** Se deben incluir actividades que tengan por

finalidad potenciar la capacidad de los usuarios.

- ✚ **El aprendizaje mejora cuando la competición decrece con recursos cognitivos similares, y disminuye cuando aumenta la competición con los mismos recursos.** Es necesario diseñar presentaciones e interacciones para perfeccionar los procesos cognitivos y reducir la dificultad del procesamiento de la tarea.
- ✚ **La transferencia mejora cuando el conocimiento se sitúa en contextos auténticos y realistas.** El aprendizaje mejora cuando se parte de contextos reales o conocidos.
- ✚ **El conocimiento flexible aumenta cuando se ofrecen varias perspectivas sobre un tema y se aprende de la naturaleza condicional del conocimiento.** Ofrecer al usuario ayudas que le permitan adquirir el conocimiento desde múltiples perspectivas y por diversos caminos.
- ✚ **La retroalimentación aumenta la posibilidad de aprender el contenido relevante.** El Multimedia debe ofrecer oportunidades para responder y recibir retroalimentación .
- ✚ **Los alumnos tienden a confundirse y desorientarse cuando los procedimientos son complejos, insuficientes o inconsistentes.**
- ✚ El programa debe ofrecer procedimientos de navegación claramente definidos y sencillos.
- ✚ **Las representaciones visuales del contenido de la lección y su estructura, mejoran la comprensión del alumno, tanto en las relaciones entre conceptos como los requerimientos procedimentales del sistema de aprendizaje.** Las imágenes y su estructuración tienen que ser precisas de modo que faciliten la comprensión del aprendizaje.
- ✚ **Los sujetos varían completamente en sus necesidades de guía.** Se deben ofrecer diversos tipos de asistencia táctica, instruccional y procedimental.
- ✚ **Los sistemas de aprendizaje son más efectivos cuando se adaptan**

a las diferencias individuales relevantes. Los multimedia interactivos deben adaptarse a las características de los usuarios como de los contenidos.

- ✚ **Las demandas meta cognitivas son mejores en entornos de aprendizaje poco estructurados que en los más estructurados.** Se debe emplear actividades inmediatas y de auto chequeo para ayudar al alumno a adoptar estrategias de aprendizaje individual.
- ✚ **El aprendizaje se facilita cuando el sistema se caracteriza por ser funcionalmente autoevidente, y lógicamente organizado.** Se debe emplear un diseño de pantalla y convenciones procedimentales que sean familiares o que puedan ser fácilmente comprendidas y estén relacionadas con los requerimientos del aprendizaje.

2.10.5 FACTORES RELEVANTES QUE DEBE PLANTEARSE UN DISEÑADOR EN LA REALIZACIÓN DE MULTIMEDIA EDUCATIVAS.

“Resumiendo lo más importante que se debe plantear un diseñador en la realización de multimedia educativos es lo siguiente”⁶²:

1. Tener una imagen clara del contenido, su naturaleza, relevancia, utilidad, así como saber como estructurarlo y como presentarlo de forma que ofrezca diferentes alternativas al usuario para construir por si mismo su propio esquema de conocimiento.
2. Conocer la audiencia planteándose cuestiones como: quiénes van a ser los usuarios, que es lo más importante para ellos, cuáles son sus expectativas, que nivel de conocimiento tanto del contenido como del soporte.

• ⁶² Estos factores se exponen en CABERO, Julio. Nuevas TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN. Síntesis educación. DOE: Didáctica y organización escolar. Editorial síntesis S.A. impreso en España.

3. Mantener el interés del usuario. Para ello los programas educativos se debería fijar un poco más de atención sobre el diseño de los juegos por ordenador.
4. Comunicar visualmente. Es decir utilizar imágenes y sonidos no solo como elemento de decoración, sino que se deben aprovechar los diferentes códigos para presentar la información de modo diversificado, de la misma forma que la realidad que nos rodea, en la cual solo una pequeña parte es totalmente verbal.
5. Visualizar la comunicación. Es importante tener claro antes de comenzar la fase de producción, una imagen clara del producto que se desea producir, de cómo va a comunicarse con el usuario y que va a permitir a este hacer.
6. Facilitar los modos de elaborar el conocimiento de forma individualizada y crítica presentando diferentes grados de abstracción y complejidad del conocimiento que permitan la progresión de los más simple a los más complejo.
7. Ofrecer el control al usuario si bien siempre teniendo en cuenta el grado de libertad que se le permita debe estar adaptado a su nivel y necesidades.
8. Ayudar al alumno a reconocer qué es lo quería hacer, o que es lo que puede hacer el programa, más que obligarlo a memorizar comandos.
9. No centrar su atención en los mecanismo de navegación internos del programa y orientar al usuario con métodos flexibles de organizar los contenidos que se acomoden a las diferencias individuales de los sujetos.

En definitiva, hacer un diseño simple pero no simplicista. Es decir tratar de utilizar los diferentes recursos de de diseño grafico para realizar un producto motivador, comprensible, sugerente y atractivo que ayude a mantener la atención, retener y comprender la información, si bien el diseño grafico no debe añadir complejidad ha de exigir el menor esfuerzo cognitivo

posible por lo que ha de ser un factor principal la sencillez y la funcionalidad de la estética.

Según Fischer y Mandil, se debe conseguir que el usuario sea capaz de contestar a las siguientes cuestiones:

1. ¿Dónde estoy?
2. ¿Cómo he llegado aquí?
3. ¿Qué puedo hacer?
4. ¿Dónde puedo ir?
5. ¿Cómo puedo llegar?

2.10.6 CALIDAD Y EVALUACIÓN DE LOS PROGRAMAS MULTIMEDIA.

Para evaluar las características de un programa educativo es necesario tomar en cuenta su aspecto Técnico y Pedagógico.

“En la propuesta de Evaluación de Pere Marques, inicialmente se pide información general como”⁶³:

- El Título del programa
- Autores
- Editorial
- Temática:
 - **Los objetivos del programa,**
 - **Los Contenidos del programa:** En el que se deberá anotar hechos, conceptos, procedimientos y actitudes,
 - **Los destinatarios:** En este ítem se debe describir las características del usuario, la etapa evolutiva entre otras características.

⁶³ URL: <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

- **La Tipología del programa:** Es decir si este es de ejercitación tutorial, base de datos, libro, simulador, juego, constructor, herramienta, entre otros.
- **Los Usos Posibles del programa:** Es decir si este esta destinado para entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar , expresarse, comunicarse, entretener, evaluar , procesar datos entre otros.
- **El Enfoque pedagógico.** Cual es el enfoque del programa Conductista, cognitivista o constructivista.
- También se solicita la breve descripción del programa.

2.10.6.1 ASPECTO PEDAGÓGICO.

La Evaluación del Aspecto pedagógico Pere Marques toma en cuenta los siguientes aspectos:

- Capacidad de Motivación
- Adecuación del los contenidos, actividades, comunicación al usuario.
- La Potencialidad de los recursos Didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización).
- Fomento de iniciativa y auto aprendizaje.
- Enfoque pedagógico Actual.
- La Documentación (si tiene)

También toma mucha importancia al **ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN LAS ACTIVIDADES DEL MULTIMEDIA** en la cual solicita marcar una o varias características que se describen a continuación:

- ✓ Control psicomotriz
- ✓ Memorización/ evocación.
- ✓ Comprensión/ interpretación.
- ✓ Comparación/ relación (orden- clases...)
- ✓ Análisis / Síntesis

- ✓ Calculo Razonamiento (deductivo-, inductivo, critico)
- ✓ Pensamiento divergente/ imaginación.
- ✓ Resolución de problemas.
- ✓ Expresión (verbal, escrita, grafica).
- ✓ Exploración/ experimentación
- ✓ Reflexión meta cognitiva.

2.10.6.2 ASPECTOS TÉCNICOS

- En cuanto a los aspectos técnicos a evaluar en un programa educativo se presenta los elementos que se tomaron en cuenta en el modelo de evaluación tomado del libro Tecnologías Apropriadas para la educación en el cual el autor hace una revisión de algunas propuestas elaboradas para la evaluación de Software educativo:

Organiza la ficha de evaluación con indicadores y valoración.

Dentro de **LA SENCILLEZ EN LA UTILIZACIÓN** del programa evalúa lo siguiente:

- ✓ ¿Se puede utilizar el programa sin poseer conocimientos específicos de la Informática?
- ✓ El interfaz de comunicación propone que el programa ¿es fácil de utilizar?
- ✓ ¿El menú de opciones es amigable para el alumno?
- ✓ ¿El Programa se maneja de forma homogénea a lo largo del mismo?
- ✓ El alumno sabe en todo momento las teclas operativas que debe manipular para responder a los diferentes tipos de preguntas?

En cuanto a la **VISUALIZACIÓN POR PANTALLA Y EFECTOS TÉCNICOS** valora los siguientes:

- ✓ Esta bien estructurada la pantalla (zonas para presentar la información, zonas de interacción (alumno- computador, zonas de mensajes y ayudas)?

- ✓ ¿Se observa calidad en la redacción de los textos (ausencia de errores gramaticales y de faltas de ortografía)?
- ✓ ¿Las pantallas son legibles,(poco repletas, distribución coherente de los elementos)?
- ✓ ¿Se mantiene informado al alumno sobre su progreso a lo largo de programa mediante un sistema de puntuación, marcador, reloj, etc)?
- ✓ La presencia de efectos motivadores (sonido, color, movimiento ¿son acertados, no perturban la marcha de la clase y no distraen al alumno en su aprendizaje?
- ✓ El tipo y tamaño de las letras es adecuado para el nivel de los alumnos que van a utilizar el programa?

En las **FORMAS DE INTERACCIÓN PROPUESTAS AL ALUMNO** en el Programa Multimedia se considera importante apreciar:

- ✓ Si los mensajes que ofrece el programa son pertinentes (no ofensivos, no peyorativos, actúan como reforzadores a la respuesta del alumno?
- ✓ Si los mensajes que aparecen inmediatamente a la respuesta del alumno ¿ se mantienen en pantalla el tiempo necesario para ser leídos?
- ✓ Se indica de manera clara el lugar de la pantalla y el momento para responder?
- ✓ ¿El conocimiento del teclado y la cantidad de teclas que hay que usar para escribir la respuesta son adecuadas para el nivel del alumno?
- ✓ ¿El programa ofrece un sistema para abandonarlo sin tener que interrumpirlo de manera impropia?
- ✓ ¿El sistema de análisis del <programa reconoce el tipo de respuesta en función de la pregunta y advierte posibles errores mecánicos?
- ✓ La estructura del programa permite un trabajo en colaboración de un grupo de estudiantes?

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Tipo de Investigación

Por el propósito o finalidad que persigue la investigación se planteó un enfoque cual-cuantitativo ya que parte de un marco teórico, buscando incrementar los conocimientos científicos, basada en la investigación descriptiva, para realimentar el proceso de iniciación a la lectura y diseño de Multimedia Educativos en Educación, sin embargo se necesitó el apoyo de los siguientes métodos a fin de sustentar la investigación señalada.

3.1.2 Métodos de la investigación

3.1.2.1 Método Inductivo

Este método fue necesario implantar, porque tras una primera etapa de observación y análisis de los hechos, se deriva una idea, hasta llegar a señalar indicadores de varias causas y efectos que consideran pertinente diseñar un Software Educativo de Iniciación a la Lectura para niños y niñas de 5 a 6 años del Sector Puéllaro del Distrito Metropolitano de Quito.

3.1.2.2 Método Deductivo

La aplicación de este método fue de gran valor práctico, ya que se partió de datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez, en este caso el juego como metodología en educación inicial, teorías que apoyan el uso de las TIC en educación, entre otros.

3.1.2.3 Método Descriptivo

Esta investigación también se apoyó en el método descriptivo, el que nos sirvió para recoger, organizar, resumir, presentar, analizar, generalizar, los resultados de las observaciones, además implicó la recopilación y presentación sistemática de datos para dar una idea clara de la situación determinada.




3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población

A dos o tres horas aproximadamente de Quito, al nororiente, están las parroquias de: Puéllaro, Perucho, Chavezpamba, Atahualpa y San José de Minas, zona en que se llevará a cabo la investigación y que actualmente se le ha denominado como la Ruta Escondida, por encontrarse un poco alejadas de la ciudad.

La economía de estas parroquias está centrada en la agricultura, avicultura y comercio, por lo que estaríamos hablando de una zona rural, lugar que considero adecuado y óptimo para la educación y sano desarrollo de los niños y niñas.

La UTE 9 del Ministerio de Educación para escuelas fiscales está dividida en tres sectores.

-  Puéllaro
-  Cayambe
-  Tabacundo

Siendo esta UTE muy amplia y con escuelas que distan mucho entre si, se ha decidido escoger como población para este estudio al Sector Puéllaro, que tiene 11 centros distribuidos en cada parroquia según el número de habitantes y necesidad de población.

A continuación se presenta una tabla en la que consta cada centro Infantil con el número de niños y educadores, así como también su ubicación.

PARROQUIAS Y ANEJOS	NOMBRE DE LA ESCUELA	NÚMERO DE NIÑOS	NÚMERO DE DOCENTES
Puéllaro	Jardín de Infantes Elena Soler	29	2
Alchipichi	Jardín Libertad	15	1
Aloquincho	J. José María Velasco Ibarra	26	1
Coyagal	Tungurahua	10	1
Pinguilla	J. Quis Quis	8	1
Atahualpa	J. Atahualpa	38	1
Pilgarán	Macará	10	1
Minas	Cumaná	38	1
	1º de Julio	12	1
	J. Rafael Larrea	28	1
Perucho	Pedro de Puelles	12	1
TOTAL		226 niños y niñas	12 educadores

Entonces se trabajara con la Población.

Nº de Niños y niñas de 5 a 6 años del Primer Año de Básica del Sector Puéllaro: 226

Nº de Educadores del Primer año de Educación Básica del Sector Puéllaro: 12.

Se considera importante desarrollar entrevistas que nos permitan conocer el punto de vista de los profesionales en cuanto al diseño de Multimedia educativo, por lo tanto se aplicarán entrevistas a:

- 4 Docentes en Psicología.
- 4 a Docentes que estén inmersos en el campo de la Tecnología Educativa.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

3.3.1 TÉCNICAS.

Esta investigación empleó como base la técnica la Observación (Ficha “El uso de Recursos Tecnológicos y la actitud de los niños frente a ellos”) Entrevistas a Profesionales (Docentes en Psicología y Tecnología Educativa) y Encuestas (Docentes en educación Parvularia).

3.3.2 INSTRUMENTOS

En esta investigación se aplicó el guion de la entrevista y pautas de observación y guión de entrevista.

3.4 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.4.1 ENTREVISTAS

3.4.1.1 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A EDUCADORAS PARVULARIAS DE LA ZONA NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.

1. ¿Está de acuerdo con la tecnología Educativa en Educación Inicial?

	FRECUENCIA	%
SI	12	100
NO	0	0.0
TOTAL	12	100%

Tabla 1
Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

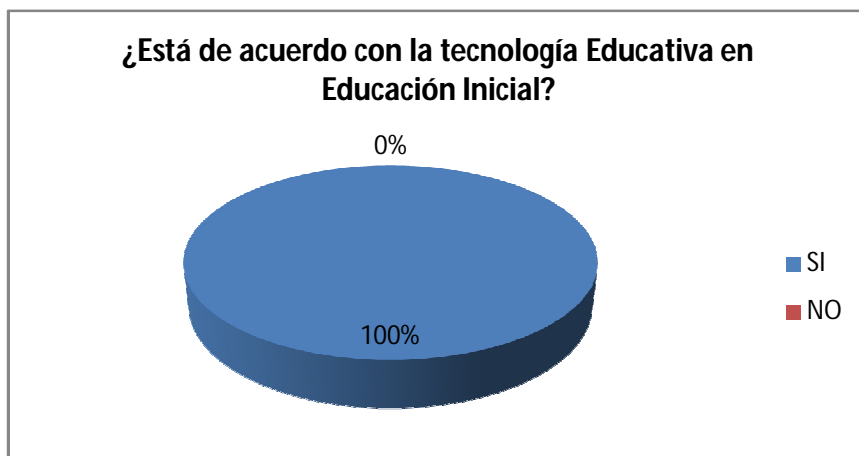


Ilustración 1
Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

ANÁLISIS:

El 100% de las educadoras está de acuerdo con el uso de la tecnología Educativa en Educación Inicial.

INTERPRETACIÓN.

Las educadoras consideran relevante el uso de la tecnología Educativa en educación inicial, ya que se considera a la educación un campo propicio para la integración y uso de la Informática.

2. Utiliza usted recursos informáticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

	FRECUENCIA	%
SI	8	66,7
NO	4	33,3
TOTAL	12	100%

Tabla 2

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

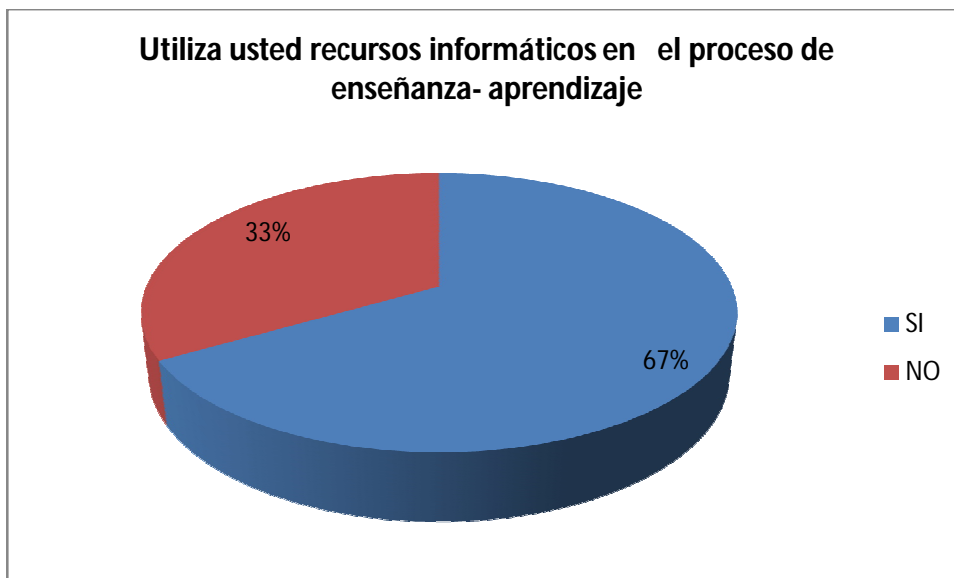


Ilustración 2

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

ANÁLISIS: El 67% de las educadoras utilizan recursos informáticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que los 33% restantes no utilizan recursos informáticos en el proceso enseñanza- aprendizaje.

INTERPRETACIÓN:

Las educadoras encuestadas incorporan en su labor educativa la tecnología educativa como un recurso más en el proceso de enseñanza - aprendizaje, porque se le considera un material instructivo generador de aprendizajes en los niños y niñas.

3. ¿Alguna vez diseño o adaptó algún recurso informático para su grupo?

	FRECUENCIA	%
SI	5	41,7
NO	7	58,3
TOTAL	12	100%

Tabla 3

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias.

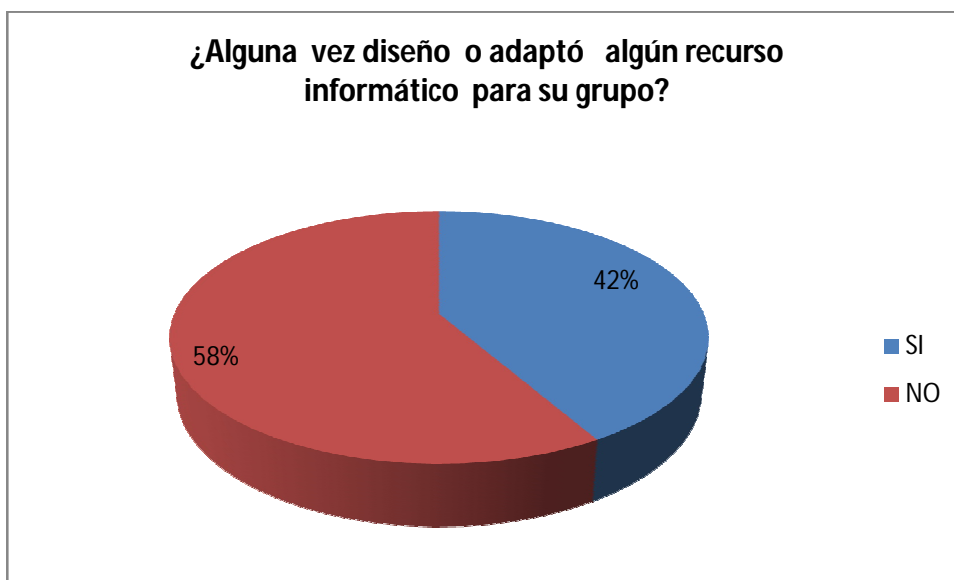


Ilustración 3

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias.

ANÁLISIS: El 58% de las educadoras no han diseñado ningún recurso tecnológico para su grupo, mientras que el 42% si ha adaptado o diseñado un recurso tecnológico.

INTERPRETACIÓN:

El diseño de multimedia educativos por parte de los educadores es muy importante dentro de educación, ya que estos son considerados elementos muy motivadores, atractivos, que deben incorporarse dentro de la labor educativa.

4. ¿Si no utiliza, recursos informáticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje los usaría si los tiene a su disposición?

	FRECUENCIA	%
SI	12	100
NO	0	0.0
TOTAL	12	100%

Tabla 4

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

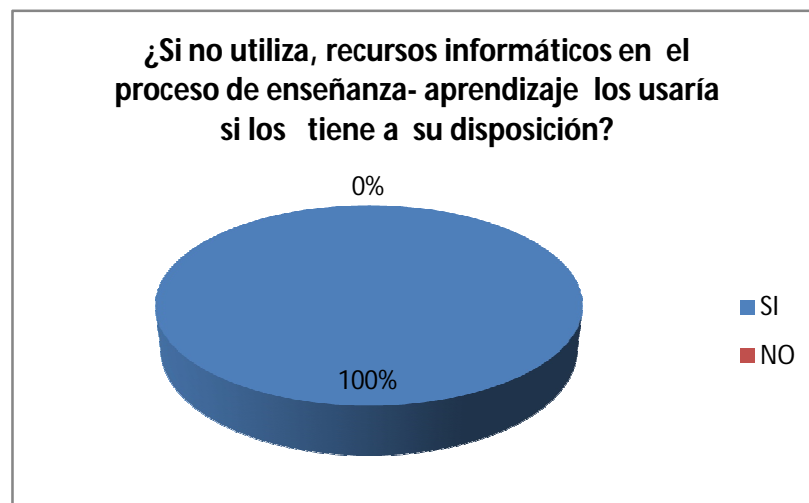


Ilustración 4

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios.

ANÁLISIS: El 100% de las educadoras respondieron que si utilizarían recursos informáticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERPRETACIÓN:

Las educadoras que aún no utilizan recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje están dispuestas a incorporar la tecnología educativa como un recurso más en su labor educativa porque la tecnología posibilita la interacción, manipulación y motivación del proceso de enseñanza- aprendizaje.

5. ¿Tiene su grado acceso a un laboratorio de Informática?

	FRECUENCIA	%
SI	9	75
NO	3	25
TOTAL	12	100%

Tabla 5

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

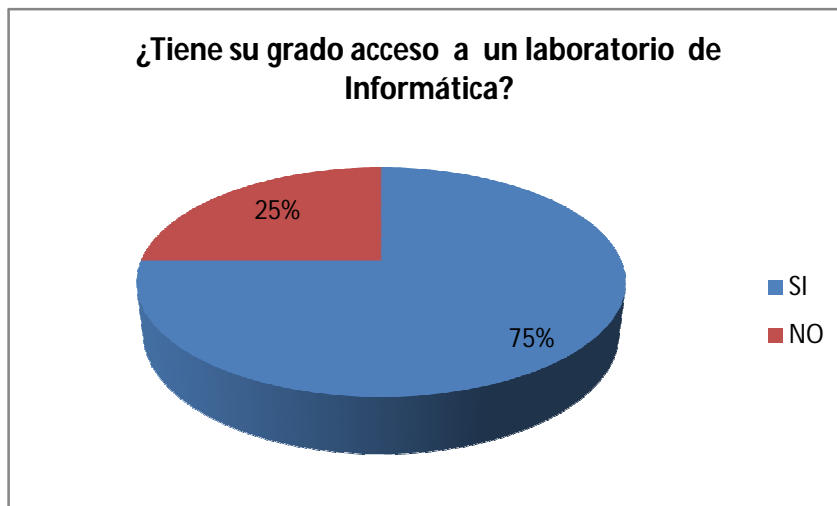


Ilustración 5

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

ANÁLISIS: El 75% de las educadoras expresaron que tienen acceso a un laboratorio de informática, mientras que el 25% respondieron que no tienen acceso.

INTERPRETACIÓN: la mayoría de las educadoras Parvularias tienen a su disposición un laboratorio de informática, lo cual contribuye a que puedan utilizar e incorporar un recurso Informático en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mientras que el 25% de las educadoras manifestaron que no tienen acceso, aunque expresaron que próximamente contarían un laboratorio.

6. Considera usted que se encuentra preparado/a para usar un material multimedia educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de iniciación a la lectura.

	FRECUENCIA	%
SI	5	41,7
NO	7	58,3
TOTAL	12	100%

Tabla 6

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

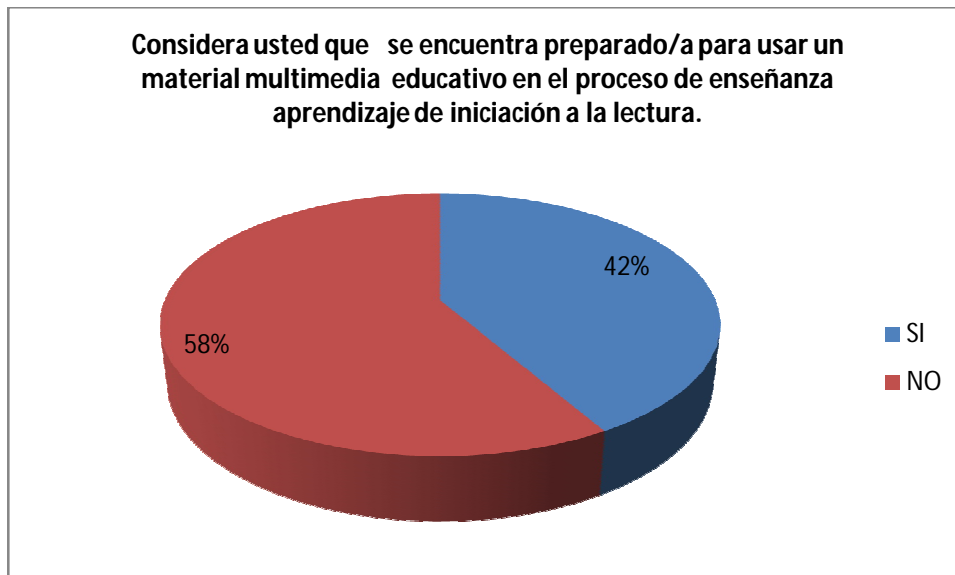


Ilustración 6

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

ANÁLISIS: El 42% de la educadoras consideran que se encuentran preparadas para usar un material educativo multimedia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura, mientras que el 58% manifestó que no ya que no disponían de los recursos.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de educadoras manifiestan que no se encuentran preparadas para utilizar un recurso informático, pero se considera que las nuevas generaciones de educadores se acoplan mejor a estos recursos y que es necesario que los educadores nos actualicemos constantemente.

7. Considera que los niños/as se sientan motivados y les guste experimentar con un programa informático Educativo.

	FRECUENCIA	%
SI	12	100
NO	0	0.0
TOTAL	12	100%

Tabla 7

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

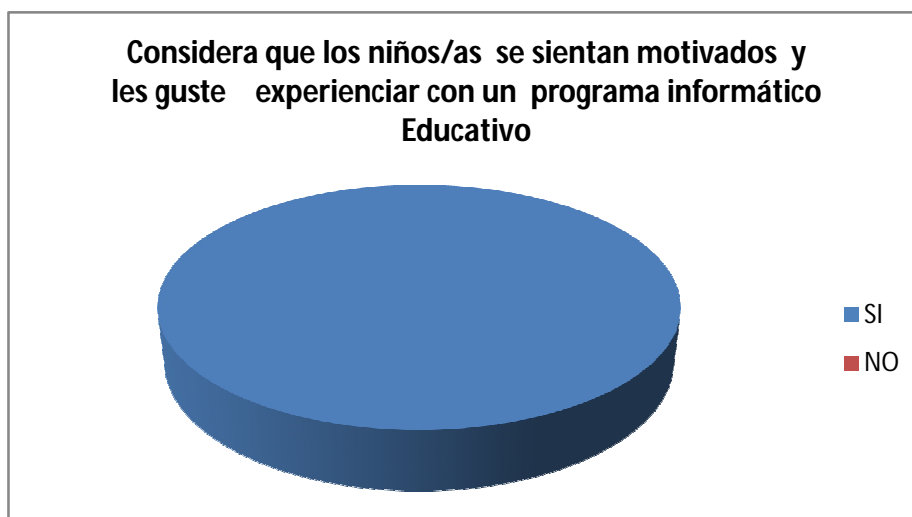


Ilustración 7

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

ANÁLISIS: El 100% de educadoras contestaron afirmativamente a esta pregunta, es decir creen que los niños se sienten o se sentirían motivados al experimentar con tecnología.

INTERPRETACIÓN. La Totalidad de educadoras afirman que los niños les gusta experimentar con tecnología, por lo tanto un recurso multimedia es considerado un material educativo muy motivador y atractivo para los niños y niñas de educación inicial.

8. ¿Le serviría a usted de apoyo un material educativo informático de iniciación a la lectura?

	FRECUENCIA	%
SI	12	100
NO	0	0.0
TOTAL	12	100%

Tabla 8

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

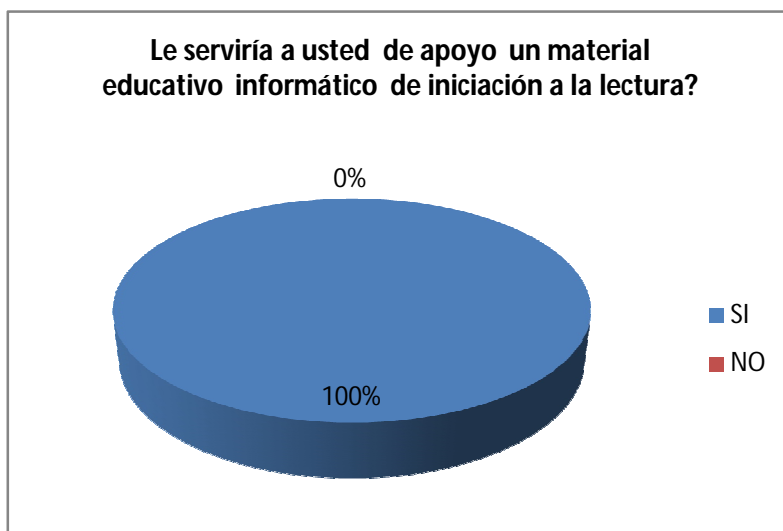


Ilustración 8

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS: El 100% de las educadoras contestaron que un recurso educativo informático les serviría de mucho apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Un recurso educativo multimedia de iniciación a la lectura para niños y niñas de 5 a 6 años tiene una excelente aceptación, ya que estos recursos son considerados elementos que brindan a los niños grandes posibilidades de descubrimiento, manipulación y autonomía.

9. ¿Qué recursos utiliza usted en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas?

	FRECUENCIA	%
VISUALES (Bandas Pictóricas, Cuentos , Pictogramas, Fotografías.)	0	0.0
Lecturas (Cuentos, Lectura de etiquetas, lectura de propagandas)	0	0.0
LECTURAS Y VISUALES	5	41,7
BIBLIOTECA Y TÍTERES	0	0.0
Todos	7	58,3
Otros especifique	0	0,0
TOTAL	12	100

Tabla 9

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

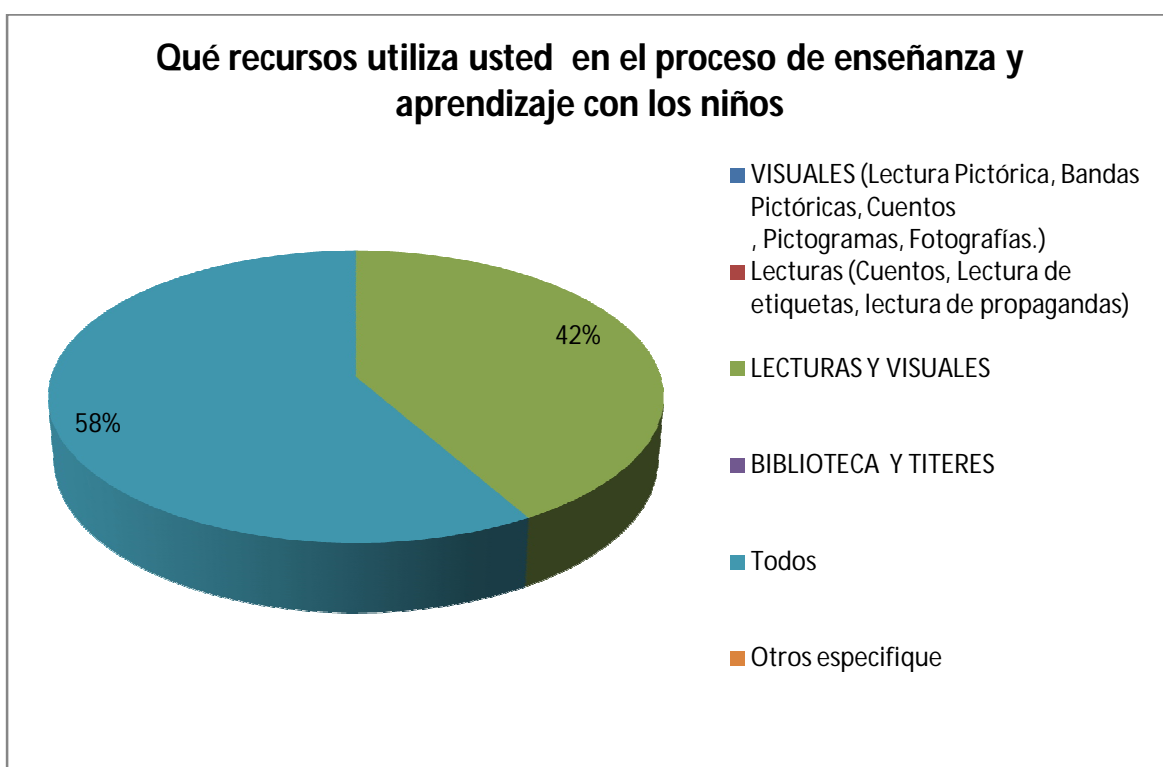


Ilustración 9

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS: El 58% de las educadoras utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura todos los recursos (Visuales, lecturas, Biblioteca y títeres); mientras que el 42% de las educadoras utiliza Lectura y visuales.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de educadoras Parvularias de la Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito utilizan para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura los RECURSOS VISUALES (Gráficos, colores, bandas, pictóricas, cuentos y fotografías), LA LECTURA (lectura de pictogramas, del ambiente , de etiquetas) y Biblioteca y Títeres. Mientras que el resto utiliza La Lectura y recursos visuales.

10. ¿Cuáles de los recursos utilizados por usted llamaron más la atención de los niños?

	FRECUENCIA	%
VISUALES (Lectura Pictórica, Bandas Pictóricas, Cuentos , Pictogramas, Fotografías.)	2	16,7
Lecturas (Cuentos, Lectura de etiquetas, lectura de propagandas)	6	50,0
LECTURAS Y VISUALES	0	0,0
BIBLIOTECA Y TÍTERES	1	8,3
Todos	3	25,0
Otros especifique		
TOTAL	12	100

Tabla 10

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularios

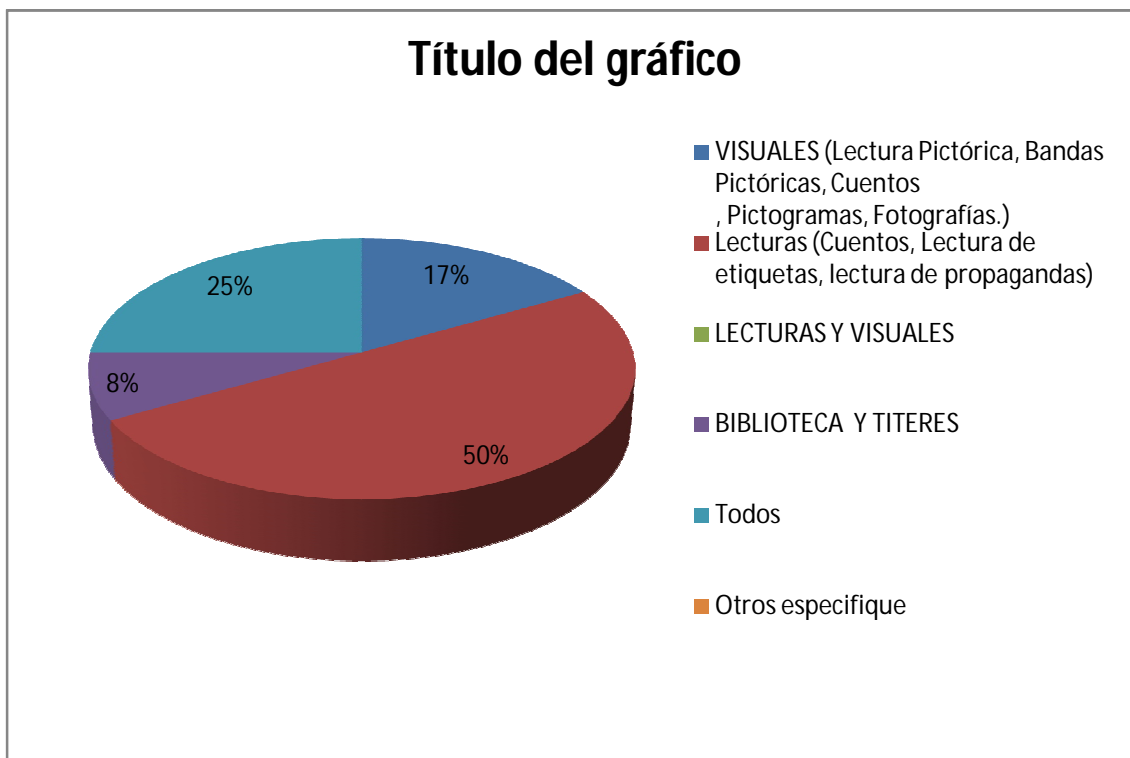


Ilustración 10

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS: El 50% de las educadoras respondieron que los recursos que más llamaron la atención de los niños son La lectura, el 25% mencionó que todos los recursos propuestos en la encuesta llamaron la atención a los niños, el 17% expresaron que a los niños les gusta los recursos visuales y el 8% expresa que a los niños les llama la atención Biblioteca y títeres.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a la respuesta la mitad de las educadoras señalaron que entre los recursos utilizados que más agradaron y motivaron a los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje fue la lectura de pictogramas, cuentos, entre otros. Es por ello que es aconsejable la lectura diaria de cuentos en educación inicial.

¿Cuáles cree usted que serían los contenidos de un material educativo informático para la Iniciación a la lectura?

	FRECUENCIA	%
Gráficos Interactivos	3	25,0
Juegos de percepción, discriminación, etc	4	33,3
Escenas del diario vivir	5	41,7
TOTAL	12	100

Tabla 11

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

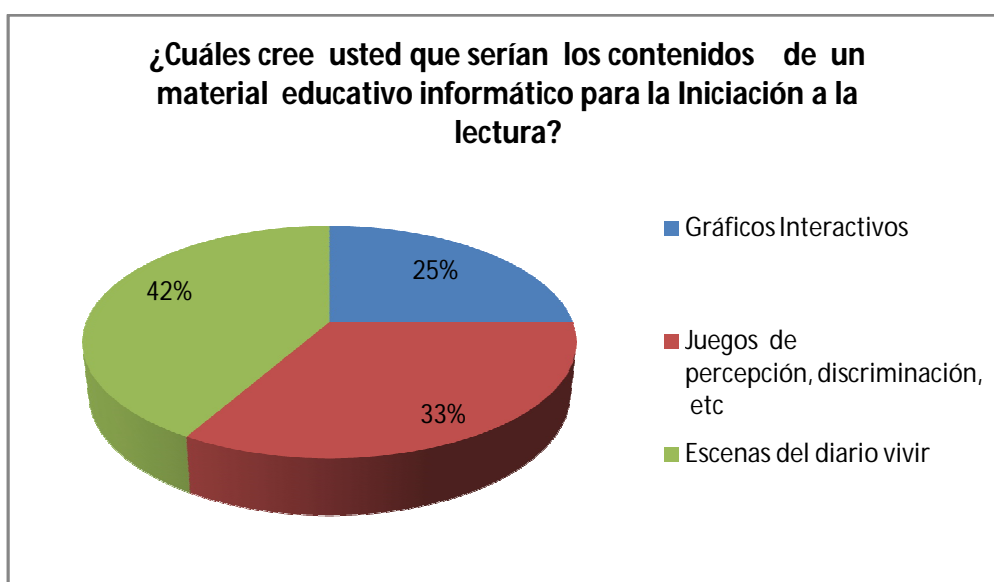


Ilustración 11

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS: El 42% de educadoras mencionó que el contenido de un material multimedia debería ser escenas del diario vivir, el 25% de las educadoras sugirieron los juegos de percepción y discriminación, y el 33% restantes sugirió gráficos interactivos.

INTERPRETACIÓN. La mayoría de las educadoras coinciden que un multimedia educativo de iniciación a la lectura debería usar escenas del diario vivir, y el resto de educadoras cree que un multimedia educativo de iniciación a la lectura debería incorporar juegos de percepción y discriminación así como también incorporar gráficos interactivos.

11. ¿Qué metodología utiliza usted en el proceso de enseñanza aprendizaje?

	FRECUENCIA	%
Juego - trabajo	4	33,3
Juego- arte	1	8,3
Juego trabajo Arte	6	50,0
Todas	1	8,3
TOTAL	12	100

Tabla 12

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

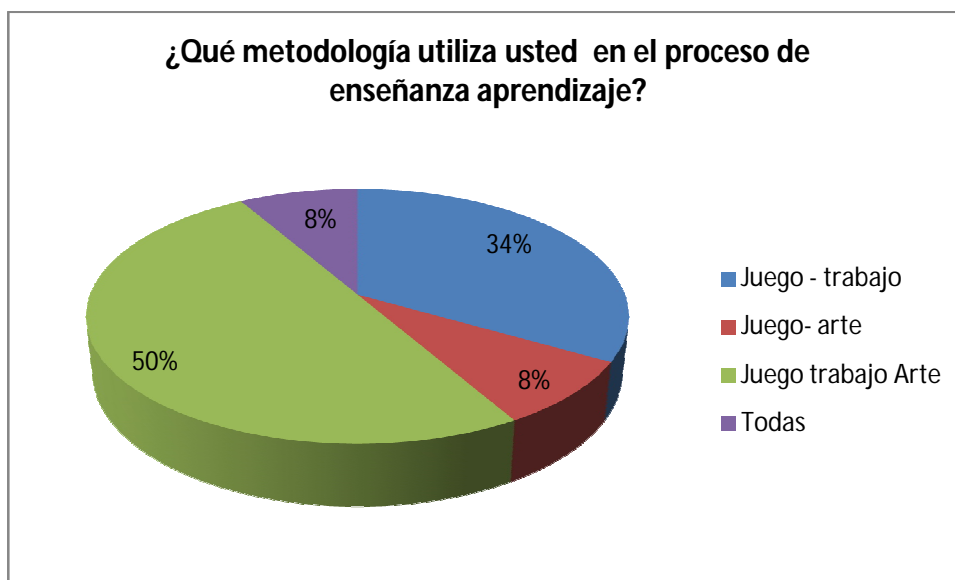


Ilustración 12

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS:

El 50% de las educadoras respondieron que utilizan la metodología juego- -trabajo- arte, 8% mencionó que utilizan el juego- arte, 8% mencionó que utiliza todas las metodologías y el 34% utiliza la metodología juego- trabajo- arte.

INTERPRETACIÓN.

La metodología que actualmente están utilizando las educadoras de la zona Norte en el proceso de enseñanza y aprendizaje es el juego - trabajo- arte en su mayoría.

12. ¿Qué metodología cree usted que se debería usar en un CD de iniciación a la lectura?

	FRECUENCIA	%
Juego - trabajo	2	16,7
Juego- arte	3	25,0
Juego trabajo Arte	7	58,3
Todas	0	0,0
TOTAL	12	100

Tabla 13

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

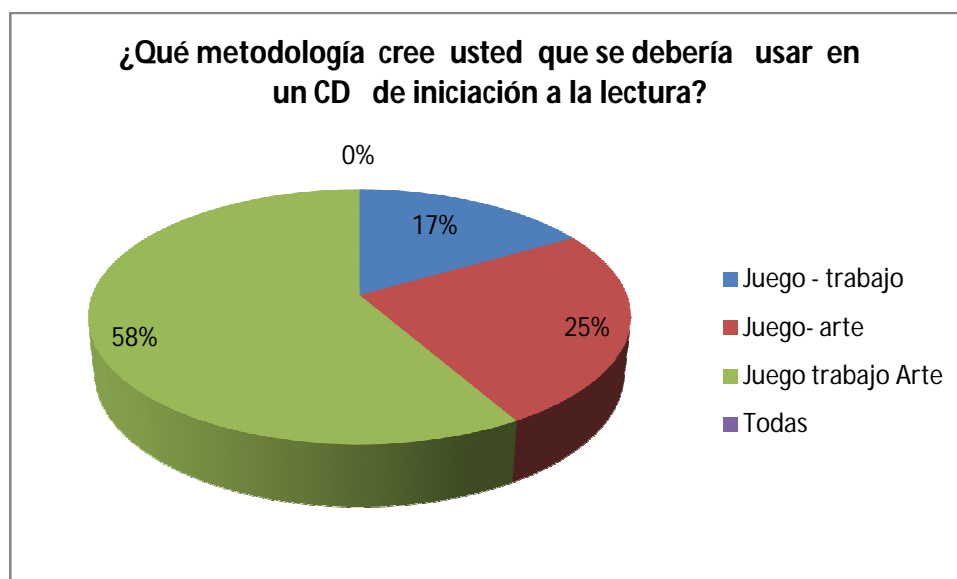


Ilustración 13

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS: El 58% de las educadoras contestaron que se debería utilizar la metodología juego – trabajo- arte, el 25% cree que se debe utilizar el juego - arte y el 17% juego- trabajo.

INTERPRETACIÓN: La mitad de las educadoras sugieren que la metodología de un Multimedia educativo de iniciación a la lectura debería ser juego- trabajo- arte, ya que es la que mejores resultados ha dado en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas.

13. Que beneficios considera usted que tenga la adaptación de un material multimedia informático de iniciación a la lectura en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños?

	FRECUENCIA	%
Aprendizaje interactivo y bueno	3	25,0
Los niños aprenden mejor y se divierten	4	33,3
Los niños se adaptan a la tecnología	2	16,7
No se ha experimentado	1	8,3
TODOS	2	16,7
TOTAL	12	100

Tabla 14

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

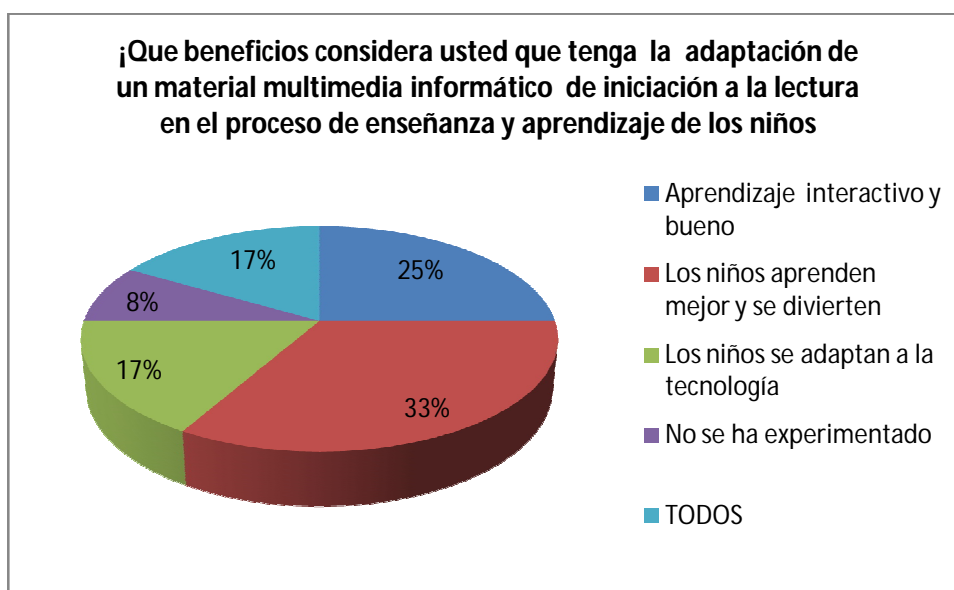


Ilustración 14

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS:

El 25% de las educadoras creen que con la adaptación de un multimedia para iniciación a la lectura se conseguiría un aprendizaje interactivo y bueno. El 33% considera que los niños aprenderían mejor y se divertirían, el otro 17% considera que con la aplicación de un multimedia, los niños se adaptarían a la tecnología, el 8% mencionaron que no han experimentado con tecnología y el 17% consideran que las ventajas de la utilización de un Software educativo son todas las mencionadas anteriormente así como también que no han experimentado con tecnología.

INTERPRETACIÓN:

En cuanto a los beneficios que consideran las educadoras que tendría la adaptación de un multimedia para iniciación a la lectura, las opiniones fueron variadas entre ellas tenemos que:

- Los niños conseguirían un aprendizaje interactivo y bueno.
- Los niños y niñas aprenderían mejor y se divertirían.
- Los niños se adaptarían a la tecnología.
- También mencionaron que no han experimentado con tecnología, por lo tanto no mencionaron beneficios que podría tener la adaptación de este recurso en educación inicial.

14. ¿Cuáles cree usted que serían las posibles desventajas al utilizar un material educativo Informático para la iniciación a la lectura?

	FRECUENCIA	%
LOS NIÑOS PERDERÍAN EL INTERÉS POR LOS LIBROS	8	66,7
APRENDIZAJE POCO SIGNIFICATIVO	1	8,3
No estar capacitado	3	25,0
Total	12	100

Tabla 15

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

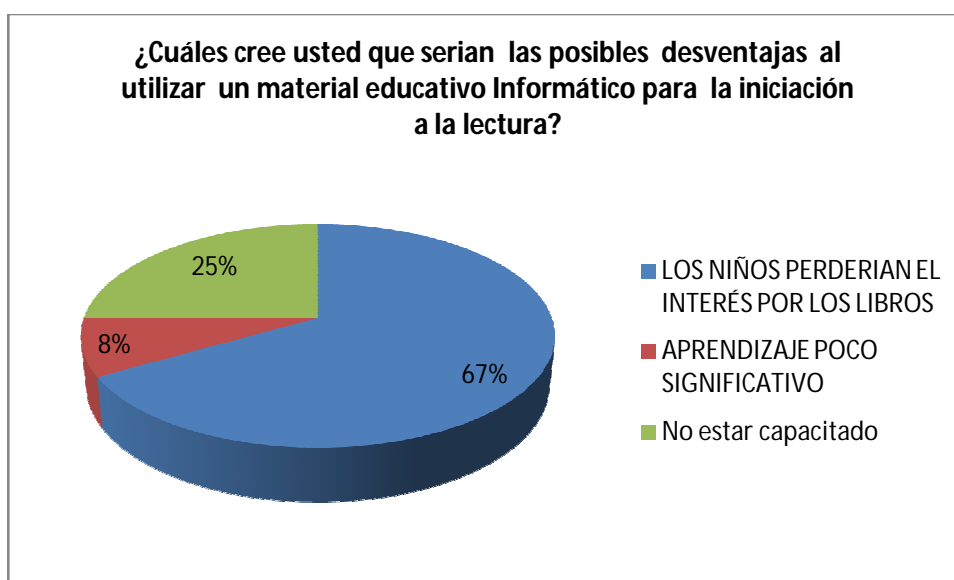


Ilustración 15

Elaborado por: Diana Cárdenas
Fuente: Entrevista a Educadoras Parvularias

ANÁLISIS. El 67% de las educadoras consideran que uno de los inconvenientes al utilizar un multimedia en iniciación a la lectura tendría como consecuencia la pérdida del interés por la lectura, el 8% creen que los niños tendrían un aprendizaje poco significativo y el 25% restantes considera que las educadoras no estarían capacitadas.

INTERPRETACIÓN. Las educadoras en su mayoría coinciden que entre las desventajas de la adaptación de un multimedia educativo de iniciación a la lectura está en que los niños perderían el interés por los libros, un mínimo considera que los niños tenían un aprendizaje poco significativo, así como también mencionaron que los educadoras tendrían problemas al no estar capacitados en la utilización de un multimedia educativo.

3.4.1.2 RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS APLICADAS A LOS LAS DOCENTES DE PSICOLOGÍA.

1) Características evolutivas de los niños y su interacción con Recursos tecnológicos.

De acuerdo a las entrevistas tenemos los siguientes puntos de vista, por un lado se considera:

- ✚ La edad de 5 a 6 años se caracteriza por la asimilación efectiva de todo adelanto tecnológico, las ansias del niño y niña de experimentación le conducen a interesarse en lo novedoso de los recursos.
- ✚ Los niños y niñas están preparados desde temprana edad, para experimentar con la tecnología.
- ✚ Los niños y niñas mientras más pronto se adiestren en el mundo de la tecnología es mejor.

Y por otro:

- ✚ Se considera que la edad de 5 a 6 años el ser humano desarrolla habilidades que se utilizaran regularmente en la vida adulta, hablar, caminar leer, escribir, etc.
- ✚ El uso de la tecnología debe ser usado con responsabilidad; mucho más a esta corta edad, en la cual se debe contribuir al desarrollo de habilidades más importantes.

De acuerdo a las entrevistas se considera que los niños están en una edad de asimilación de todo adelanto tecnológico, por lo tanto es importante que los niños tengan experiencias con recursos tecnológicos, Siendo responsabilidad de los adultos los contenidos y el tiempo de exposición a estos recursos.

2) Pertinencia del uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ Toda herramienta tecnológica utilizada adecuadamente logra el objetivo principal en el aprendizaje de la lectura, especialmente cuando posibilita el uso de los sentidos (vista, audición, voz etc).
- ✚ El uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura es un elemento muy motivador y novedoso que llamará la atención de los niños.
- ✚ Todos los recursos que se utilicen en un proceso de enseñanza y aprendizaje, serán bienvenidos y ayudaran en el proceso.
- ✚ Se considera que la tecnología educativa si se le debería incorporar en el proceso de enseñanza y aprendizaje como un recurso de apoyo, pero no como un único instrumento.

Los Recursos tecnológicos si se deben utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, ya que estos son elementos muy motivadores y contribuyen al desarrollo de los sentidos, pero también se ha recomendado que no se lo considere como un único recurso.

3) Tiempo de duración que debería tener una actividad con recursos tecnológicos.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ De media hora a 45 minutos, todo dependerá de la motivación con que se practique para lograr el entusiasmo de los niños y niñas. No es conveniente tiempos más prolongados, pues los logros serían escasos. Se recomienda despertar su entusiasmo a base de juegos apropiados.
- ✚ El uso de recursos tecnológicos a esta edad debe ser como un instrumento de apoyo, creo que no debería usarse por tiempos prolongados para evitar la dependencia de estos recursos ya que el

niño a esta edad también debe desarrollar otro tipo de destrezas que no las desarrollará con la ayuda de la tecnología.

- ✚ El tiempo que debería tener una actividad con recursos tecnológicos debería ser de media hora como máximo, y luego cambiar de actividad inmediatamente.

De acuerdo a las entrevistas se recomienda tener mucho cuidado en cuanto al tiempo de duración de una actividad con recursos tecnológicos, expresando que el tiempo ideal es de veinte minutos a media hora.

4) Áreas que manifestarían ventajas con la utilización de un multimedia educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ Si los recursos tecnológicos son utilizados responsablemente podrían beneficiar el desarrollo físico, cognitivo y emocional y así lograr un correcto desarrollo del esquema corporal, lateralidad, etc.
- ✚ El área cognoscitiva, mentales, concentración, sentidos en general y la responsabilidad.
- ✚ Se considera que los Programas Educativos Multimedia contribuyen al desarrollo de las áreas cognitiva y de Lenguaje, por lo tanto es recomendable utilizar la tecnología, como un recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura.
- ✚ Se desarrollarían las destrezas psicomotora, rapidez, precisión, atención, concentración, entre otros.

De acuerdo a las entrevistas las áreas de desarrollo que se verían beneficiadas son: el área Cognitiva, la Psicomotricidad y el Lenguaje.

5) Áreas que se verían afectadas con el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ Desarrollo de posibles problemas de atención, hiperactividad, entre otros. Ya que el niño podría habituarse a recibir estímulos nuevos y desarrollar una baja tolerancia a la frustración.
- ✚ La Psicóloga considera que el área que se vería afectada es la de la comunicación y de la socialización.
- ✚ Los posibles inconvenientes que se podrían presentar al usar los recursos tecnológicos son: Miedo a lo desconocido, angustias y ansiedad.
- ✚ Talvés se vería afectada la visión.

Al usar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje hay que tener muy en cuenta el tiempo que se lo va a utilizar, así como también la frecuencia con la que se lo hace, ya que esto influirá mucho en que los recursos tecnológicos no vayan a afectar a las áreas de socialización y comunicación en los niños y niñas.

6) Actitud de los niños y niñas frente a un recurso tecnológico.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ Creo que la mayoría de niños en nuestra cultura conciben a los recursos tecnológicos como un instrumento lúdico, no tanto como un instrumento de aprendizaje.
- ✚ Depende de la actitud de cada niño, si para él es nuevo le va a llamar la atención, motivación e interés.
- ✚ La actitud que presentaran los niños frente a los recursos tecnológicos será: curiosidad, desear manipular, observación y motivados.

- ✚ Tendrá una actitud de curiosidad especialmente y de aprendizaje que es el fin de todo recurso tecnológico.

De acuerdo a las entrevistas se considera que la actitud de los niños y niñas frente a un recurso tecnológico será de interés, manipulación y motivación, también se menciona que los niños en nuestra cultura conciben a los recursos tecnológicos como un instrumento lúdico, no tanto como un instrumento de aprendizaje. Pero cabe mencionar que a lo lúdico se le concibe como una metodología en Educación inicial y mediante el juego los niños aprenden.

7) Aceptación del recurso por parte de niños y niñas del sector rural.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ De acuerdo al Principio educativo: todo niño es “curioso” en lo nuevo. Desafortunadamente en nuestro Sector Rural los prejuiciamos y creemos que es vano todo esfuerzo, que es una pérdida de recursos, y que no aceptaran la tecnología en su formación escolar. Pero hay cambios.
- ✚ Serian muy importante que se incorpore en el área los avances tecnológicos ya que en la mayoría del sector carecen de estos recursos.
- ✚ Los recursos tecnológicos tienen aceptación, ya que a los niños de esta zona les encanta los juegos, y saben manejar estos recursos que son muy motivadores para ellos.
- ✚ Si tendrán aceptación.

Se considera que la implementación de un recurso en esta zona tendría mucha aceptación por parte de los niños ya que demuestran mucha curiosidad ante la tecnología.

8) Teorías o leyes que apoyen la utilización de recursos informáticos en educación inicial.

De acuerdo a las entrevistas se considera:

- ✚ Teóricamente todas las personas estamos dotadas de inteligencia, por tanto bien aplicados darán buenos resultados. Todo depende de las oportunidades que nos brinden tanto el Estado, los Maestros y Padres de Familia.
- ✚ No, pero considero que es una cuestión de sentido común apoyar esta propuesta.
- ✚ No se está al tanto de leyes o teorías que apoyen la utilización de un recurso informático.
- ✚ No se está al tanto de estas leyes.

Las Psicólogas no están al tanto de las leyes que apoyan la utilización de recursos Informáticos, aun así la existencia de las mismas afirman y apoyan la utilización de estos recursos como un elemento positivo en Educación.

9) Actitud del educador parvulario frente a la tecnología.

- Las opiniones de los 4 psicólogos y psicólogas fueron similares se expuso la posibilidad de que los educadores presenten temores al usar un recurso tecnológico.

Se considera que los docentes de este sector poseen predisposición en la utilización de Recursos Informáticos, así como también poseen la capacidad para utilizarlos.

10)Inconveniente que tendría el educador parvulario en el uso de recursos tecnológicos.

Se expresaron los siguientes:

- Los inconvenientes surgirían en el tiempo que les llevaría al utilizar este recurso, así como también la integración de estos recursos en la planificación.
- Se concibe que al adaptar cualquier tipo de recurso en educación al principio causará inconvenientes, pero con la experiencia constante se conseguiría sacar el máximo provecho a actividades con Recursos Tecnológicos.
- El mayor inconveniente serían los educadores ya que muchos de nosotros no nos encontramos capacitados para enfrentar estos nuevos retos de la educación.
- Pueden surgir inconvenientes en cuanto a la calidad de los Recursos Tecnológicos que se utilicen y la adaptación de los maestros a esta propuesta.

Uno de los principales inconvenientes que expresaron fue que los educadores no se sientan capacitados para enfrentar estos nuevos retos en educación, y que pueden surgir inconvenientes en cuanto a la calidad de recursos tecnológicos a ser incorporados.

3.4.1.3 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

1) Características técnicas que debería tener un recurso educativo informático para niñas y niños de 5 a 6 años.

Se considera que deben tener las siguientes características:

- Los recursos educativos deben tener principalmente juegos que estimulen el interés de los niños.
- El software educativo deben ser evaluados antes de ser usados.
- Debe ser interactivo, ser comprensivos, de fácil manipulación y de lectura sonora y repetición.
- El Recurso educativo ante todo debe interactivo, debe mantener el interés del usuario, debe ser comprensible y motivador para los alumnos.

2) Aportes de la utilización de recursos tecnológicos en educación.

Los educadores expresaron que las ventajas en la utilización de recursos tecnológicos son los siguientes:

- ✚ El Niño aprende jugando.
- ✚ Se forma un aprendizaje significativo
- ✚ Ayuda a desarrollar la inteligencia motriz.
- ✚ Le ayuda a desarrollar la lectura
- ✚ La pronunciación de palabras.
- ✚ El aprendizaje más rápido en los niños.
- ✚ Es un apoyo necesario e importante para el educador.
- ✚ Es un recurso que aporta en la lectura de imágenes y pictogramas.

De acuerdo a lo expuesto por los educadores el uso de Recursos tecnológicos es muy ventajoso en educación inicial ya que se cumple la teoría de aprender jugando, del aprendizaje significativo, a más de que interviene positivamente en el área motriz y del lenguaje.

3) Inconvenientes al usar recursos tecnológicos en educación.

Los educadores comentaron que los inconvenientes al usar un Recurso tecnológico podrían ser.

- ✚ Que el niño se vuelva dependiente al Recurso tecnológico, es decir que el niño tendría inconvenientes al resolver problemas de la vida cotidiana.
- ✚ El niño se volvería mecánico.
- ✚ Los niños y en general las estudiantes se vuelven facilistas.
- ✚ Estos recursos tienden a reemplazar el razonamiento.
- ✚ Uno de los principales inconvenientes surgiría en que la mayoría de los Docentes no estarían capacitados para usar estos recursos.
- ✚ Se considera que no existiría ningún inconveniente.

Se considera que el mayor inconveniente al usar estos recursos están en que el niño se vuelva dependiente del mismo, por lo tanto se recomienda tener mucho cuidado en cuanto al tiempo que se trabaja con este recurso, así como hacer una evaluación pedagógica del mismo.

4) Teorías o leyes que apoyen la utilización de recursos informáticos en educación.

- Conductismo EOA .
- Se mencionó que si existen leyes que apoyen la utilización de estos recursos, pero no menciono ninguna de ellas.
- Se mencionó que no está al tanto de las leyes que apoyen la utilización de recursos tecnológicos en educación.

- No se conocen leyes que apoyen la utilización de recursos en educación.

La utilización de recursos tecnológicos está apoyada por teorías y leyes, las cuales manifiestan resultados positivos en educación.

5) Aceptación de los multimedia educativos por parte de los niños y niñas.

- Se mencionó que los multimedia educativos son atractivos e interesantes, en los que se puede encontrar juegos y problemas propuestos que ayudan a desarrollar en los niños habilidades y destrezas.
- Si, los niños se sienten atraídos por la tecnología sobre todo cuando se presentan situaciones que estimulen el desarrollo del pensamiento.
- Los niños y las niñas de la actualidad han nacido con la tecnología a su alcance, por lo tanto es un medio que les interesa y lo experimentan a diario.
- La tecnología si tiene aceptación en educación infantil y en general.

Los educadores en tecnología educativa consideran a los recursos tecnológicos como un elemento importante que llama la atención de los niños y ellos interactuarían con ellos sin mayor problema.

6) Usos posibles que debería tener un programa educativo informático en educación.

Las opiniones fueron las siguientes:

- El programa se lo debería usar como un recurso instructivo, de ejercitación y distracción.
- Recursos de apoyo que genere aprendizaje.

- El principal uso que debería tener es como un recurso de aprendizaje, motivación y ejercitación.
- Los Recursos Educativos deben ser utilizados como instrumentos de evaluación e investigación.

Según lo expuesto por los educadores un programa educativo debe estar diseñado de modo que se lo pueda usar de una forma variada, es decir instructivamente, para ejercitación, distracción, evaluación e investigación.

3.4.1.4 RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN “Uso de Recursos tecnológicos y la actitud de los niños frente a ellos”.

1. El uso de recursos tecnológicos en el aula atrae la atención de los niños.

	FRECUENCIA	%
SI	226	100
NO	0	0
EN CIERTAS OCASIONES	0	
TOTAL	226	100%

Tabla 16

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.



Ilustración 16.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

ANÁLISIS: al 100% de los niños y niñas les llamó la atención el recurso tecnológico informático.

INTERPRETACIÓN: A los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del sector de Puéllaro les llamó mucho la atención el Multimedia Educativo “Un mundo para soñar”, por lo tanto un recurso tecnológico es un elemento muy motivador para los niños.

2. Los niños y niñas manifiestan alguna molestia visual o cansancio en el transcurso de la actividad con el computador.

	FRECUENCIA	%
SI	0	0
NO	226	100
EN CIERTAS OCASIONES	0	
TOTAL	226	100%

Tabla 17

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

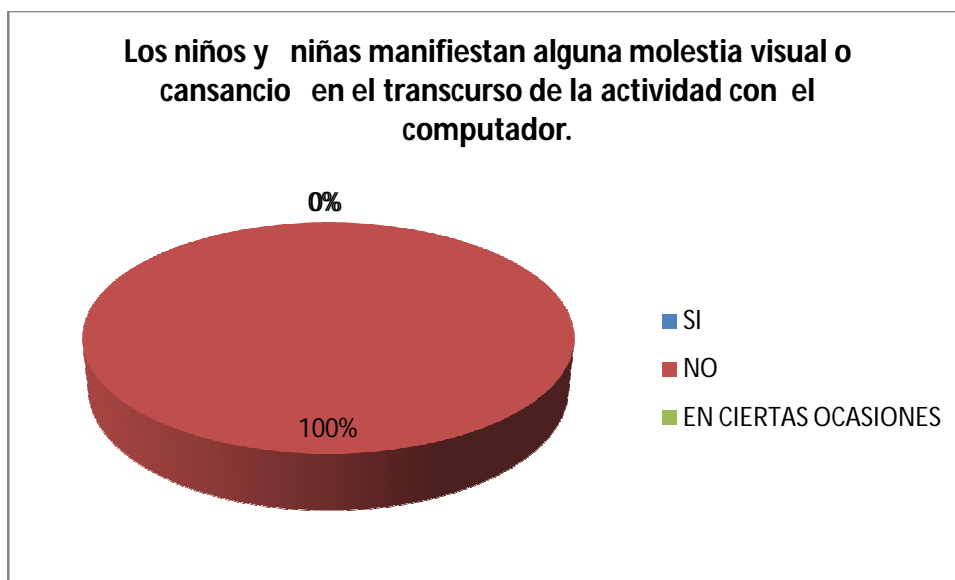


Ilustración 17.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

ANÁLISIS: El 100% de los niños y niñas no manifestaron ninguna molestia visual o cansancio en el transcurso de la actividad con el computador.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas de Primero de básica del sector Puéllaro no presentaron ninguna molestia visual o cansancio en la actividad con recursos tecnológicos, ya que el tiempo de interacción con este recurso fue de 20 min, que es el adecuado en la edad de 5 a 6 años.

3. El uso del ordenador sirve de apoyo en la adquisición de aprendizajes en los niños y niñas.

	FRECUENCIA	%
SI	202	89,4
NO	24	10,6
EN CIERTAS OCASIONES	0	
TOTAL	226	100%

Tabla 18.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

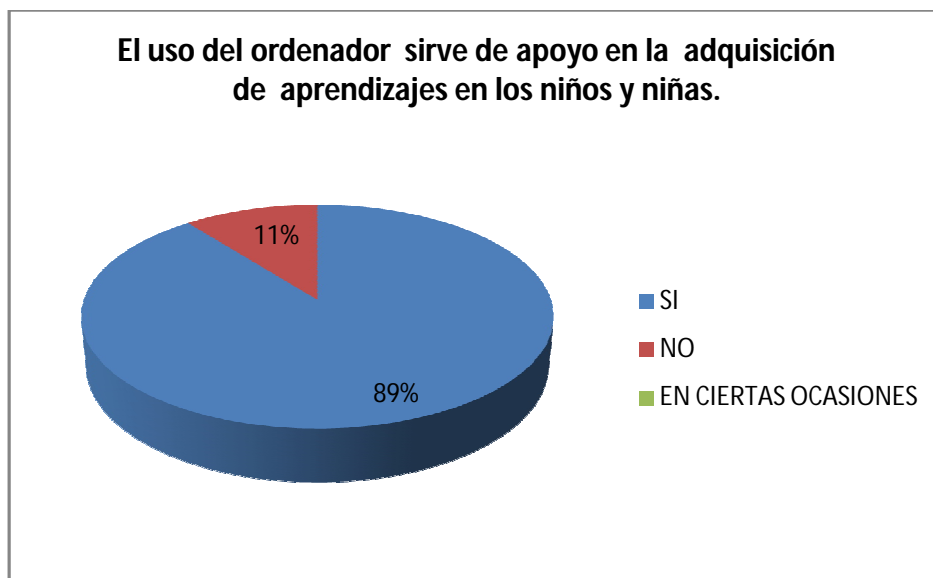


Ilustración 18.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

ANÁLISIS: El 89% de los niños y niñas del sector de Puéllaro, el Multimedia Educativo les sirvió de apoyo en la adquisición de aprendizajes, mientras que en 11% de los niños /as no se consiguió que el multimedia cumpla su objetivo.

INTERPRETACIÓN:

El material multimedia educativo “Un mundo para soñar” es un recurso muy útil que sirvió como apoyo para el desarrollo de las Funciones básicas en la mayoría de niños y niñas del Sector Puéllaro.

4. Demuestran dificultad en el uso del Multimedia Educativo o en la resolución de actividades en el mismo.

	FRECUENCIA	%
SI	102	45,1
NO	124	54,9
EN CIERTAS OCASIONES	0	
TOTAL	226	100%

Tabla 19.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

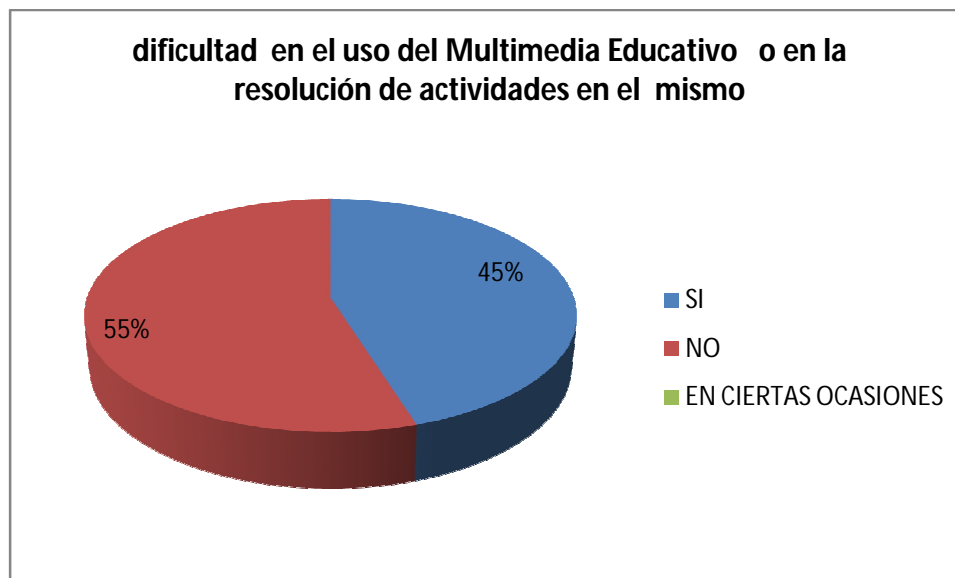


Ilustración 19.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

ANÁLISIS: El 45% de los niños y niñas presentaron dificultad al usar el multimedia educativo, el 55% de los niños no tuvieron ningún problema al usar el multimedia.

INTERPRETACIÓN:

Aproximadamente en la mitad de niños y niñas se observó dificultad en el uso del multimedia educativo, pero con la familiarización del mismo y ayuda del mediador, los niños y niñas fueron adaptándose al programa.

5. Los aprendizajes obtenidos por el grupo de niños/as mediante el uso de recursos tecnológicos son los mismos.

	FRECUENCIA	%
SI	74	32,7
NO	71	31,4
EN CIERTAS OCASIONES	81	35,8
TOTAL	226	100%

Tabla 20.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

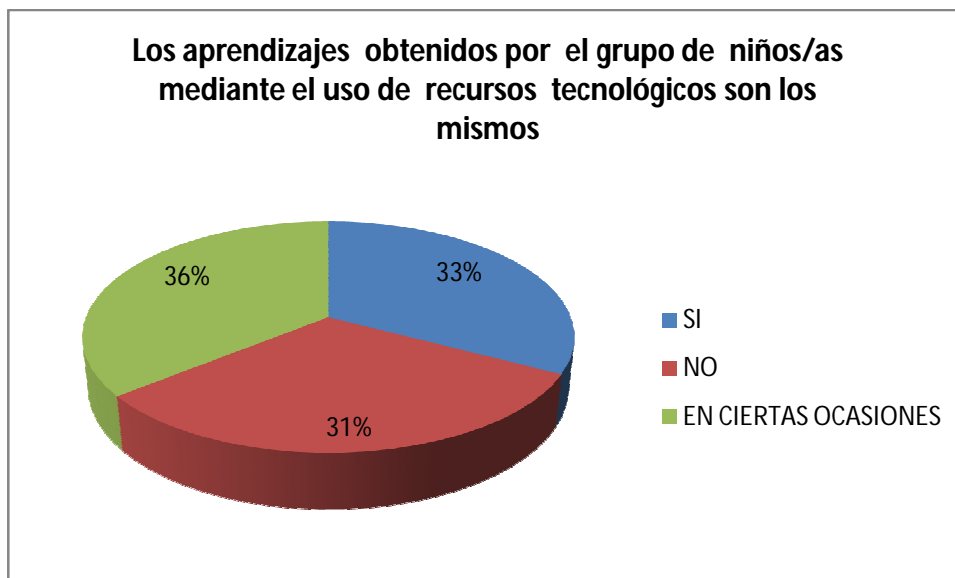


Ilustración 20.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

ANÁLISIS: De acuerdo a la observación el 33% de los niños y niñas aprendieron lo mismo, el 31% de los niños y niñas interpretaron de distinta manera el contenido del CD, el 36 % del aprendizaje de los niños y niñas fue similar.

INTERPRETACIÓN:

Al usar un Multimedia Educativo como un recurso de apoyo para el aprendizaje, se corre el riesgo de que los niños y niñas obtengan aprendizajes distintos, ya que cada niño interactúa independientemente con el Multimedia Educativo y tiene distinta forma de interpretar la realidad.

6. Los niños/as piden ayuda o explicación al educador cuando encuentran un problema en la resolución de actividades dentro del Programa educativo Informático.

	FRECUENCIA	%
SI	125	55,3
NO	86	38,1
EN CIERTAS OCASIONES	15	6,6
TOTAL	226	100%

Tabla 21.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

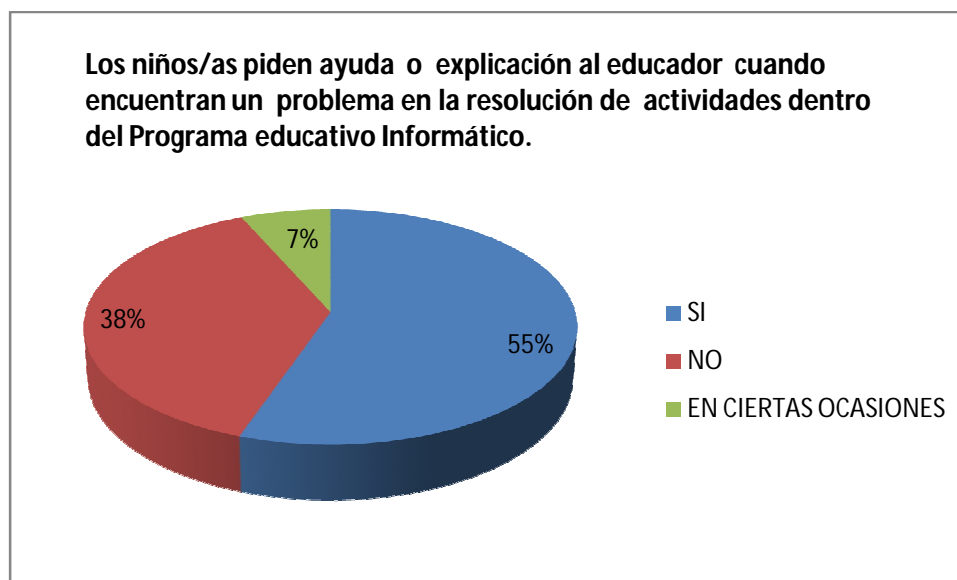


Ilustración 21.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

ANÁLISIS: El 55% de los niños y niñas piden permanentemente ayuda a su mediador cuando encuentran un problema en la resolución de actividades dentro del programa educativo, el 38% de los niños y niñas no solicitaron ayuda para resolver sus problemas, mientras que el 7% de los niños y niñas solicitaban ayuda en ciertas ocasiones al encontrar dificultades.

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de niños y niñas de Primero de Básica del Sector Puéllaro solicitaron constantemente ayuda al educador para resolver sus problemas, mientras que un mínimo, resolvía sus problemas solos, otros niños solicitaban ayuda de vez en cuando.

Las actividades con recursos tecnológicos requieren de mucha paciencia, por parte del educador, pero a medida que los niños tienen experiencias con estos recursos ellos se vuelven muy independientes.

7. Los niños/as respetan el tiempo programado de la actividad en el computador sin ningún problema o resistencia.

	FRECUENCIA	%
SI	226	100
NO	0	0
EN CIERTAS OCASIONES	0	0
TOTAL	226	100%

Tabla 22.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.



Ilustración 22.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

ANÁLISIS: El 100% de los niños y niñas respetaron el tiempo programado de la actividad con recursos tecnológicos.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas de Primero de Básica del Sector de Puéllaro disfrutaban mucho de las actividades con recursos tecnológicos, respetan el tiempo programado de la actividad.

8. Los niños/as interactúan entre sí, en actividades con recursos educativos informáticos.

	FRECUENCIA	%
SI	112	49,6
NO	33	14,6
EN CIERTAS OCASIONES	81	35,8
TOTAL	226	100%

Tabla 23.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro.

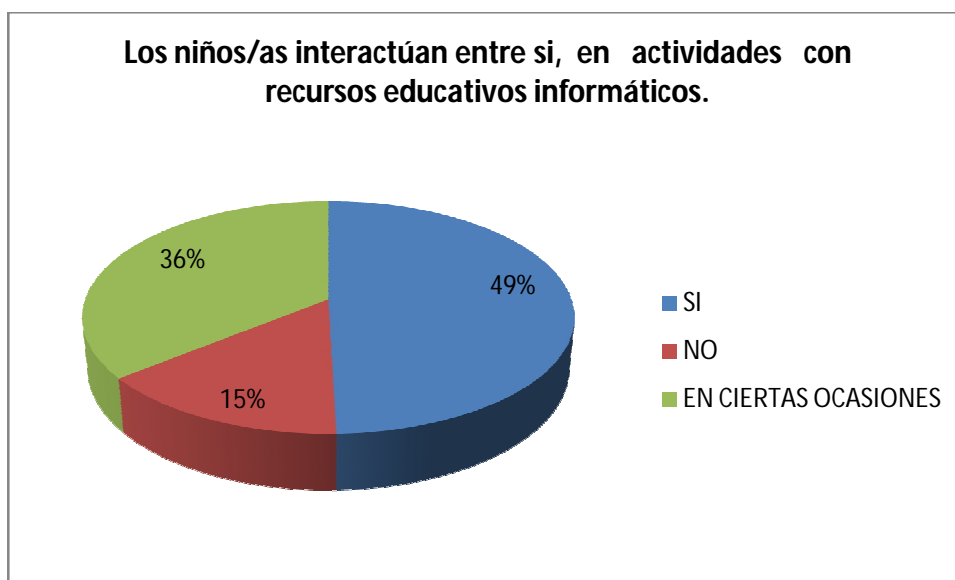


Ilustración 23.

Elaborado por: Diana Cárdenas

Fuente: Observación niños y niñas del Primer Año del sector Puéllaro y Perucho

ANÁLISIS: El 49% de los niños y niñas interactúan entre sí, en las actividades con recursos tecnológicos, El 15% de los niños y niñas no interactúan al usar un multimedia educativo, mientras que un 36% interactúan rara vez.

INTERPRETACIÓN:

Se observó a los niños y interactuando constantemente para preguntar, o ayudar a algún compañero que tiene algún problema en el uso del computador, mientras que un minio interactuaba rara vez.

CAPITULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Para elaborar un Multimedia Educativo es necesario tomar en cuenta el aspecto técnico y pedagógico con la finalidad de que responda a las necesidades del usuario.
- Dentro del aspecto pedagógico en la elaboración de un Multimedia de Iniciación a la lectura es fundamental tomar en cuenta las características y capacidades del usuario; así como también estudiar a fondo la metodología que se aplicará, los contenidos que se tratarán, los aspectos motivantes y el nivel de dificultad que tendrá el mismo.
- El Aspecto Técnico de un Multimedia Educativo tiene mucha importancia, ya que este elemento influirá ampliamente en la funcionalidad, facilidad de uso y motivación, para ello es necesario estudiar el aspecto visual, diseño conceptual y diseño de interacción que exige la elaboración de un multimedia.
- La estructura de un Programa Multimedia Educativo debe ser atractiva, sencilla y llamativa para los niños, incluyendo ambientes familiares y de interés para los niños y las niñas.
- Incorporar un Multimedia Educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy beneficioso ya que de acuerdo a los resultados de la investigación, se considera que los niños y niñas experimentarían con recursos variados, y mejor aun si es un tecnológico que les permite interactuar con la tecnología y ser competentes en este campo.
- Los niños y niñas de la Zona Norte del Distrito Metropolitano de Quito se sintieron muy motivados al experimentar con un Multimedia educativo de iniciación a la lectura, resultó una actividad muy enriquecedora que desarrollo su independencia, interacción, entre

niños, motricidad, además de que este recurso sirvió de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectura.

- El uso de recursos Tecnológicos en educación inicial es apoyado tanto por educadores en Psicología, por Educadores Parvularios y por docentes del área de Tecnología Educativa, ya que consideran un recurso nuevo, llamativo, apto para los niños, novedoso y sobre todo que puede apoyar y facilitar el trabajo de los docentes.
- El Diseño de recursos tecnológicos no tiene que ser visto como una tarea compleja, ya que un maestro puede crear un recurso multimedia atractivo que despierte el interés de su grupo de alumnos, y que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2 RECOMENDACIONES.

- Es muy importante incorporar dentro de la labor educativa el uso de recursos tecnológicos, ya que sirven de gran apoyo para el educador, porque son un recurso nuevo, motivador para los niños, y generador de aprendizaje.
- Se recomienda a los maestros no limitarse y crear multimedia para que los niños puedan experimentar con todo tipo de recursos, y de esta manera conozcan los beneficios y buen uso de la tecnología.
- El tiempo sugerido en una actividad con recursos tecnológicos con niños de 5 a 6 años es de máximo 20 minutos.
- Es necesario siempre tomar en cuenta que un material multimedia es un recurso de apoyo, más no un material que reemplace al aprendizaje significativo y al mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los multimedia es un material que se le puede sacar mucho provecho, ya que muchas veces los educadores no tenemos a nuestra disposición todas las situaciones de aprendizaje en nuestro entorno, en este caso el uso de las TIC, es de gran ayuda en estos casos.
- La lectura es un proceso espontáneo que no debe ser forzado, ya que puede tener consecuencias deficiencia lectora en los niños.
- Se recomienda a los padres tener mucho cuidado con los niños en cuanto al internet y la tecnología ya que este medio así como es beneficioso también puede ser causante de dependencia.
- Se recomienda a los maestros dejar los temores y abrirse a los beneficios que ofrece la tecnología.
- Dentro de iniciación a la lectura la educadora debe contar con un rincón de lectura o biblioteca, también es recomendable la hora del cuento, la lectura de etiquetas y del ambiente.
- La Informática también es una buena forma de iniciar a los niños en la lectura, ya que ellos mediante símbolos e iconos que encontramos

dentro del computador aprenden a leer el entorno informático y de esta manera comprenden y se familiarizan con la lectura.

- Se recomienda a las educadoras que vayan a utilizar un software con los niños lo evalúen para de esta manera garantizar la calidad pedagógica del mismo.
- Es recomendable que nosotros los educadores estemos en constante actualización, en todos los campos, para de esta manera mejorar nuestra labor educativa, así como también facilitar nuestro trabajo.

BIBLIOGRAFÍA.

15. AREAS, Moreira Manuel. Los Nuevos medios y las tecnologías en Educación. Ediciones pirámide . Impreso en label S.A 2004.
- BAQUES, Marian. 600 Juegos para Educación Infantil. Actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y escritura. Ediciones CEAC 2000-2004. Educación Infantil. Impreso en España por graficas y encuadernaciones reunidas S.A
 - BEAR, Ruth M. Psicología evolutiva de Piaget. Una síntesis para educadores. Editorial KAPELUS S.A. buenos aires. 1971 pág. 25- 27.
 - CABERO, Julio. Nuevas TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN. Síntesis educación. DOE: Didáctica y organización escolar. Editorial síntesis S.A. impreso en España.
 - CABERO, J., IDUARTE, A. (1999) "Evaluación de métodos y materiales de enseñanza en soporte multimedia ". Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 13,23-45.
 - CONDEMARIN, Mabel. Madurez Escolar, Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile 1995.
 - Enciclopedia Práctica Preescolar. Buenos aires- Argentina. Iniciación al aprendizaje de la Lectura.
 - FERREIRO, Emilia. La alfabetización de los niños en la última década del siglo.
 - GALLEGOS, Rodrigo. Tecnologías apropiadas a la educación. Segunda Edición. CODEU. Enero del 2006
 - M^a Paz y M^a Teresa Lebrero Baena. Aplicación en el aula. Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir. Editorial síntesis. 1999 Impreso en España 223. Pág.
 - ONATIVIA, Oscar V. Método integral. Aprendizaje Inicial de la Lectoescritura para niños, adultos analfabetos, minorados mentales , disléxicos, ciegos y afaxicos. Editorial Guadalupe. Cuarta edición. Bueno Aires 1986.

- Programa de iniciación a la lectura para niños y niñas de 0-6 años. Editorial Programa Nuestros Niños. Quito, 2003.
- RUEDA, Rafael. La Biblioteca en el aula, el cuento y la poesía.
- RUSSELL, Stuart y NORRIG, Peter. Inteligencia Artificial, Un enfoque moderno. 1º edición en español. Prentice Hall Hispanoamérica S.A 1996.
- TERÁN, Rosario. Unidad de estudios. Didáctica Específica
- URBINA, S. (1999) "Informática y Teorías del Aprendizaje ". Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 12.
- YÁNEZ, Silvia. Innovaciones para el aula. Materiales para la aplicación de la reforma Curricular. La lectura. Editorial Ecuador Quito, Abril del 2004.
- BIGGE, Morris L. Teorías de Aprendizaje para Maestros. Editorial. Trillas S.A Julio de 1982 México D,F
- CALERO, Pérez Mavillo. Teorías y Aplicaciones del Constructivismo Pedagógico. Editorial San Marcos. Perú
- SAHAKIAN S. WILLIAM. Aprendizaje, Sistemas, Modelos y Teorías. Ediciones ANAYA S.A. España 1980.
- SCHUNK, Dale H. Teorías de aprendizaje. Segunda edición. Prentice-ghall Hispanoamérica, S. A 1997.

Disponible en Internet:

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- <http://dewey.uab.es/PMARQUES/funcion.htm>
- [Hptt:// QUIPUS: La Tecnología y los niños de Kínder.](http://QUIPUS:LaTecnologiaylosninosdeKinder)

CAPITULO V

PROPUESTA.

5. MANUAL DEL PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIA: UN MUNDO PARA SOÑAR.

Manual del Multimedia Educativo:

“Un Mundo para Soñar”

Autor:

Diana Cárdenas



Para niños de 5 a 6 años.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. OBJETIVO DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO.
2. CONTENIDO EDUCATIVO.
3. JUEGOS GENERALES:
4. CARACTERÍSTICAS DESTACABLES:
5. INSTRUCCIONES.
6. PASOS PARA EJECUTAR EL PROGRAMA.

INTRODUCCIÓN

El Software Educativo de Iniciación a la lectura “Un Mundo para Soñar “ es un recurso de apoyo para iniciación a la lectura, dirigido a niños y niñas de 5 a 6 años del Sector Puéllaro del Distrito Metropolitano de Quito, multimedia que cuenta con una variedad de juegos orientados al desarrollo de las Funciones Básicas de la lectura de los niños y niñas, es sencillo en su uso y atractivo, diseñado en JClick bajo las exigencias pedagógicas y técnicas que exigen estos Multimedia.

Cuenta con un Manual para usuario en el cual usted puede guiarse y solucionar cualquier duda e inconveniente. En este Manual encontramos también los objetivos del Multimedia, su contenido educativo, los juegos, las principales características, Instrucciones de uso y pasos de ejecución.

UN MUNDO PARA SOÑAR



Edad: De 5 a 6 años.

1. OBJETIVO DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO:

El objetivo principal del Multimedia Educativo "Un mundo para soñar" es desarrollar las funciones básicas para el Inicio en la lectura mediante juegos lúdicos, atractivos e interactivos que despierten la curiosidad y el interés de los niños de 5 a 6 años.

2. **CONTENIDO EDUCATIVO:**

El Programa se ha diseñado con una interface muy intuitiva para los niños/as, para que de esta manera puedan desplazarse entre los diferentes apartados:

- Cuentos (Itzelina y los rayos del Sol y la Ratita Presumida)
- Juegos. (Juega con Itzelina y los rayos del Sol y la Ratita Presumida)

3. **JUEGOS GENERALES:**

Tenemos los siguientes:

- **Juega con Itzelina:** En esta sección tenemos: Puzzle dobles, juegos de asociación simple, asociación compleja, actividades de identificación, juego de memoria, juegos de discriminación, juegos de emparejar, y comprensión lectora.
- **Juguemos con la ratita presumida y sus amigos:** En este apartado encontramos: juegos de comprensión lectora, identificación de sonidos onomatopéyicos, discriminación de sonidos, asociación de imágenes, rompecabezas de agujero, sencillos entre otros.

4. **CARACTERÍSTICAS DESTACABLES:**

- Posee una mezcla equilibrada entre lo didáctico y lo lúdico.

Los cuentos, poseen un fin educativo, son atractivos de modo que permiten al niño disfrutar de los mismos y aprender al mismo tiempo.

- Complace la nueva demanda educativa, ya que es un juego que no va a crear adicción, sino que es una herramienta de desarrollo y educación.
- Da a conocer diferentes ambientes de la naturaleza atractivos que estimulan el aprendizaje de los niños/as.

5. INSTRUCCIONES:

Un mundo para soñar presenta los siguientes botones: 

(siguiente),  (anterior), y  (reiniciar la actividad), los cuales permiten desplazarse en el juego sin ninguna complicación.

Si deseamos salir del programa damos un clic en el botón archivo y luego damos un clic en el botón salir.



Al inicio tenemos la siguiente pantalla de información:



Para avanzar es necesario pulsar sobre el botón siguiente, mediante este accederemos a los diferentes escenarios, los cuales invitan a divertirse con cuentos, y juegos..



Los juegos se estructuran en **3 apartados que son:** Juega con Itzelina, Juguemos con la Ratita Presumida, y A que sabe la Luna, dando un clic sobre ellos podemos acceder a los juegos.

En su mayoría los juegos son de selección, asociación, discriminación, puzzles, entre otros. Los niños y niñas tendrán que escoger la respuesta presionando un clic sobre el elemento solicitado o arrastrado las imágenes o piezas hacia el sitio correspondiente.



Al terminar el ciclo del juego regresamos al menú inicio en donde el usuario puede salir del juego o seguir jugando.

PASOS PARA EJECUTAR EL PROGRAMA.

- Inserte el CD.
- Para ejecutar el Multimedia “Un mundo para soñar” es necesario instalar previamente:



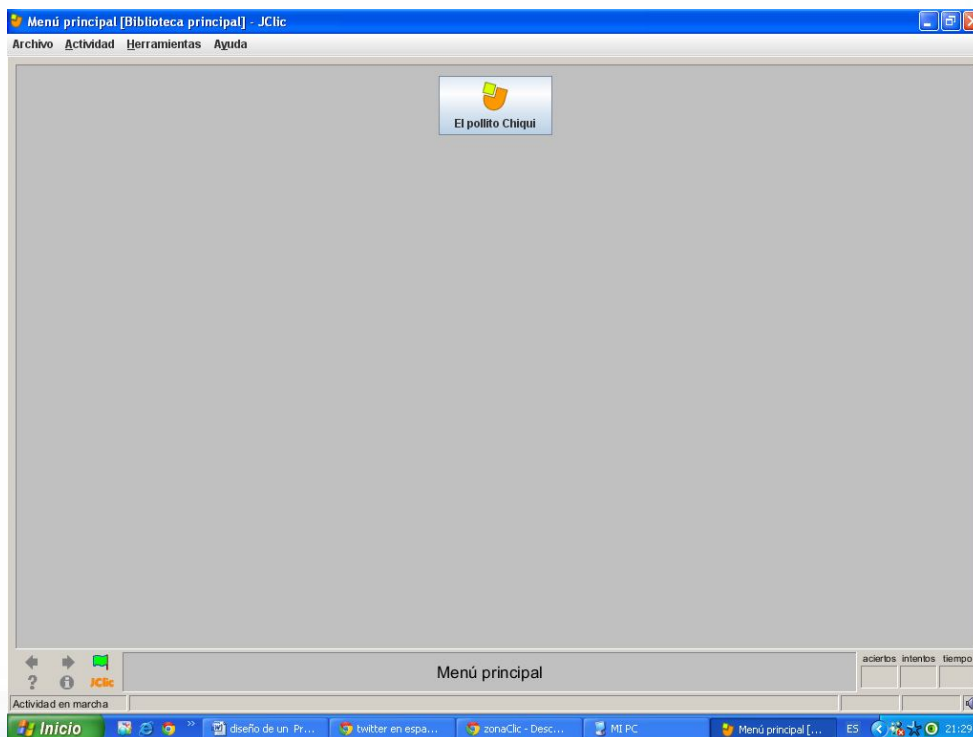
- Java. Este programa lo descargamos directamente del Internet en el sitio: www.java.com/es/download/.

- Una vez instalado java. Entramos al sitio: clic.xtec.cat/es/jclic/ e

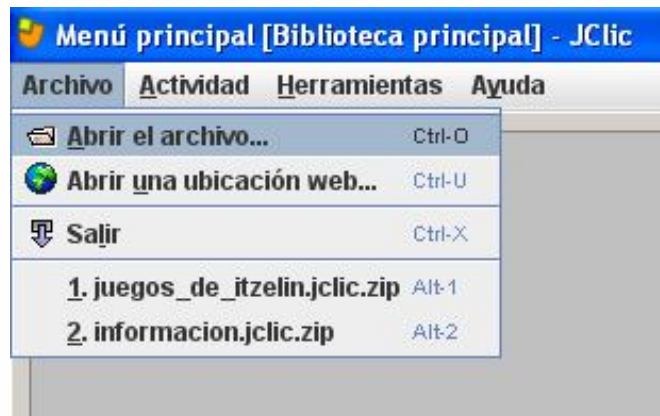


instalamos Jclic.

- Jclic es el programa principal, que nos permite visualizar y ejecutar las actividades.
- Una vez instalado J Clic lo ejecutamos y aparecerá esta ventana:



- Damos un clic en archivo y luego abrir archivo.
- Finalmente buscamos la ubicación de el Multimedia “Un mundo para soñar, abrimos el archivo juego principal e Información.jclic.zip.
- Ahora puede comenzar a jugar.



BIBLIOGRAFÍA

Los Cuentos son tomados de:

- “La Ratita Presumida”.
<http://www.youtube.com/watch?v=7tJ6uywPnQE>
- *Itzelina y los rayos del sol*, de Luis Antonio Rincón García
<http://www.encuentos.com/cuentos-cortos/itzelina-y-los-rayos-del-sol/>
- “A que sabe la luna” <http://www.youtube.com/watch?v=Ln6d3GSFlgo>

ANEXOS

PAUTA DE OBSERVACIÓN

“El uso de recursos Tecnológicos y la actitud de los niños frente a ellos”.

INDICADORES	SI	NO	EN CIERTAS OCASIONES
LOS NIÑOS:			
El uso de recursos tecnológicos en el aula atrae la atención de los niños.			
Los niños y niñas manifiestan alguna molestia visual o cansancio en el transcurso de la actividad con el computador.			
El uso del ordenador sirve de apoyo en la adquisición de aprendizajes en los niños y niñas.			
Demuestran dificultad en el uso del ordenador o en la resolución de actividades en el mismo.			
Los aprendizajes obtenidos por el grupo de niños/as mediante el uso de recursos tecnológicos son los mismos.			
Los niños/as piden ayuda o explicación al educador cuando encuentran un problema en la resolución de actividades dentro del Programa educativo Informático.			
Los niños/as respetan el tiempo programado de la actividad en el computador sin ningún problema o resistencia.			
Los niños/as interactúan entre si, en actividades con recursos educativos informáticos.			

Tabla 23. Pauta de Observación

**GUIÓN DE LA ENTREVISTA. APLICADA A EDUCADORAS
PARVULARIAS DE LA ZONA NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO
DE QUITO .**

INDICADORES	PREGUNTAS
<p>1. Utilización de materiales multimedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está de acuerdo con la tecnología Educativa en Educación Inicial? • ¿Utiliza usted recursos informáticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje? • ¿Alguna vez diseño o adaptó algún recurso informático para su grupo? • ¿Si no utiliza, recursos informáticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje los usaría si los tiene a su disposición?
<p>2. Posibilidad de acceso a la tecnología?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene su grado acceso a un laboratorio de Informática?
<p>3. Aceptación del multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Considera usted que se encuentra preparado/a para usar un material multimedia educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de iniciación a la lectura. • Considera que los niños/as se sientan motivados y les guste experimentar con un programa informático Educativo. • Le serviría a usted de apoyo un material educativo informático de iniciación a la lectura?
<p>4. Del Proceso de Iniciación a la lectura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Qué recursos utiliza usted en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y

	<p>niñas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles de los recursos utilizados por usted llamaron más la atención de los niños?
5. De los contenidos que debería tratarse en el Programa Educativo Informático.	16. ¿Cuáles cree usted que serían los contenidos de un material educativo informático para la Iniciación a la lectura?
6. METODOLOGÍA	<p>17. ¿Qué metodología utiliza usted en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>18. ¿Qué metodología cree usted que se debería usar en un CD de iniciación a la lectura?</p>
7. BENEFICIOS.	19. Que beneficios considera usted que conlleve la adaptación de un material multimedia informático de iniciación a la lectura en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños?
8. TEMORES	20. Cuáles cree usted que serían las posibles desventajas al utilizar un material educativo Informático para la iniciación a la lectura?

Tabla 24. Guión de Entrevista a Educadoras Parvularios.

**GUIÓN DE ENTREVISTA: APLICADA A EL/LA DOCENTE DE
PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.**

INDICADORES.	PREGUNTAS
<p>1. DE LAS CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS Y SU INTERACCIÓN CON RECURSOS TECNOLÓGICOS.</p> <p>2. LA PERTINENCIA DEL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTURA.</p> <p>3. DEL TIEMPO DE DURACIÓN QUE DEBERÍA TENER UNA ACTIVIDAD CON RECURSOS TECNOLÓGICOS.</p> <p>4. DE LAS ÁREAS QUE MANIFESTARÍAN VENTAJAS Y DESVENTAJAS CON LA UTILIZACIÓN DE UN MULTIMEDIA EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA.</p>	<p>Considera usted que la edad de 5 a 6 años es apropiada para que los niños experimenten con recursos tecnológicos.</p> <p>Cree usted pertinente el uso de la Tecnología como recurso de apoyo para el proceso e enseñanza – aprendizaje de la lectura.</p> <p>Qué tiempo considera usted que debería durar una actividad en la que se incorpore recursos tecnológicos con niños y niñas de 5 a 6 años.</p> <p>Que áreas de desarrollo cree usted se verían beneficiadas con el uso de un multimedia educativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectura.</p> <p>Que áreas considera usted que se verían afectadas con el uso de un recurso multimedia para iniciación a la lectura.</p>

<p>5. DE LA ACTITUD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS FRENTE A UN RECURSO TECNOLÓGICO.</p>	<p>Qué actitud considera usted que presenten los niños frente a un recurso Tecnológico Educativo.</p>
<p>6. DE LA ACEPTACIÓN DEL RECURSO POR PARTE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SECTOR RURAL.</p>	<p>Considera usted que un recurso tecnológico multimedia para niños y niñas tenga aceptación en el sector Rural.</p>
<p>7. DE LAS TEORÍAS O LEYES QUE APOYEN LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS INFORMÁTICOS EN EDUCACIÓN INICIAL.</p>	<p>Conoce usted de teorías, leyes o autores que apoyen la utilización de recursos Informáticos en Educación Inicial.</p>

Tabla 25. Guión de Entrevista para Docente en Psicología.

**GUIÓN DE ENTREVISTA: APLICADA EL/LA DOCENTE DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.**

INDICADORES.	PREGUNTAS
<p>1. DE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS QUE DEBERÍA TENER UN RECURSO EDUCATIVO INFORMÁTICO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS.</p>	<p>Cuales considera usted que deben ser las características técnicas de un recurso educativo Informático para niños y niñas de 5 a 6 años.</p>
<p>2. DEL APORTE E INCONVENIENTES DE LA UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS INFORMÁTICOS EN EDUCACIÓN.</p>	<p>Qué ventajas cree usted que conlleve la utilización de recursos educativos informáticos en educación.</p> <p>Cuáles cree usted que serian los inconvenientes del uso de recursos tecnológico en educación.</p>
<p>3. DE LAS TEORÍAS O LEYES QUE APOYEN LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS INFORMÁTICOS EN EDUCACIÓN INICIAL.</p>	<p>Conoce usted de teorías, leyes o autores que apoyen la utilización de recursos Informáticos en Educación Inicial.</p>
<p>4. LA ACEPTACIÓN DEL LOS MULTIMEDIA EDUCATIVOS POR PARTE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.</p>	<p>Considera usted que los recursos tecnológicos son atractivos e interesantes que logren la motivación, atención e interés de los niños y niñas.</p>

<p>5. DE LOS USOS POSIBLES QUE DEBERÍA TENER UN PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL.</p>	<p>Cuales serian los usos posibles que se le debería dar a un programa educativo informático en educación inicial.</p>
<p>6. DE LA METODOLOGÍA QUE DEBERÍA UTILIZAR EL EDUCADOR PARVULARIO AL UTILIZAR RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN INICIAL</p>	<p>Que metodología considera usted que debería utilizar el educador parvulario al utilizar recursos tecnológicos en educación inicial.</p>

Tabla 26. Guión de Entrevista para Docente en Tecnología Educativa de la Universidad.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA. Pere Marques -98.
Título del Programa
Autores
Editorial
Temática
Objetivos:
Contenidos que se tratan: (hechos, conceptos, procedimientos, actitudes)
Destinatarios (características, etapa evolutiva)
TIPOLOGÍA: Ejercitación Tutorial- base de datos – libro – simulador – juego - constructor- herramienta.
USOS POSIBLES: entrenar, instruir – informar- motivar- explorar- experimentar, expresarse- comunicarse- entretener- evaluar- procesar datos.
ENFOQUE PEDAGÓGICO: Conductista, cognitivista – constructivista- ninguno.
DOCUMENTACIÓN: Manual- Guía Didáctica- Manual On- line- Guía Didáctica On- Line- Otros- ninguna.

Breve Descripción:

- .
- .

ASPECTOS PEDAGÓGICOS.

_____ Capacidad de motivación.

_____ Adecuación a los usuarios. (contenidos, actividades, entorno, comunicación).

_____ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización).

_____ Fomento de iniciativa y auto aprendizaje.

_____ Enfoque pedagógico actual.

_____ Documentación (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES marcar uno o varios.

<ul style="list-style-type: none">•Control psicomotriz•Memorización/ evocación.•Comprensión/ interpretación.•Comparación/ relación (orden-clases...)•Análisis / Síntesis•Calculo	<ul style="list-style-type: none">•Razonamiento (deductivo-, inductivo, critico)•Pensamiento divergente/ imaginación.•Resolución de problemas.•Expresión (verbal, escrita, grafica) CREAR•Exploración/ experimentación•Reflexión meta cognitiva.
---	---

OBSERVACIONES marcar uno o varios.	
<ul style="list-style-type: none"> •Control psicomotriz •Memorización/ evocación. •Comprensión/ interpretación. •Comparación/ relación (orden-clases...) •Análisis / Síntesis •Calculo 	<ul style="list-style-type: none"> •Razonamiento (deductivo-, inductivo, critico) •Pensamiento divergente/ imaginación. •Resolución de problemas. •Expresión (verbal, escrita, grafica) CREAR •Exploración/ experimentación •Reflexión meta cognitiva.

Nombre del Programa	
---------------------	--

CRITERIO	<u>Si aplica</u>	No aplica	VALOR (1-10)	Ponderación (1%-100%)	TOTAL
1. SENCILLEZ EN LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA					
¿Se puede utilizar el programa sin poseer conocimientos específicos de la Informática?					
El interfaz de comunicación propone que el programa ¿es fácil de utilizar? ¿El menú de opciones es amigable para el alumno?					
¿El Programa se maneja de					

forma homogénea a lo largo del mismo?					
El alumno sabe en todo momento las teclas operativas que debe manipular para responder a los diferentes tipos de preguntas?					
Subtotal (Suma de los subcriterios)					
2. VISUALIZACIÓN POR PANTALLA Y EFECTOS TÉCNICOS					
Esta bien estructurada la pantalla (zonas para presentar la información, zonas de interacción (alumno-computador, zonas de mensajes y ayudas)?					
¿Se observa calidad en la redacción de los textos (ausencia de errores gramaticales y de faltas de ortografía)?					
¿Las pantallas son legibles,(poco repletas, distribución coherente de los elementos)?					
¿Se mantiene informado al alumno sobre su progreso a lo largo de programa mediante un sistema de puntuación,					

marcador, reloj, etc)?					
La presencia de efectos motivadores (sonido, color, movimiento ¿son acertados, no perturban la marcha de la clase y no distraen al alumno en su aprendizaje?					
El tipo y tamaño de las letras es adecuado para el nivel de los alumnos que van a utilizar el programa?					
Subtotal (suma de los subcriterios)					
FORMAS DE INTERACCIÓN PROPUESTAS AL ALUMNO					
Los mensajes que ofrece el programa son pertinentes (no ofensivos, no peyorativos, actúan como reforzadores a la respuesta del alumno?					
Los mensajes que aparecen inmediatamente a la respuesta del alumno ¿ se mantienen en pantalla el tiempo necesario para ser leídos?					
Se indica de manera clara el lugar de la pantalla y el momento para responder?					
¿El conocimiento del teclado y la cantidad de teclas que hay que usar para escribir la respuesta son adecuadas para					

el nivel del alumno?					
¿El programa ofrece un sistema para abandonarlo sin tener que interrumpirlo de manera improcedente?					
¿El sistema de análisis del <programa reconoce el tipo de respuesta en función de la pregunta y advierte posibles errores mecánicos?					
La estructura del programa permite un trabajo en colaboración de un grupo de estudiantes?					
Subtotal (suma de los subcriterios)					

OBSERVACIONES

Ventajas que comporta respecto a otros medios:

Problemas e inconvenientes:

A destacar:

IMPRESIÓN PERSONAL