

UNIDAD AJUSCO

PROPUESTA COMPUTACIONAL

“UN VIAJE POR EL MUNDO DE LAS LETRAS”

TESINA

**PARA FAVORECER EL PROCESO DE LECTO-ESCRITURA
EN EL NIVEL PREESCOLAR**

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

LIC. NORMA ANGELICA MELO LUNA

ASESOR: RAÚL CUEVAS ZAMORA

México, DF. Diciembre 2012

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1

Planteamiento del problema

3

Justificación de la propuesta

4

Objetivo general de la propuesta

4

CAP. 1 LA LECTO-ESCRITURA EN EL NIVEL PREESCOLAR.

1.1 El aprendizaje de la lectoescritura

6

1.1.1. Definición de lectura y escritura

7

1.1.2 Niveles de conceptualización

9

1.1.3 Portadores de texto

10

1.2 Características del desarrollo del niño preescolar

12

1.3 El quehacer docente

19

1.4 El constructivismo en el aprendizaje escolar

25

1.4.1 Perspectiva constructivista de la lecto-escritura

27

CAP. 2 MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

2.1	Descripción	de	la	Propuesta
30				
2.2	Manual	de		operación
32				
2.2.1	Características	de	la	propuesta
33				
2.2.2	Identificación	del		material
33				
2.2.3	Descripción	del		material
33				
2.3	Descripción de las actividades de la propuesta educativa computacional			
34				

CAP. 3 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

3.1 Planteamiento del problema de investigación de la propuesta

64

3.2 Objetivos de la investigación

64

3.3 Preguntas de investigación

64

3.4 Justificación

65

3.5 Formulación de hipótesis

65

3.6 Metodología

65

3.6.1 Tipo de investigación

3.6.2 Definición de la muestra

3.6.3 Tratamientos

3.6.4 Variables

3.7 Instrumento de medición

68

3.8 Modelo de aplicación

68

3.9 Tratamiento estadístico para el análisis de información

68

Referencias bibliográficas.

72

Anexos.

77

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES

RICARDO Y ERNESTINA

GRACIAS POR ENSEÑARME EL CAMINO DE LA SUPERACIÓN Y POR COMPARTIR MIS ÉXITOS

A MIS HERMANOS

ESPERANZA, VERONICA, RICARDO, CAROLINA, IVONNE Y CLAUDIA

CON GRAN AMOR Y CARIÑO POR QUE DESDE NIÑOS APRENDIMOS A COMPARTIR LOS
SUEÑOS Y LOS LOGROS PROFESIONALES DE CADA UNO.

A MIS HIJOS

ALE Y MAX

POR LOS DESVELOS Y LA ESPERA QUE LES HICE PASAR PARA VER CULMINADO ESTE
PROYECTO Y PORQUE SON LOS DOS SERES MÁS PRECIADOS DE MI VIDA

A MIS FAMILIARES Y AMIGOS

POR COLABORAR PARA ESTE PROYECTO CON SU TIEMPO, SUS CONSEJOS Y ALIENTO PARA
LOGRAR LA META.

A ALDO

GRACIAS POR COMPARTIR EL TIEMPO Y EL ESFUERZO REALIZADO QUE NOS LLEVO
ALCANZAR LA META ANHELADA Y POR BRINDARME LA OPORTUNIDAD DE ENTRAR A
FORMAR PARTE DE UNA ETAPA DE TU VIDA.

A LOS PROFESORES

GRACIAS POR SU ASESORIA, SU CONSTANTE APOYO Y SU PARTICIPACIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE ESTE PROYECTO QUE PARA MI FUE INVALUABLE.

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos que resulta más preocupante para los profesionales de la educación, son las dificultades de aprendizaje que pueden presentarse durante los primeros años de educación del ser humano, ya que es en estos primeros años cuando se da el inicio al aprendizaje de la lectoescritura, por lo tanto es aquí cuando algunos niños empiezan a presentar dificultades en la adquisición de dicho proceso, lo cual en muchos de los casos puede deberse al escaso o nulo ambiente alfabetizador.

El aprendizaje de la lecto-escritura representa la piedra angular que soporta los futuros aprendizajes escolares, por lo tanto, el nivel preescolar es el primer acercamiento formal que tiene el niño.

Sin embargo, en los jardines de niños se da la enseñanza de la lecto-escritura desde una perspectiva convencional en donde es común observar a los niños realizar ejercicios previos como trazar bolitas, palitos o planas de letras sin ningún sentido para el menor, dejando de lado las prácticas de inferencia, predicción y anticipación al escuchar lectura de diferentes portadores de textos.

Por lo tanto, considero que un porcentaje significativo de niños tiene dificultades al iniciar el proceso de lecto-escritura y partiendo de que este aprendizaje es determinante tanto para satisfacer y cubrir sus necesidades propias de comunicación así como para responder a las demandas de la sociedad.

Se hace evidente que es necesario contar con más información que nos abra las posibilidades y nos permita minimizar y de ser posible prevenir los problemas y dificultades que se presentan en el aprendizaje de la lecto-escritura en el nivel preescolar.

Para desarrollar este trabajo retomo la teoría constructivista que nos dice que el alumno es responsable de su propio aprendizaje, que es él quien construye y el docente es un facilitador de su aprendizaje.

Desde esta perspectiva el papel del docente debe ser el de promover un ambiente alfabetizador para que los niños descubran, exploren y jueguen con el sistema de lecto-escritura.

Por esta razón en este trabajo desarrollé una propuesta educativa computacional que favorezca el acercamiento al aprendizaje de la lecto-escritura en el nivel preescolar, que desde luego no es la única y quizá tampoco la mejor, pero que considero relevante para todos aquellos docentes que como yo se interesan por mejorar su intervención docente para favorecer aprendizajes significativos.

Doy prioridad al proceso de adquisición de la lecto-escritura por ser una actividad básica y fundamental dentro y fuera del aula, por lo que es muy importante reconocer que el niño al ingresar al jardín de niños, ya ha tenido contacto con la lectura y escritura en su vida cotidiana y que lo que nos corresponde a los docentes es facilitar el camino hacia el aprendizaje.

Al reconocer los conocimientos que el niño posee, su curiosidad, espontaneidad y necesidad de explorar el mundo, puede convertirse el aprendizaje de la lecto-escritura en una experiencia gratificante para el niño y para el docente.

El presente trabajo consta de tres capítulos:

En el capítulo uno, se aborda el marco teórico, en donde se hace referencia a los destinatarios a quienes va dirigida la propuesta computacional que son los niños en edad preescolar, como se concibe el aprendizaje de la lecto-escritura, los portadores de texto, el quehacer y la teoría constructivista que es en la que respaldo todo mi trabajo.

En el capítulo dos, presento el manual del usuario que incluye sugerencias didácticas que se pueden desarrollar previamente y durante la aplicación de la propuesta.

En el capítulo tres presento el protocolo de investigación que plantea la manera como se llevará a cabo la validación de la propuesta como una alternativa para mejorar el acercamiento a la lecto-escritura en el nivel preescolar.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En mi experiencia docente he observado que se favorece poco el reconocimiento del uso del lenguaje oral y escrito como una forma de comunicación en los niños y niñas de tercer grado de educación preescolar y se proponen pocas situaciones didácticas que le permitan explicar y reflexionar sobre el proceso de la lecto-escritura en el desarrollo de prácticas de inferencia, predicción y anticipación al escuchar la lectura de diferentes portadores de texto.

También he podido observar que el acercamiento al proceso de la lecto-escritura es poco interesante para los niños en el nivel preescolar.

El uso del lenguaje oral y escrito en educación preescolar es prioridad, pues en esta etapa la ampliación y el enriquecimiento del habla así como la identificación y características del lenguaje escrito son competencias que los niños desarrollan en la medida en que se les brindan oportunidades de comunicación cotidiana.

Expresarse a través de la palabra es una necesidad para los niños, de ahí la importancia de brindar oportunidades para que hablen, aprendan nuevas palabras y expresiones, construyan ideas de manera coherente así como ampliar su capacidad de escucha, todo lo cual le corresponde a la escuela.

Como podemos darnos cuenta el uso del lenguaje está presente en todas las actividades escolares y es parte importante para el logro de los propósitos educativos y de las competencias a desarrollar de los campos formativos, por lo que se tiene que desarrollar un ambiente alfabetizador.

En preescolar “el ambiente alfabetizador se propicia a partir de la interacción de diferentes textos para que los niños puedan descubrir su significado y las distintas funciones de la lengua escrita.”(SEP, 1988 p.127)

En ese momento, el niño se ve en la necesidad de saber el significado del contenido, para poder comunicarse con su entorno, por medio de leer y escribir los códigos que se quiere manifestar, de ahí la gran importancia del aprendizaje de la lectura y escritura.

Por lo que al diseñar una propuesta educativa computacional pretendo dar solución a la problemática detectada. Esto es que a través de actividades interactivas los niños se acerquen al aprendizaje de la lecto-escritura, con la intencionalidad de comunicarse.

JUSTIFICACIÓN

Con la propuesta computacional pretendo desarrollar estrategias didácticas que sean atractivas y agradables para facilitar un ambiente alfabetizador que le permita al niño preescolar acercarse al proceso de lecto escritura. Es a partir de la lectura en voz alta que espero atraer su atención e interés y movilizar sus conocimientos previos para promover la inferencia y la anticipación al estar en contacto con los diferentes portadores de texto.

Para acercar a los niños al proceso de lecto-escritura es necesario fortalecer las habilidades comunicativas como: escuchar, leer y escribir. Por lo que elegí los textos literarios para desarrollar estrategias lectoras, ya que lo considero una herramienta importante para la enseñanza en el nivel preescolar ya que responde muy bien a las demandas emocionales y cognitivas de los niños, captando su atención y convirtiéndose en una forma divertida de aprender.

Es importante evaluar lo que saben los niños sobre su acercamiento a la lecto-escritura ya que se deben considerar los saberes previos, porque son fundamentales para ampliar sus aprendizajes lectores, pues de una buena formación de las habilidades comunicativas puede depender el éxito en el proceso de aprendizajes significativos

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

El objetivo general de la propuesta computacional es diseñar una estrategia didáctica que favorezca el acercamiento al proceso de la lecto-escritura en niños en edad preescolar mediante actividades y ejercicios previos computacionales que sean significativos y que desarrollen las habilidades comunicativas.

Propiciar en el niño el reconocimiento del uso de la lecto-escritura, como una forma de comunicación y ponerlo en situaciones que le permitan explicar y reflexionar sobre la pronunciación de las palabras.

CAPITULO UNO

LA LECTO-ESCRITURA EN EL NIVEL PREESCOLAR.

1.1. EL APRENDIZAJE DE LA LECTO -ESCRITURA

Para explicar el proceso de aprendizaje de la lecto escritura es importante plantear la interacción sujeto-objeto y el conocimiento que se adquiere, depende de la propia organización del sujeto y el objeto de conocimiento.

El proceso de la lecto-escritura supone una percepción de signos gráficos dispuestos ordenadamente en una determinada dirección, su identificación con los sonidos correspondientes, abstracción del significado de estos signos y asociación con el lenguaje hablado. Este proceso debe presentarse de un modo gradual y ameno, teniendo en cuenta las etapas evolutivas que atraviesa el niño; se debe empezar con ejercicios previos, psicomotrices, fonéticos y mentales.

Durante el período preescolar el proceso del pensamiento y desarrollo del lenguaje oral y escrito va a ir estructurándose a partir de las experiencias y situaciones en que el niño tiene una participación directa y significativa, o sea a medida que el niño participe en los eventos de lectura y escritura va a ir obteniendo información y va entendiendo el significado de estos dentro de un contexto social.

La enseñanza de la lectura-escritura merece una atención especial dentro de la educación preescolar; convencionalmente los niños aprendían a leer y a escribir hasta el momento en que ingresaban al primer grado de primaria, pero actualmente existe la necesidad de aprovechar las inquietudes que el niño preescolar presenta ante el lenguaje escrito, por lo que hay que diseñar las condiciones adecuadas para que éste pueda acercarse de la mejor manera al proceso de la lecto-escritura.

Al ingresar al nivel preescolar, algunos niños poseen un conocimiento previo sobre el sistema de escritura: por ejemplo algunos conocen ya algunas grafías y las utilizan de manera convencional o no convencional, mientras que otros ya descubrieron el principio alfabético del sistema. Pero también es posible encontrarse a otros niños que no han reflexionado aun sobre este proceso.

En el jardín de niños se trabaja la escritura buscando la familiarización del niño con ella a partir de diversas situaciones que impliquen la necesidad de expresión e interpretación de diversos portadores de textos.

“Es necesario destacar que en la educación preescolar no se trata de que la docente tenga la responsabilidad de enseñar a leer y a escribir de manera convencional. Se trata de que en este nivel se constituya un espacio en que los pequeños tengan numerosas y variadas oportunidades de familiarizarse con diversos materiales impresos, para que comprendan algunas de las características y funciones del lenguaje escrito.”(PEP, 2004, p.61)

Aunque es posible que, a través del trabajo que se desarrolle en la propuesta computacional, algunos niños empiecen a leer, lo cual representara un logro importante, ello no significa que éste debe ser exigencia para todos en esta etapa.

Otro aspecto importante en preescolar es que se debe tomar en cuenta que los niños hacen intentos de escritura como pueden o saben, a través de dibujos, marcas parecidas a las letras o a través de letras; todos estos intentos representan pasos fundamentales en el acercamiento a la lectura y escritura.

1.1.1.DEFINICIÓN DE LECTURA Y ESCRITURA

Si bien gran parte del lenguaje escrito lo constituye la lectura y la escritura entendiéndolas como procesos de desarrollo y no como procesos mecánicos, la lectoescritura es una actividad importante porque es la forma de apropiarnos de una gran riqueza, pero ¿qué es leer? ¿Qué es escribir?

Escribir es el acto de identificar las palabras y ponerlas juntas para lograr textos significativos; y aprender a leer se entiende como dominar la actividad para reconocer términos y adquirir un vocabulario de palabras visualizadas, conocidas a la vista, es decir, se entiende al acto de escribir como un sistema de representación que es aprendido por los nuevos usuarios y no sólo como simple codificación (Ferreiro, 2002).

Leer es la actividad de interpretar textos, textos que tienen sentido, que comunican, informan, transmiten; y escribir es la actividad de producir textos. (Nemirovsky, 2003, p.7).

Retomando estas definiciones puedo considerar a la lectura como un proceso de desarrollo el cual pone en juego distintas capacidades, como la discriminación visual, la percepción, discriminación auditiva, la correspondencia, ubicación espacial, las cuales tienen como finalidad comprender lo que las grafías y el autor quiere expresar.

Y la escritura es un proceso de desarrollo que pone en juego las habilidades psicomotrices, cognitivas, sociales y comunicativas.

Por lo que creo que es conveniente desarrollar una serie de estrategias didácticas que contribuyan en la medida de lo posible a despertar en los niños en edad preescolar el interés y el gusto por saber leer y escribir, para que desarrollen las habilidades comunicativas ya que son importantes para acceder al conocimiento.

Pero como aspectos distintos, cada uno tiene fases, niveles o momentos por los que pasan los niños y es importante conocerlos, para identificar en qué momento o etapa se encuentran y así poder facilitar los aprendizajes que requieren. A continuación se presentan.

“1er. Momento: el proceso se inicia partir del momento en que el niño piensa que se puede leer algo en el texto y apoyándose en su imagen, el niño considera que el texto representa los elementos que aparecen en el dibujo, aparece la hipótesis del nombre, al pasar de la imagen al texto el niño suprime el artículo, y por último en la interpretación de las oraciones con imagen.

2º. Momento este momento se caracteriza porque los niños tratan de considerar las propiedades cualitativas y cuantitativas del texto.

3er. Momento: el niño logra interpretar el texto correctamente; coordina las propiedades cualitativas y cuantitativas del texto para lograr una lectura exitosa.” (SEP, 2004)

Además de estos momentos, existen niveles de conceptualización del proceso de la escritura, que de igual forma son parte de este proceso y que describen brevemente la evolución del proceso de la adquisición y el desenvolvimiento del lenguaje.

1.1.2 NIVELES DE CONCEPTUALIZACIÓN

Para tener mayor claridad en como los niños avanzan en este proceso de alfabetización; podemos distinguir tres niveles de conceptualización que Nemirovsky (2000) enuncia citando a Emilia Ferreiro.

Primer nivel: En un primer momento los niños buscan criterios para distinguir entre los modos básicos de representación gráfica: el dibujo y la escritura. La linealidad y la arbitrariedad son dos de las características que aparecen en sus producciones.

Segundo nivel: En este nivel el niño utiliza un control progresivo de las variaciones cualitativas y cuantitativas que lleva a la construcción de modos de diferenciación entre escrituras.

Tercer nivel: A partir de este nivel el niño comienza a establecer relación entre los aspectos sonoros y los aspectos gráficos de la escritura, mediante tres modos sucesivos:

- La hipótesis silábica: (una letra para representar cada silaba) Se caracteriza porque el niño descubre la relación entre la escritura y los aspectos sonoros de la palabra

- La hipótesis silábica alfabética: (oscila entre una letra para cada sílaba y una letra para cada sonido). Es un periodo de transición en el que se mantienen y cuestionan simultáneamente las relaciones silábicas.
- La hipótesis alfabética: (cada letra representa un sonido) implica que las escrituras presentan casi todas las características del sistema convencional. (SEP, 2004)

Es necesario tomar en cuenta que el ambiente alfabetizador no es el mismo para todos los niños, que difiere según los contextos particulares en los que se desenvuelven; la casa y la comunidad, son los primeros alfabetizadores de los niños

Mi función como docente es aprovechar el ambiente alfabetizado propiciando la interacción del niño con este objeto de conocimiento, para que amplíe sus observaciones y experiencias con los contextos, de tal manera que el niño pueda descubrir las distintas funciones de la lengua escrita.

A manera de cierre puedo mencionar que el lenguaje es un proceso que está íntimamente ligado con las habilidades cognitivas, pues los niños desarrollan competencias que les permitan acercarse a este, en un primer momento los niños requieren desarrollar los procesos cognitivos básicos (atención, percepción y memoria) y los procesos cognitivos superiores (análisis, pensamiento y razonamiento) los cuales les permitirán organizar y adquirir sus conocimientos sobre el mundo, entre los cuales se encuentra el lenguaje escrito.

Para facilitar el acercamiento al lenguaje escrito en los niños del nivel preescolar se debe tomar en cuenta su interés y que debe ser visto como un proceso de desarrollo y no como un proceso mecánico

1.1.3 PORTADORES DE TEXOS

Los niños antes de tener un primer contacto con la lectura y la escritura convencional, ya han comenzado a comprender la función social que tienen ambas, porque han tenido contacto con periódicos, revistas, anuncios, carteles,

cuentos y en diferentes artículos comestibles, en donde observan que las personas los utilizan con el fin de comunicar, investigar, recordar algo, entre otros.

Una vez que ingresan al jardín de niños van descubriendo algunas características del sistema de escritura como que para leer se debe seguir un orden y que para escribir hay una direccionalidad y empiezan a hacer una diferenciación entre grafías y letras.

Por lo que la interacción con los diferentes portadores de textos fomentará en los niños el interés por conocer su contenido y es un excelente recurso para que aprendan a encontrar sentido al proceso de lectura aún antes de saber leer.

Por eso es muy importante acercar a los niños a los diferentes portadores de texto ya que con la interacción constante de estos, el niño va descubriendo características específicas de la escritura, a la vez que va ampliando su repertorio de letras conocidas.

“De ahí la necesidad insustituible de contar con un repertorio más rico y variado posible de textos sociales y que sean objetos de interacción sistemática”(Nemirovsky, 2003)

Los niños construyen el sentido del texto poniendo en juego diversas estrategias como la observación, la elaboración de hipótesis e ideas que, a manera de referencia, reflejan su capacidad para elaborar explicaciones a partir de lo que “leen” y lo que creen que contiene el texto.

Al propiciar la manipulación de diferentes portadores de textos, el niño poco a poco irá descubriendo la diferencia entre el dibujo y la escritura, la clasificación de diferentes materiales escritos y la anticipación del significado posible de un texto.

Es importante brindarle la oportunidad de que manipule los diferentes portadores de texto, ya que de esta forma los puede ver como algo concreto, lo que lo llevará a apropiarse de la lecto-escritura, a la vez que irá comprendiendo que una de sus funciones principales es la comunicación.

Por lo tanto, el niño como un sujeto activo, necesita estar interesado para interpretar o producir mensajes escritos para construir su propio conocimiento y es al docente a quien le corresponde reconocer el momento en que el niño empieza a interesarse por la lecto-escritura y ampliar sus posibilidades de acción a través de la manipulación constante de la gran variedad de portadores de texto de forma natural y espontánea.

Lo anterior muestra que el docente en el nivel preescolar debe propiciar un ambiente alfabetizador mediante la manipulación de textos, respetando el ritmo de desarrollo de cada niño, ya que al brindarle esta oportunidad le permitirá al niño pasar a una escritura convencional.

Al estar en contacto con diferentes portadores de texto y al hacer uso de ellos de manera cotidiana, el niño podrá presenciar y participar en actos de lectura y escritura permitiéndole percatarse de la direccionalidad de la escritura, de las diferencias entre el lenguaje que se emplea en un cuento y en un texto informativo, las características de la distribución gráfica de ciertos tipos de texto, la diferencia entre letras, números y signos de puntuación, entre otras.

Finalmente el trabajo con diferentes portadores de texto nos va a permitir familiarizar a los niños con diferentes fuentes de información y esto le va a permitir desarrollar las habilidades comunicativas de habla, escucha y escribir a través de la narración, la conversación y la explicación. Por eso es conveniente darle la importancia al acercamiento y al trabajo en el aula con los textos de manera sistemática para lograr llevar este proceso de una manera atractiva e interesante para los niños. Y dejar de lado q la idea de que los cuentos son para entretener y darle el valor pedagógico que de ellos se puede obtener.

1.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

Las etapas del desarrollo del ser humano se caracterizan por la adquisición de nuevas habilidades, necesarias para realizar nuevas tareas, pero es durante la etapa preescolar cuando el niño se involucra en un ambiente diferente al familiar donde se consolida el desarrollo de algunas áreas y se promueven otras como la socialización, el lenguaje y el desarrollo intelectual para que de éste modo tenga una formación integral que lo prepare para su vida futura.

Diferentes autores consideran al niño en edad preescolar, como un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, una personalidad que se encuentra en proceso de construcción y posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y el mundo que le rodea.

Existen diferentes teorías que hablan sobre el desarrollo del niño: "La teoría psicoanalítica de Freud, centrada en el aspecto sexual del desarrollo; la de Erikson, que además agrega los aspectos culturales que determinan el desarrollo de la personalidad; la de Vigotsky, que concede prioridad a la influencia social en el aprendizaje y el desarrollo, y la de Piaget, en la cual afirma que el niño construye su conocimiento a través de la acción transformadora." (Gómez et. al, 1995, p.69)

Piaget explica las características del desarrollo del niño desde el nacimiento hasta la adolescencia en cuanto a cómo adquiere y procesa la información acerca del mundo.

En cuanto al desarrollo intelectual, Piaget lo concibe como un proceso continuo de organización y reorganización de estructuras, de modo que cada nueva organización integra en sí misma la anterior, por lo tanto, la elaboración de las estructuras del conocimiento es de carácter progresivo.

Lo adquirido se conserva, pero al mismo tiempo se modifica para poder ser integrado a un nivel superior, más complejo, que lo supera. Entonces es cuando el niño avanza en su conocimiento constantemente y es él mismo quien lo construye.

El niño adquiere el aprendizaje a través de procesos como la adaptación, asimilación, acomodación y el equilibrio independientemente de la edad.

La adaptación es el proceso por el cual el niño ajusta su pensamiento para incluir nueva información, la asimilación es la incorporación de un nuevo concepto o experiencia y la acomodación es el proceso mediante el cual el niño cambia sus acciones para manejar nuevas situaciones. El equilibrio corresponde al logro final de cada periodo.

“La estimulación externa del pensamiento sólo dará resultado si se hace que el niño inicie los procesos de asimilación y acomodación. Son sus esfuerzos personales por resolver el conflicto los que le impulsan a un nuevo nivel de actividad cognoscitiva”. (Meece,2000, p.12)

Una de las aportaciones más importantes de Piaget fue el de estudio de los esquemas de acción que caracterizan las diferentes etapas de desarrollo del individuo, los cuales son secuenciados y sucesivos y presentan características específicas de cada edad.

Estos esquemas son: sensorio-motriz, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales según Piaget.

Sensorio motriz: (0-2 años) Se caracteriza por el desarrollo de los reflejos y acciones sensorio motrices, la coordinación del ojo y las manos. El niño comprende al mundo a través de las sensaciones directas entre medios y fines.

Preoperatorio: (2-6años) El niño puede usar representaciones para resolver los problemas (función simbólica). Se caracteriza por el inicio del lenguaje y del pensamiento. Es egocéntrico. El juego ocupa un lugar importante.

Operaciones Concretas: (7-12 años) Las operaciones son un sistema de acciones internas mentales que subyacen la resolución lógica de problemas. El niño llega a

comprender diversas formas de conservación, y también la clasificación y el razonamiento de relaciones.

Operaciones Formales: (12 años – adultos). El nuevo desarrollo de operaciones conduce a la capacidad para el razonamiento hipotético-deductivo. Se caracteriza por su capacidad de desarrollar hipótesis y deducir nuevos conceptos. Realiza correctamente operaciones lógicas. (Maier. H. W. 1971)

Como la edad de mis destinatarios está en el rango de los 3 a los 6 años, se incluye en el periodo que Piaget lo asignó como la “niñez temprana”, entonces me referiré más ampliamente al periodo preoperatorio.

“Jean Piaget denominó a la niñez temprana, de los 2 a los 7 años, la etapa preoperacional porque los niños todavía no están listos para realizar las operaciones o manipulaciones mentales que requiere el pensamiento lógico”. (Papalia et. al, p.261)

En el periodo preoperacional es donde el niño a través de las acciones ya ejercidas en el periodo anterior, le permitirán construir cada vez mejor la estructura de su pensamiento, desarrollando paralelamente su inteligencia y afectividad.

“La etapa preoperacional abarca de los dos a los siete años aproximadamente y se divide en dos partes: El periodo preconceptual (2 a 4 años) y el periodo intuitivo o de transición (de 5 a 7 años).”(Craig y Baucum, 2009 p.211)

Durante esta etapa preoperatoria el niño aprende de tres formas: a partir de experiencias físicas, de manipulación concreta y de la interacción con otros.

Estas interacciones sociales y emocionales desempeñan un papel de primera importancia en la formación intelectual del niño, ya que favorece el paso del pensamiento egocéntrico hacia uno cada vez más flexible y comprensivo.

El pensamiento del niño es intuitivo, es decir que el niño actúa conforme a lo que él considera que esta bien, sin tener un punto de vista racional. La cooperación y la participación que el niño tiene con otros iguales, promueve una descentración.

“El calificativo intuitivo se aplica a la etapa preoperacional, porque su razonamiento se basa en experiencias inmediatas”. (Meece, 2000, p.109). Por ello, Piaget concibe al niño como el propio constructor de su conocimiento al interactuar con los objetos de su entorno, pues esto le permite que de forma progresiva forme sus estructuras mentales, en donde los aspectos afectivos, sociales, cognoscitivos y motores toman gran relevancia.

En este periodo de construcción, el docente juega un papel importante, ya que es el guía en la construcción de estos conocimientos, originando en el niño “conflictos cognitivos” y conduciéndolo así, a poner en juego sus propias estrategias de aprendizaje para su resolución, promoviendo así el desarrollo de su autonomía.

“El aprendizaje se facilita al máximo cuando las actividades están relacionadas con lo que el niño ya conoce, pero al mismo tiempo, superan su nivel actual de comprensión para provocar un conflicto cognoscitivo”. (Meece, 2000, p.125)

El conflicto cognitivo es cuando se produce un desequilibrio en el sistema cognitivo y estimula al niño a la consecución de un nuevo equilibrio más evolucionado.

Por lo que es importante que el docente aproveche cualquier oportunidad para propiciar que el niño pregunte, busque respuestas, intercambie puntos de vista, aporte soluciones y formas de hacer, experimente con diferentes materiales, reflexione sobre lo realizado y confronte sus puntos de vista con los demás.

Este periodo se caracteriza porque el pensamiento del niño es:

Concreto: Al darle una explicación es necesario utilizar cosas que sea tangibles para que pueda entender.

Irreversible: Su percepción de acontecimientos y relaciones va solo en una dirección,

Egocéntrico: considera las situaciones solo desde su perspectiva. Nunca cuestiona sus propios pensamientos. Aquí aparece el animismo: cree que el mundo natural tiene vida propia, el artificialismo: cree que los adultos somos creadores de todo lo que observa y el realismo: considera su perspectiva como inmediata absoluta.

Centrado: Se enfoca sólo en un aspecto, dimensión del objeto o situaciones, sin tomar en cuenta a los demás aspectos.

En este periodo el desarrollo de la atención, de la memoria y de la imaginación guarda cierta semejanza. Durante el transcurso de los años preescolares, la atención se hace más centrada y fija, la memoria conserva las impresiones durante más tiempo y a menudo es involuntaria ya que el niño no se plantea conscientemente que debe recordar algo y la imaginación se enriquece y se desarrolla en el juego.

Piaget distingue dos aspectos en el desarrollo de la inteligencia: por un lado, describe lo que le llama lo "psicosocial" y por otro como el desarrollo "espontáneo". Lo psicosocial se compone de lo que el niño recibe desde afuera, aprende por transmisión familiar o escolar y el desarrollo espontáneo constituye lo que el niño aprende o piensa, pero que debe descubrirlo por sí mismo.

También habla de cuatro factores generales que explican el desarrollo, la herencia y la maduración interna, la experiencia física, la transmisión social y el

equilibrio. Dice Piaget que el ideal de la educación es aprender a aprender: aprender a desarrollar.

Es por eso que la educación preescolar debe ser concebida, como marco técnico-pedagógico desde que se seleccionan, elaboran, activan y potencian todas las acciones educativas dirigidas a la orientación, modulación y regulación del proceso educativo. Su función central es la de promover un adecuado progreso en la construcción de la personalidad, lo que significa un normal proceso e maduración, de desarrollo evolutivo y educativo.

Durante todos estos procesos en los que el niño va adquiriendo nuevas estructuras para lograr igualmente nuevos aprendizajes intervienen otras modalidades básicas en la acción educativa del preescolar, el aprendizaje por la actividad y el aprendizaje por observación. Considerando que la retención y consolidación del aprendizaje va a depender de la práctica y de la captación del significativo.

Por lo que a partir de esto se deben determinar los medios fundamentales de la acción educativa en los niños preescolares, como es el juego, el ambiente educativo y la vivencia de las situaciones y actividades que se desarrollan en el aula.

“El niño adquiere más a menudo sus habilidades cognitivas interactuando con personas de más experiencias: padres, profesores y niños mayores” (Craig y Baucum, 2009, p.217)

Para Piaget el juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño entre los dos y siete años. Este tipo de juego utiliza un abundante simbolismo formado a través de la imitación, el cual le permite representar una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles o papeles.

Recordando que a través del juego se procede a una mejor adaptación de la acción educativa a las características del niño preescolar, esta acción consiste en activar al niño para que desarrolle las propuestas de aprendizaje que se seleccionen o elaboren en función del objetivo planteado.

Como sabemos, con el juego, el niño está activo, atento y trabaja de una manera agradable y placentera, aumentando su imaginación y la motivación por aprender. Mediante el juego el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

Este periodo se caracteriza también por el surgimiento y rápido desarrollo de la habilidad del lenguaje. El crecimiento de las relaciones en los años preescolares requiere del niño un buen dominio de sus medios de comunicación, principalmente del lenguaje.

El lenguaje permite emplear conducta inteligente, es decir conducta adaptada para el ambiente. Así, el lenguaje representa un papel muy importante en el desarrollo de la inteligencia.

En lenguaje en el periodo preoperacional se clasifica en dos tipos: el lenguaje egocéntrico el cual tiene tres categorías: la repetición, el monólogo y el monólogo colectivo. En este tipo de lenguaje se puede decir que el niño se habla a sí mismo. Y el lenguaje social que se caracteriza cuando el niño comienza a dialogar y se distingue en lenguaje: adaptativo, crítico, de mando, las preguntas y las respuestas.

El desarrollo del lenguaje en el niño, es de suma importancia ya que su evolución continuará durante toda su vida, la escuela desempeña un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje oral ya que este determinará al lenguaje escrito, especialmente cuando éste se concibe como una forma de comunicación.

Concluyendo puedo decir que el aprendizaje es el proceso mental mediante el cual el niño descubre y construye su conocimiento, a través de las acciones y reflexiones que hace al interactuar con los objetos, acontecimientos y situaciones que despierten su interés por seguir aprendiendo.

Para que el niño desarrolle aprendizajes, no basta que alguien le transmita los contenidos por medio de la explicación si no que el aprendizaje se debe dar a través de “la estructuración progresiva de la personalidad, se construye a través de la propia actividad del niño sobre los objetos, ya sean concretos, afectivos o sociales que constituyen su entorno vital”. (Carretero y otros, 1992 p.105)

Es de suma importancia, que se provoque el razonamiento y la búsqueda de solución de problemas, para que la experiencia educativa sea suficientemente significativa y logremos desarrollar en el niño preescolar su autonomía, su creatividad, su independencia, con autoestima y siendo crítico y solidario

1.3 EL QUEHACER DOCENTE

Una de las expectativas educativas de hoy en día es formar alumnos participativos, analíticos, creativos, autónomos, constructores de su propio conocimiento para que incidan en su realidad, pero existen barreras que lo dificultan, tales como la resistencia de los docentes por abandonar modelos convencionales que generan alumnos pasivos ante su aprendizaje.

El actual modelo educativo plantea tres ejes fundamentales: saber, saber hacer y ser. Se basa en las aportaciones del enfoque constructivista que implica llevar al docente a transformarse en un facilitador o mediador de aprendizajes significativos y al alumno a ser el constructor de su propio conocimiento.

Pero para hablar de este proceso de la transformación docente, es importante visualizar al docente como persona ya que es un personaje importante en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la educación convencional se consideraba al docente como un sujeto irrompible, el superhéroe a quien solo se le visualizaba dentro del aula, sin considerar su vida personal.

Tratar el tema del docente como persona representa un intento por desarrollar una concientización, aceptación y reconocimiento social de la profesión.

La tarea de educar no queda solo en el hecho de enseñar, sino hay que tener ese amor por la enseñanza y desarrollar nuestra capacidad para construir nuestros conocimientos y poder desarrollar con éxito esta habilidad del ser humano, reconociendo que los seres humanos no somos perfectos y que al promover el aprendizaje se pueden presentar errores.

Por lo que al hablar del docente como persona debemos tomar en cuenta su personalidad, la cual implica considerar al individuo como quien posee toda una gama de pensamientos conscientes, dados por sus experiencias o vivencias de su vida personal, académica y laboral, aspectos que forman y permean toda su personalidad.

Pero socialmente hablando el docente es juzgado constantemente y es a través de los últimos años que se ha desvalorizado la función, ha perdido poder como figura pública, cada vez son más cuestionados por su actuar y lo más importante es que se les hace los principales responsables de la grave situación educativa.

La función docente hoy en día es multifacética, ya que en su ejercicio, el docente se interrelaciona con diversos aspectos que tiene que considerar en su práctica cotidiana, como son el aspecto académico, social, cultural, psicológico, institucional y político.

El proceso enseñanza-aprendizaje está compuesto de múltiples elementos que se relacionan entre sí de manera dinámica, generando una red de relaciones interpersonales docente-alumno, donde se ponen en juego aspectos psicológicos, afectivos y sociales para generar un verdadero ambiente democrático.

De ahí que la función docente es un proceso complejo y dinámico que se desarrolla dentro de una institución educativa, dentro de un aula, en donde sus

protagonistas son el maestro y sus alumnos. Pero que todos deben tener las mismas oportunidades para alcanzar los aprendizajes esperados.

El proceso que se desarrolla en el aula, por lo regular lleva implícito un conjunto de valores que son producto de su propia educación y formación como maestros. Estos valores se transmiten de manera consciente e inconsciente.

Pero al desarrollar el trabajo docente se tienen que abordar los aspectos relacionados con los contenidos de aprendizaje, la metodología empleada para el trabajo grupal e individual, las relaciones personales y el ambiente necesario para que se generen aprendizajes significativos y ser conscientes que lo que se genere, va a influir en nuestros alumnos.

Es conveniente resaltar la conciencia del docente sobre su función y sobre las actitudes que manifiesta ante sus alumnos. Cuando el docente comprende en sus alumnos, su manera de actuar y de sentir, entonces puede orientar mejor su práctica y las actividades que realice para favorecer el desarrollo integral de sus alumnos; la clase resulta interesante y enriquecedora si considera las características y necesidades de los alumnos.

“El ser humano debe, sin duda, instruirse y memorizar conocimientos, pero su tarea principal es entender y practicar los procesos del pensamiento para poder utilizarlos eficazmente. Esto implica una metodología activa y exigente, contextualizada, centrada en el estudiante, en sus intereses y en los procesos de pensamiento.” (Suárez, 2004)

Pero la función docente no es autónoma puesto que depende de un curriculum oficial, de reglamentos y autoridades existentes. Al planear la tarea educativa se tiene que partir del curriculum oficial en el que se centran los contenidos a tratar, con el cual se pretende que el alumno construya su propio aprendizaje y para ello, se debe propiciar un ambiente en el cual se puede lograr este propósito. Sin olvidar que en el desarrollo del curriculum se debe favorecer el análisis y la reflexión para que le sea significativo al alumno.

Se sabe que el docente es responsable de dirigir el proceso educativo pero también es una persona con una vida cotidiana, con gustos, necesidades, aptitudes, valores y problemas que lo constituyen y con todo esto enfrenta la práctica educativa con su propio sello personal, definitivamente su personalidad es, también, un elemento que interviene de manera decisiva en el proceso educativo.

Como lo señalan Díaz Barriga y Hernández(2010): “dicha práctica docente se encontrará fuertemente influida por la trayectoria de vida del profesor, el contexto socioeducativo donde se desenvuelva, el proyecto curricular en el que se ubique, las opciones pedagógicas que conozca o se le exijan, así como las condiciones que tenga en la institución escolar”.

Hoy en día los docentes debemos estar convencidos que nuestro papel es de facilitadores de aprendizajes, concibiendo al alumno como un sujeto de aprendizaje.

En este sentido los profesores debemos valernos de una serie de estrategias en donde el alumno pueda experimentar y tener sus propias vivencias, de las cuales irá construyendo su propio aprendizaje, para los cuales se deben reconocer los saberes previos del alumno, así como cubrir sus necesidades de aprendizaje.

Es por eso que el docente debe contar con bases teóricas y metodológicas para diseñar estrategias didácticas que le permitan orientar su intervención y pueda favorecer aprendizajes desde un marco constructivista

Para esto tenemos que conocer las características individuales de los niños, desarrollar estrategias didácticas que promuevan aprendizajes significativos y hacer uso de las nuevas tecnologías para que pueda integrarse a la sociedad con facilidad.

Una estrategia didáctica es “un procedimiento o recurso utilizado por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (Díaz, 2010, p.70) por lo

que una estrategia debe ser considerada como un procedimiento flexible y adaptativo de acuerdo a las necesidades o intereses de los niños, pero sin olvidar la presencia del curriculum,

“Onrubia(1993) propone como eje central de la tarea docente una actuación diversificada y flexible, que se acompañe de una reflexión constante acerca de lo que ocurre en el aula, a la vez que se apoya en una planificación cuidadosa de la enseñanza”(Díaz et.al,2010, p.5)

Por las nuevas exigencias que requiere en la actualidad, el docente debe replantearse su formación. De la idea central de mejoramiento de la labor docente es preciso pasar a la del conocimiento y problematización de la realidad, ahora los docentes nos encontramos ante el desafío de reflexionar sobre la realidad y de relacionarnos de una manera crítica con el conocimiento que enseñamos.

Según Escudero “Hacer de la formación del profesorado un ámbito de investigación que no solo sirva a los intereses de la academia, sino también al enriquecimiento de experiencias y materiales“. (Escudero et.al 2006, p.46)

Por eso el quehacer docente se visualiza ahora como un proceso complejo, continuo e integral, ya que ahora nos enfrentamos a diversos elementos de tipo conceptual, epistemológico, pedagógico, social, psicológico, técnico y práctico, que nos permite movilizar nuestras estructuras de pensamiento, nuestras experiencias y relación con el mundo.

Todos estos elementos nos llevan a reflexionar sobre nuestra labor educativa y asumir una posición crítica frente al proceso enseñanza aprendizaje y entablar una relación de conocimientos abiertos a la realidad, para transformar nuestra práctica.

El hacer docente constituye una preocupación fundamental en el ámbito educativo, supone asimismo considerar las elaboraciones que en torno a la escuela y al docente se han desarrollado, reconocer las conceptualizaciones,

modelos e imágenes que se ha construido, identificar los aportes teóricos y metodológicos que se han formulado y comprender que todo ello lo construye en su labor cotidiana.

Actualmente se considera al docente como un mediador dentro del proceso de construcción del conocimiento del alumno, por lo que resulta importante el diseño de situaciones didácticas que tomen en cuenta al niño, al los contenidos, y a las relaciones entre ellos.

De esta forma la enseñanza es socializadora, caracterizando a los contenidos en relación con el mundo que rodea a los niños y sobre todo apoyándolos para que logren su autonomía en la resolución de problemas, en el uso de conceptos y en la práctica cotidiana de actitudes.

“La relevancia de ofrecer al docente una formación que incluya fundamentos conceptuales se justifica, pero no debe limitarse a éstos, sino que además debe reflexionar sobre su propia práctica docente y la posibilidad de generar alternativas de trabajo efectivas y situadas en el contexto del aula, ajustadas a las necesidades de sus alumnos”(Díaz et.al,2010, p.7)

Su actuar está marcado por todo tipo de signos, desde aquellos que le señalan su propia experiencia, en su relación con sus alumnos y con el conocimiento; las opiniones expresadas por sus compañeros de trabajo, en virtud de sus propias historias, de las tradiciones y actividades diarias; hasta aquellos elementos conceptuales que provienen de su propia formación y de las reflexiones que se suscitan en el ámbito educativo actual.

El hacer docente implica pensar en el quehacer institucional como un espacio concreto donde tienen lugar las prácticas pedagógicas, como la instancia que sostiene un proyecto cultural, político y social básico que marca lineamientos específicos a los sujetos que en él concurren. Por tanto, este hacer docente no es una determinación lineal, puesto que son los mismos individuos quienes

constituyen la institucionalidad con el objeto de ordenar y dar estabilidad a su mundo y a sus expresiones.

La institucionalización que supone la convivencia de elementos como autoridad, control, coerción, negociaciones, lucha, contradicciones y resistencias, se ha erigido como una instancia necesaria y con un grado de objetivación que aparece ante los ojos de los individuos como un ente externo, capaz de construir un discurso, legitimarlo y transmitirlo esencialmente mediante el lenguaje.

La función docente resulta relevante en virtud del significado que se atribuye en la actualidad al quehacer de la escuela, como instancia privilegiada en la formación de los sujetos, y al docente, como a uno de los elementos básicos del proceso educativo

Se debe promover la introducción del uso de la tecnología en el aula y diseñar una gama de estrategias computacionales para favorecer aprendizajes significativos, como la propuesta computacional “un viaje por el mundo de las letras”.

Esta propuesta está basada en comprender que el docente es una guía importante para generar aprendizajes significativos en sus alumnos, por lo que al hacer la reflexión de su intervención docente debe estar a la vanguardia de este mundo globalizado e integrar así nuevas estrategias de enseñanza que permita que el niño desarrolle su pensamiento reflexivo.

Por lo tanto esta propuesta busca responder a una necesidad educativa actual partiendo del papel activo del niño como propio constructor de su propio conocimiento.

Además de responder al interés del niño actual por interactuar con diversos portadores de textos, ya sean impresos o interactivos.

El uso de la computadora en el nivel preescolar debe ser utilizado como una herramienta socio funcional de acercamiento a la lectoescritura. El docente con esta nueva perspectiva requiere reformarse en un ámbito donde la actualización sea tomada como una disciplina que lo lleve al desarrollo de habilidades para la búsqueda y planeación de los contenidos.

“No basta con elevar el nivel de formación académica para que se desarrolle la profesionalización del oficio de enseñante. Lo esencial nos conduce hasta la relación con el saber, la acción, la opinión, la libertad, el riesgo y la responsabilidad”. (Perrenoud, 2004 p.210)

Es por eso que el docente debe estar en constante actualización sobre las formas de enseñanza y sobre todo debe de conocer bien a sus alumnos para poder desarrollar aprendizajes significativos en sus alumnos para construir una sociedad transformadora de su realidad

1.4 EL CONSTRUCTIVISMO EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR

A través del tiempo la educación ha sido impartida con un enfoque convencional basada en la reproducción de los conocimientos, sin embargo actualmente se escucha mucho la palabra constructivismo, palabra clave en los programas educativos vigentes.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar recoge aportaciones de distintas corrientes psicológicas entre las que se halla (de acuerdo con Díaz Barriga y Hernández) principalmente la psicología cognitiva y, asociadas a ésta, la psicología psicogenética de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel, la psicología sociocultural de Vigotsky y algunas otras.

La idea principal del constructivismo es que el aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento partiendo de las experiencias y conocimientos previos para construir nuevos influenciados por su entorno social inmediato.

Si bien es cierto que el constructivismo no es un marco explicativo acabado, puesto que para muchos es un tema que todavía no puede precisar sus límites; sin embargo, es necesario establecer una definición, que aunque cerrada y

definitiva, sirve para cimentar algunas consideraciones y explicaciones pertinentes.

El interés e inquietud del niño es de importancia para planear los procesos de enseñanza-aprendizaje. En la perspectiva constructivista y la teoría del aprendizaje significativo, este proceso es individual, unívoco, fundamental, que tiene implícita una representación personal de la realidad o contenido que cada individuo pretende aprender.

En el aprendizaje intervienen las habilidades cognitivas del individuo, el establecimiento de representaciones de la realidad, además de los conocimientos anteriores que el individuo posee. Por ello, el aprendizaje, es entendido como el proceso mental mediante el cual el niño descubre y construye el nuevo conocimiento a través de las acciones y reflexiones que hace al interactuar con los objetos, acontecimientos, fenómenos y situaciones que despierten su interés.

“En el constructivismo se concibe al alumno como responsable y constructor de su propio aprendizaje y al profesor como un coordinador y guía del aprendizaje del alumno” (Coll, 1994 p.19)

Para que se produzca el aprendizaje es necesario que se provoque en el niño el razonamiento y la búsqueda de solución de problemas, para que una experiencia educativa sea suficientemente significativa y para esto se requiere que él sea: autónomo, creativo, independiente, con autoestima, crítico y solidario, propiciando situaciones para que el niño logre resolver de forma correcta el o los problemas a los que se enfrente.

Al desarrollar las situaciones y actividades, se pretende facilitar al niño “actividades globalizadoras” que le permitan captar y comprender la realidad, al tiempo que las viva para que su afectividad se vincule positivamente a ellas. Así sus vivencias pasarán a generar experiencias, es decir vivencias acumuladas e integradoras.

La labor docente como consecuencia se vuelve más compleja e importante, pues es el docente quien debe guiar, orientar y favorecer la actividad constructiva de sus alumnos, propiciando la reflexión, el análisis y la participación.

El constructivismo considera que el ser humano es producto de su capacidad para adquirir conocimientos y reflexionarlos. Desde esta perspectiva el conocimiento se construye activamente por los sujetos y para explicar este proceso de construcción, se recurre generalmente a dos miradas teóricas principalmente: la cognitiva y la sociocultural.

Vigotsky define la zona de desarrollo próximo como 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 que es más capaz.

En enfoque cognitivo postula que el individuo construye significados que enriquecen sus conocimientos del mundo físico y social mediante la realización de aprendizajes significativos que fomentan el crecimiento personal.

El aprendizaje significativo “es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los participantes” (Díaz y Hernández, 2010 p.39)

Ahora, desde esta perspectiva se considera al alumno como el responsable de su propio aprendizaje, se destaca la importancia de los conocimientos previos para construir nuevos, el docente es un guía, un facilitador del aprendizaje, se favorece la reflexión y el análisis como una herramienta importante para el logro de aprendizajes significativos,

1.4.1. PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA DE LA LECTO-ESCRITURA

Partir del enfoque constructivista tiene como propósito ofrecer una visión diferente a lo convencional, de cómo los niños aprenden mediante una construcción activa

y en contacto directo con el objeto de estudio, por tal motivo la utilizo como eje central de mi propuesta, ya que desde esta perspectiva, la lectura y la escritura son actividades que están determinadas por el lenguaje y el pensamiento y no solo por una función perceptiva y memorística.

Desde esta perspectiva no hay edad determinada para el aprendizaje, ya que desde que nace el ser humano está inmerso en contextos alfabetizados, adquiriendo las bases para la lecto-escritura, desarrollando habilidades que son necesarias para la ejecución de estos procesos.

Comparación de formas de enseñanza de la lecto-escritura en el nivel preescolar.
(Tomado de Díaz, 1998 p.58-64)

Método convencional:

- El aprendizaje se da de manera mecánica.
- Se requiere de una edad específica para su aprendizaje.
- El currículo esta propuesto para disponer la enseñanza.
- El maestro es el que sabe y el alumno el que tiene que aprender.
- La enseñanza parte de lo simple a lo complejo.
- Presentación de letras sin ningún sentido.
- Las actividades son rutinarias.
- La lectura se basa en la idea del autor

Constructivista:

- El aprendizaje se da a partir de la interacción directa con el uso de los textos y el intercambio entre pares.
- Depende del contacto con los portadores de textos dentro de su contexto cotidiano.
- El currículo está diseñado para que el alumno sea capaz de descubrir la función de la comunicación.
- El aprendizaje es un proceso natural y la enseñanza se da por medio de la interacción social.
- Se busca relacionar los aspectos comprensivos, comunicativos y pragmáticos de la lengua escrita, recuperando su función social.
- Presencia y análisis de palabras para resolver un problema.
- Las actividades parten de situaciones significativas para los niños.
- La lectura permite la participación activa y escuchar otras sensaciones, diferentes a la del autor.

Al realizar esta comparación se puede ver que la perspectiva constructivista es la más apropiada para utilizarla en el diseño de la propuesta computacional “Un viaje por el mundo de las letras” para que vaya encaminada al acercamiento de la lectura y escritura en el preescolar, ayudando al niño a construir su propio aprendizaje, por medio de acciones significativas.

Se pretende se logre una interacción directa con el objeto del conocimiento y que el niño entienda el uso de la lecto-escritura como una función importante para obtener información y para comunicarnos.

CAPITULO DOS

MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL

“UN VIAJE AL MUNDO DE LAS LETRAS”

MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Una vez revisada la información, se elaboro la propuesta computacional, la cual está conformada por un CD y un manual de operación, para quien se interese en conocerla y/o llevarla a cabo como una estrategia didáctica.

2.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Esta propuesta computacional se generó a partir de la necesidad de crear y promover estrategias didácticas que desarrollen en el niño en edad preescolar, habilidades cognitivas para favorecer el aprendizaje de la lecto-escritura.

Es de reconocerse que actualmente en el nivel preescolar, el acercamiento al proceso de la lecto-escritura es poco interesante para los niños por consiguiente la adquisición del lenguaje escrito les parece sin sentido al no cumplir una función para ellos.

Con esta propuesta se pretende que a través de una actividad lúdica el niño se acerque al proceso de lecto-escritura, que tenga sentido desde la perspectiva del niño con la intencionalidad de comunicarse con sus compañeros y familiares en situaciones didácticas donde se propicie el encuentro con resolución de problemas prácticos, realizando sus propias producciones dirigidas hacia el logro de algunos propósitos sociales de la lectura, como leer para resolver un problema, para informarse de un tema de su interés y para buscar una información específica.

De acuerdo a las necesidades de adaptación que se le presenten a los niños dentro del contexto social en el que se desarrollan diariamente, particularmente refiriéndonos al aula del preescolar; se les deben proporcionar los elementos necesarios para satisfacer la demanda a los niños en su proceso de acercamiento al proceso de lecto-escritura. Por lo que al diseñar una propuesta educativa computacional se pretende dar solución a la problemática anunciada anteriormente.

Uno de los elementos que se propone para satisfacer las demandas de los niños, es la de involucrarlos en el conocimiento y la exploración de los diferentes

portadores de textos para que reflexionen acerca de la importancia del uso de la lectura y la escritura como prácticas sociales, mediante los cuales se propicie que descubran algunas convencionalidades del sistema de escritura.

Al ofrecerles a los niños la gran variedad de producciones de escritos correspondientes a los diferentes géneros que circulan en la sociedad, se les estarán brindando constantes oportunidades para adentrarse a su contexto social y también desarrollarán sus habilidades comunicativas.

Para dar respuesta a las demandas de los niños se elaboró una propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” con la cual se pretende acercar a los niños al proceso de la lecto-escritura a partir de tres momentos:

- 1.- Adquiera el gusto y el interés por leer y escribir descubriendo que la lectura es un proceso significativo.
- 2.- Se familiarice con los diferentes tipos de texto, además de que pueda desarrollar y ampliar su vocabulario.
- 3.- Aprender a relacionar imágenes con sonido del habla, esto es al observar objetos cotidianos y de su entorno, sea capaz de pronunciarlos y relacionarlos con la lengua escrita

Al elaborar la propuesta educativa se consideró rescatar el valor lúdico de las actividades para que el niño se interese por “jugar” y que a partir de esos juegos logre acercarse a la lecto-escritura de una manera atractiva y novedosa, así como también se procuró que las instrucciones fueran claras para su comprensión y pueda terminar satisfactoriamente las actividades.

Para poder desarrollar esta propuesta es necesario el uso de la computadora, por lo que se sugiere que se introduzca previamente al niño en edad preescolar al conocimiento y uso de esta herramienta, para brindarle confianza y seguridad para utilizar la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras”.

La enseñanza de la lecto-escritura a través del tiempo ha estado mediada por prácticas convencionales en donde el docente asume el papel de emisor del conocimiento y el alumno solo actúa como receptor. Mientras que en la corriente constructivista se pretende que el alumno construya su propio conocimiento teniendo en cuenta sus saberes previos y la información a la cual puede acceder.

Esto crea nuevas formas de acceso a la información, nuevas estrategias de enseñanza de la lecto-escritura y principalmente la integración de herramientas tecnológicas como es el uso de la computadora.

Hoy en día la reestructuración de la práctica educativa, a la luz de las nuevas tecnologías, encuentra un soporte en la concepción de una educación diferente en donde el docente debe estar más consciente de su papel como facilitador de aprendizajes.

El docente debe considerar el uso de la computadora como una herramienta que mediatiza los conocimientos, les da movimiento y forma y no como un instrumento que desmerite su intervención docente. En consecuencia la ventaja del uso de un programa computacional debe tomar en cuenta no solo las posibilidades interactivas que ofrezca, sino también la calidad y alcance de los contenidos que incluye en función al currículo.

Es importante aclarar que ningún programa computacional puede suplantar el papel del docente, sino tan solo reforzar los procesos de comunicación y de participación del niño para que este logre aprendizajes significativos.

2.2. MANUAL DE OPERACIÓN

El presente manual está diseñado para apoyar la intervención docente en la utilización y manejo de la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” Este manual pretende ser un instrumento, que le oriente para que conozca su contenido y pueda guiar al niño en la interacción con la propuesta.

También se proponen algunas sugerencias didácticas que pueden ser utilizadas previamente o posteriormente al uso de la propuesta computacional. Estas sugerencias de actividades van a ir preparando al niño en relación a qué y cómo va aprender.

Utilizo la lectura de cuentos ya que es un valioso medio para que los niños entren en contacto con distintos aspectos de la lectura y escritura, amplíen su vocabulario al descubrir significados de palabras nuevas con el contexto y desarrollen su pensamiento reflexivo.

2.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA

La propuesta educativa computacional está diseñada para los alumnos del nivel preescolar. Es un programa ejecutable que permite al alumno interactuar con el contenido presentado, teniendo como intermediario a la computadora y a una docente que supervise su interacción, además de poder elegir entre diversas actividades lúdicas.

Las opciones a que se hacen referencia, se podrán elegir desde un menú, con imágenes y audio, ya que los destinatarios no saben leer.

2.2.2 IDENTIFICACIÓN DEL MATERIAL

Título: “Un viaje por el mundo de las letras”

Condiciones de uso: Individualmente.

Requerimiento: Procesador Pentium o superior, CD-RUM drive, disco duro con 250 mega mínimo, memoria RAM de 32 megas libres mínimo, resolución de monitor mínima de 800 x 600 pixeles en color de alta densidad de 16 bits o 256 colores y corre en plataformas de Windows versión 3.0 o posterior.

Composición del paquete:

- Manual de operación
- 1CD-ROM.

2.2.3 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

A continuación se presenta el diseño de la propuesta educativa computacional y las sugerencias didácticas que apoyan a cada una de las rutinas del programa interactivo, de modo que el usuario se interese en el tema y en el uso de la propuesta.

Es importante mencionar que las actividades sugeridas pueden ser adaptadas y modificadas como la docente lo considere conveniente dependiendo de las características, necesidades de sus alumnos y del propio contexto, puede ir trabajando progresivamente e incorporando diversas actividades que considere apropiadas.

Con este fin en el siguiente manual de usuario se incluyen sugerencias didácticas que pueden aplicarse previa o posteriormente en el aula para fortalecer el acercamiento a la lecto-escritura de manera permanente.

Se pretende que las actividades diseñadas sean de utilidad para los destinatarios, sin embargo, deben tomarse como ejemplo y no como una actividad acabada.

2.3 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL “UN VIAJE POR EL MUNDO DE LAS LETRAS”

La propuesta educativa computacional está diseñada para ayudar al acercamiento de la lecto-escritura en niños en edad preescolar. Se pretende que con la interacción del usuario con la propuesta se logre dicho aprendizaje de manera significativa.

Es importante mencionar que la propuesta por sí sola no funcionará para facilitar dicho aprendizaje en los niños, sino que éste dependerá, de una mediación por parte de la docente.

Con el desarrollo de las actividades propuestas en cada uno de los bloques se pretende favorecer las habilidades comunicativas como: escuchar, leer y escribir,

así como favorecer la atención, concentración, percepción y la memoria del niño en edad preescolar para acercarlos al proceso de la lecto-escritura con agrado e interés.

INICIO DEL PROGRAMA

La pantalla de inicio contiene los créditos de quien elaboró la propuesta, se hace referencia a la Institución Educativa, a la Especialidad y se da el nombre de la Propuesta Educativa Computacional. Esta presentación tiene una duración de 20 segundos para que pueda pasar a la pantalla de Bienvenida.

Objetivo: Dar a conocer al autor.



Esta propuesta contiene un candado de seguridad para conservar la autenticidad de la propuesta, si se quiere hacer mal uso de la misma se le notifica que es una copia ilegal y no permitirá su uso y se presentará la siguiente pantalla.

Esta es una copia ilegal



de la propuesta computacional

"UN VIAJE POR EL MUNDO DE LAS LETRAS"

En la presentación de la propuesta educativa computacional **"Un viaje al mundo de la letras"** se da inicio a la misma dando la bienvenida al usuario.



Objetivo: Dar la bienvenida y propiciar en el usuario el interés por iniciar la propuesta. Una vez que se le dé la bienvenida el usuario debe presionar la tecla enter para poder pasar a la siguiente pantalla.

Sugerencia didáctica: Para que el niño se interese en el acercamiento a la lecto-escritura se recomienda realizar actividades previas, una de ellas puede ser las burbujas de jabón imaginando que en cada burbuja hay una letra diferente.

Después de la Bienvenida, se verá la siguiente pantalla, misma que da el saludo al usuario y se le invita a **“Un viaje por el mundo de las letras”** y se le indica que escriba su nombre para que pueda dar inicio al viaje. Una vez que escribe su nombre dar enter para que lo pase a la siguiente rutina.

HOLA TE INVITO A UN VIAJE POR EL MUNDO DE LAS LETRAS

Escribe tu nombre para iniciar el recorrido

norma



Objetivo: Que el alumno pueda identificar las letras que forman su nombre, que identifique con que letra inicia y con cual termina y si las puede identificar en el teclado de la computadora.

Sugerencia didáctica: Proporcionar al niño una tarjeta con su nombre y cuestionarle ¿Con cuál letra empieza tu nombre? ¿Cómo sabes que aquí dice tu nombre? ¿Quién tiene un nombre que empiece igual que? ¿Con qué letra termina?

Con el propósito de organizar una búsqueda de su nombre, colocar todos los nombres de los niños en el pizarrón y que cada niño pase a buscar el suyo. Dar oportunidad a los niños para que comparen nombres largos y cortos

La propuesta computacional está dividida para su ejecución de la siguiente manera:

Después de escribir su nombre para personalizarlo, se mostrará el menú principal que está conformado por cuatro temas: había una vez..., portadores de texto, ABC y entretenimiento. Se le saluda por su nombre y el usuario tendrá la

opción de elegir la opción que más le llame la atención. Una vez que decida cual, tendrá que ubicarse en el de su elección y darle clic para que pase a un submenú.



Objetivo: Que el usuario se interese por iniciar su acercamiento a actividades lúdicas que lo lleven a ir identificando aspectos de la lecto-escritura. No existe una secuencia en las actividades, por lo que el usuario puede iniciar por la que le interese más.

Sugerencia didáctica: Se recomienda realizar lectura de diferentes textos que faciliten el acercamiento al lenguaje oral y escrito para que el niño identifique las diferentes opciones que se le presenten en la propuesta.

A continuación se describe brevemente el contenido de las cuatro opciones que se presentan en el menú.

HABÍA UNA VEZ...

Aquí se le presentan 5 cuentos diferentes, el usuario tendrá la opción de elegir el que quiera escuchar primero. Con estas actividades se pretende que el usuario: Amplíe su vocabulario por medio de nuevas palabras contenidas en las lecturas. Que pueda identificar la direccionalidad de la lectura. Que desarrolle su habilidad para identificar diferentes sonidos de animales, como de la vida cotidiana. Que

desarrolle la atención para escuchar narraciones y que sea capaz de responder a los cuestionamientos que se le hagan sobre la trama. Que reconozca al cuento como un portador de texto literario y observe el orden de los sucesos incluidos en los cuentos presentados.

PORTADORES DE TEXTOS

En este submenú se consideran dos aspectos. Uno es conceptual: en donde se le presenta una clasificación de textos como: los informativos, los literarios y los instruccionales, para que reconozca el tipo de texto que puede leer a partir de sus características y la información que puede obtener de ellos.

El otro aspecto es procedimental en donde el usuario tiene que identificar qué tipo de texto le puede auxiliar para resolver situaciones de la vida cotidiana como el uso del periódico, recetas, revistas e invitaciones.

A B C

Este apartado presenta seis submenús: 1) Relaciona las imágenes, 2) Escribe la letra de inicio, 3) Selecciona la letra correcta, 4) Completa y arrastra 5) Dime la acción y 6) Formando oraciones. Estas actividades inician con el reconocimiento de las letras del alfabeto. Que relacione el objeto con la primera letra de su nombre, identifique la relación sonora de la palabra con el objeto, que localice en el teclado la letra que se le solicita. Que desarrolle la observación para identificar acciones y relacionarlas con la palabra escrita y al final pueda formar oraciones.

Se recomienda iniciar este apartado con la secuencia numérica que se presenta, ya que las actividades van de lo general a lo particular.

ENTRETENIMIENTO

Consiste en actividades variadas para estimular el vocabulario y la comprensión del lenguaje escrito. Y despierte su interés y curiosidad por acercarse a la lectura de una manera novedosa, sin tener un registro de aciertos o errores.

Submenú HABÍA UNA VEZ....

Al seleccionar "Había una vez", se verá la pantalla siguiente, en donde se le da la bienvenida y se le invita a elegir un cuento. Para poder escuchar el cuento

deseado, el usuario tiene que hacer click sobre la imagen para que lo pase e inicie el cuento.

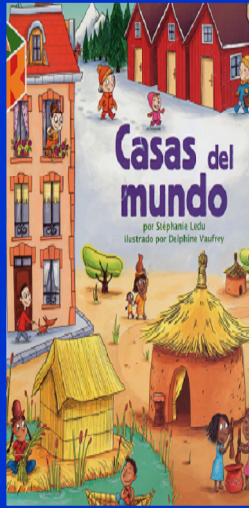


Objetivo: Que identifique la direccionalidad de la lectura. Dar a conocer al usuario que a partir de una lectura de cuentos, se puede acercar al lenguaje oral y escrito. En este apartado se le presentan cinco cuentos: Casas del mundo, ¡A la cama Camila!, Leer sienta bien, Suena México y ¡Crash! ¡Bang! ¡Plop!.

Sugerencia didáctica: Ofrecer a los niños cuentos u otros materiales de lectura para que traten de leerlos ayudándose unos a otros.

Después de cada lectura se le presentan una serie de tres cuestionamientos en cada uno con preguntas de opción múltiple, en donde el usuario tiene que dar clic a la opción que elija. Si la respuesta es la acertada lo pasará a la siguiente pregunta.

Norma iniciemos la lectura



Norma, vamos a ver si recuerdas de que trato el cuento.



piratas

(a)



casas

(b)



animales

(c)

¿Recuerdas como se llama la gatita del cuento?

Instrucciones: Elige la opción correcta



(a) Rosa

(b) Camila

(c) Karen

Hola Norma este cuento lleva por nombre...



Norma

de escuchar el cuento y las siguientes preguntas.



Fiu, fiu, fiu.

¿Te gusta identificar los sonidos de México?

Vamos a ver si recuerdas algunos de ellos.

Puedes recordar que personajes aparecían en el cuento

Instrucciones: Arrastra los letreros en el lugar que le corresponda

El panadero La Frutera El Gasero El Tاملero
El Agua El afilador Los Músicos El basurero

Norma es

¡O

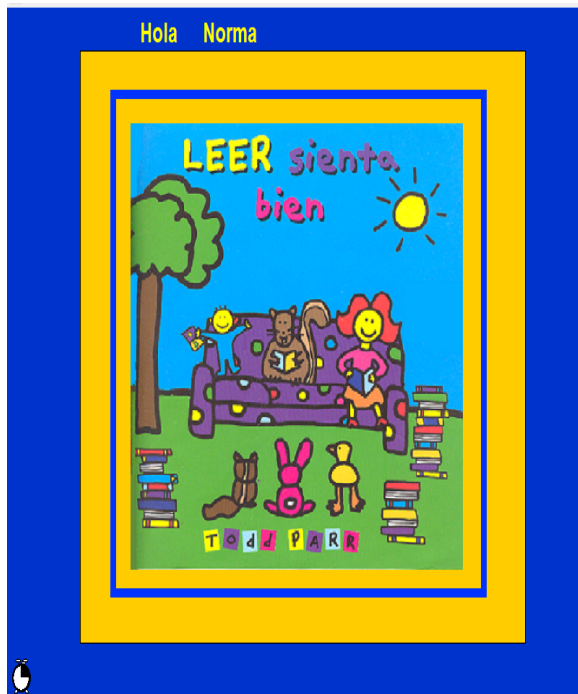
¡Muy interesante! ¿verdad?

Norma

Ahora responde las siguientes preguntas

Norma, ¿que animalito inicia esta historia?

Una abeja Un gato Una rana



que se presenta. Mostrar a los niños que la lectura en voz alta es una actividad agradable.

Sugerencia didáctica: Realizar lectura en voz alta de cualquier tipo de texto, y al finalizar, hacer cuestionamientos a los niños sobre el tema.

Menú: PORTADORES DE TEXTOS

Al seleccionar "Portadores de Texto" se le presenta al usuario una primera pantalla en donde se le invita a conocer algunos de los diferentes portadores de texto y se le presentan tres tipos de portadores de texto.

Para poder pasar a la siguiente pantalla, el usuario tiene que seleccionar enter para continuar con la presentación de los diferentes textos.

TE INVITO A IDENTIFICAR ALGUNOS PORTADORES DE TEXTO



INFORMATIVOS
LITERARIOS
INSTRUCCIONALES



Objetivo: Dar a conocer al usuario que existen diferentes portadores de texto y que compruebe que toda lectura es información, comunicación y un medio para aprender.

Que reconozca los diferentes portadores de texto de su entorno.

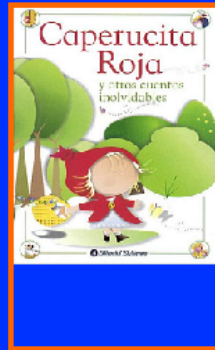
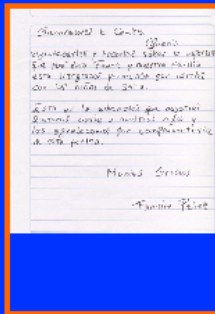
Sugerencia didáctica: Presentarles a los niños la clasificación de los portadores de texto e ir revisando la información que cada uno de ellos nos ofrece. Realizar actividades de lectura de cuentos, periódicos, libros relacionados con distintos temas vistos en clase, buscar el significado de palabras, etc.

Al concluir la identificación de los portadores de texto, se le presenta la siguiente pantalla a usuario en donde tiene que relaciona el nombre con la imagen que le corresponde.

La acción a realizar es la de arrastre, si el usuario coloca los letreros incorrectamente, este se regresara a su lugar inicial, pero si el usuario coloca todos correctamente en el lugar indicado, automáticamente pasará a la siguiente actividad.

Relaciona los portadores de texto

Instrucciones: Arrastra los letreros en el lugar que le corresponda



Cuento

Revista

Periódico

Carta

Objetivo: Identificar si el usuario puede relacionar el nombre del portador del texto, guiándose por la imagen del mismo.

Sugerencia didáctica: Presentarles a los niños la clasificación de los portadores de texto e ir revisando la información que cada uno de ellos nos ofrece. Realizar actividades de lectura de cuentos, periódicos, libros relacionados con distintos temas vistos en clase, buscar el significado de palabras, etc.

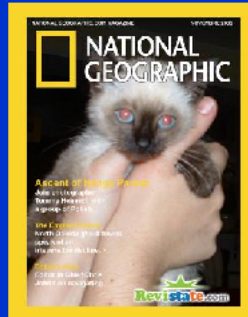
En las siguientes actividades se le planteará al usuario un cuestionamiento sobre en qué documento puede obtener la información que se le solicita.

Para resolver esta serie de actividades, se le presenta tres posibles respuestas de las cuales tiene que darle clic a la opción correcta. Si su respuesta es correcta, entonces pasa de manera automática a la siguiente actividad.

**Si quieres leer una noticia.
¿En cuál de los tres textos lo puedes hacer?**



(A) Periódico



(B) Revista



(C) Libro

Haz clic sobre la respuesta correcta

Objetivo: Que el destinatario sea capaz de reflexionar y analizar lo que se le solicita e identifique el cual portador de texto puede obtener dicha información.

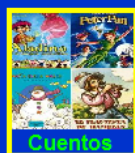
Sugerencia Didáctica: tener en el aula los diferentes portadores de texto y plantearles pequeños cuestionamientos para que los niños puedan ir identificando la diferente información que les pueden brindar.

Para concluir este submenú se presenta esta pantalla como un repaso de lo que se trabajo en este apartado.

Una vez que concluya este repaso el usuario le da un clic a la pantalla y este regresara al menú principal.

Recuerda que...

Los portadores de texto son todos aquellos materiales escritos de uso frecuente en la sociedad.



Cuentos



Libros



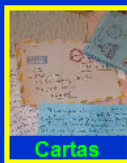
Periodicos



Adivinanzas



Revistas



Cartas



Diccionarios



Recetas de Cocina

Da un clic en la pantalla con el ratón para continuar

Objetivo: Que el usuario realice un repaso del tema “portadores de texto” al recordar que existen diferentes portadores de texto.

Sugerencia Didáctica: Revisar los diferentes portadores de textos y elaborar un periódico mural con la descripción informativa que se puede obtener de cada uno de ellos.

Invitar a los padres de familia a que asistan al jardín de niños a leerles a los pequeños diferentes portadores de textos.

Menú ABC

En este submenú se presentan seis actividades. Para poder ir pasando a cada una es necesario que el usuario se coloque dentro del cuadro y le dé clic para que inicie cada una de las opciones propuestas siguiendo la secuencia numérica.



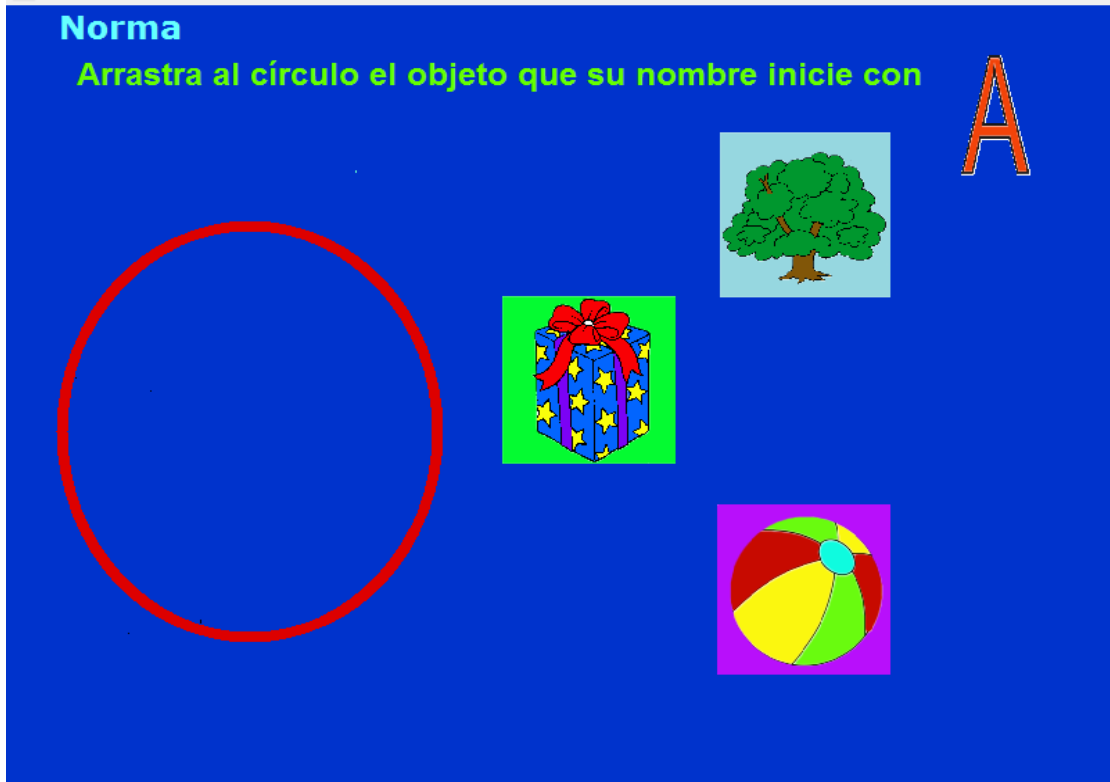
Objetivo: Que el usuario reconozca significativamente el uso de las letras convencionales y las relacione de acuerdo con su estructura (sonido, posición y forma) con nombres de objetos, personas o suceso, en un acercamiento a la lectoescritura.

Sugerencia Didáctica: Realizar actividades de lectura comentando la importancia que tiene para las personas el poder leer y escribir.

Submenú 1.- RELACIONA LAS IMÁGENES

Al seleccionar la actividad uno el usuario iniciara este submenú en donde tiene que hacer la relación sonora con el nombre del objeto que se le presenta.

El usuario tiene que elegir el objeto correcto y arrástralo dentro del círculo, si lo hace de manera correcta, entonces podrá pasar de manera automática a la siguiente actividad. Pero si lo hace de manera equivocada, el objeto arrastrado regresara a su lugar.



Objetivo: Que el usuario pueda identificar con que letra inicia el nombre de diferentes imágenes que se presentan.

Que el usuario identifique la relación sonora con el nombre de objeto.

Sugerencia Didáctica: Presentarle diferentes objetos para que el niño identifique con que letra inicia sus nombres. Escribir su nombre para que identifique las vocales que tiene.

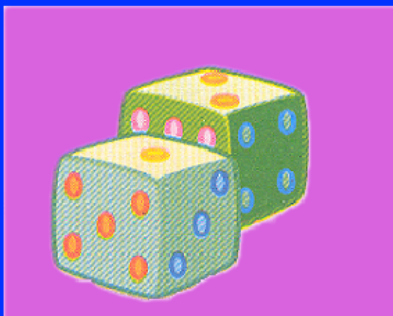
Submenú: 2.-ESCRIBE LA LETRA DE INICIO

En esta serie de actividades se le presenta al usuario diferentes figuras para que identifique la primera letra del nombre del objeto presentado.

Si el usuario escribe la letra correcta, se le reconocerá pareciendo una abejita diciendo "lo lograste" y continuara a la siguiente figura. Una vez que concluya las 14 acciones, regresara a al inicio del submenú.

Norma

Escribe la letra con la que inicia el nombre de la figura



Objetivo: Que el usuario pueda hacer la relación sonora grafía de los diferentes objetos que se le presentan y que pueda ubicar las letras en el teclado para escribir la que le corresponda.

Sugerencia Didáctica: Juegos: “sopa de letras”, “dime con que letra inicia o con cual termina”, “con los nombres propios de mis compañeros” y “dime con que letra inicia...?”.

Submenú: 3.- SELECCIONA LA LETRA CORRECTA

Se le presentan al usuario cinco imágenes y cinco consonantes y el usuario tendrá que identificar cual es la primera letra del nombre de la imagen.

Este submenú consta de siete actividades. El usuario tiene que repetir el nombre de los objetos conforme van apareciendo para que al final identifique la consonante con la que inician todos los nombres. Si lo hace correctamente se le presenta una carita feliz, pero si se equivoca le aparecerá una carita triste.

Selecciona la letra en común con la que inician los nombres de las ilustraciones

Norma


M


U


S


D


L

Objetivo: Que el usuario mencione el nombre de las diferentes imágenes que se le presentan y pueda hacer la relación con la consonante con la que inician.

Sugerencia Didáctica: Hacer el juego del objeto escondido y presentarle fichas con letras para que el niño elija la letra con la que inicia el nombre del objeto que va encontrando.

Submenú: 4.- COMPLETA Y ARRASTRA.

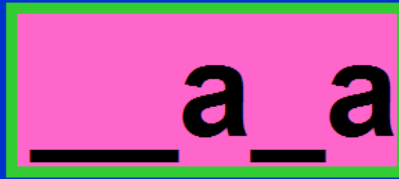
En esta actividad se le presenta al usuario todo el abecedario y consta de dos acciones que son:

Se le presenta al usuario una palabra incompleta y tiene que identificar las letras que hacen falta para escribirlas. Una vez que complete la palabra, tiene que elegir la imagen que le corresponde y arrastrarla dentro del cuadro que le corresponde. Si completa las dos acciones, entonces pasara a la siguiente palabra, hasta completar todo el abecedario.

Al concluir regresara al submenú del A B C.

Norma

Completa la palabra y elige la figura que le corresponde



Objetivo: Que el usuario reflexione acerca del aspecto sonoro del lenguaje al tener la necesidad de completar una palabra determinada y la pueda relacionar con la imagen.

Sugerencia Didáctica: Hacer juegos de “la letra escondida”, “sopa de letras” y “adivina la palabra”.

Submenú: 5.- DIME LA ACCIÓN.

En este submenú se le presenta al usuario una serie de acciones que tiene que observar y relacionarlas con la palabra escrita. Una vez que concluya con esta serie de tres actividades el usuario regresa al submenú A B C. Es una actividad de arrastre.

Esta actividad da continuación a la de formando oraciones.

Identifica la acción que representa la imagen



PINTAR

GUARDAR

COMER

CURAR

Objetivo: Se favorece la observación, la descripción de imágenes y amplía su vocabulario

Sugerencia Didáctica: Presentarle a los niños diferentes series de tarjetas con imágenes y presentarle diferentes palabras para hacer juegos de memoria. Construya historias a partir de organizar imágenes.

Submenú: 6.- FORMANDO ORACIONES.

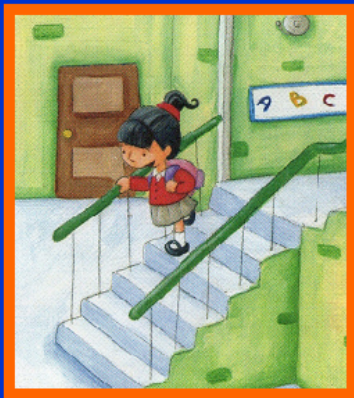
Con las imágenes identificadas en la actividad anterior el usuario tiene que completar la oración que se le presenta. Esta actividad es de arrastre y consta de doce acciones. Si sus respuestas son correctas, entonces pasara a la siguiente imagen. Y al concluir regresa al Submenú de A B C.

Se le presenta al usuario solo una imagen con un nombre propio, a la cual le tiene que sumar una palabra según la acción que observe en la misma y forme un enunciado.

Norma

¿Qué palabra falta?

Instrucciones: Arrastra la palabra correcta



Deli _____

duerme

baja

salta

Objetivo: Que el usuario "lea" una imagen y la relacione con la palabra escrita para adquirir un nuevo sentido a la imagen que se le presenta. Que descubra de cómo de una imagen se puede expresar más que una palabra.

Identifique nombres propios y le asigne una acción: Juan corre, Ana brinca, etc.

Sugerencia Didáctica: Describir imágenes e ir incrementando palabras para ir construyendo oraciones cada vez más completas.

Menú ENTRETENIMIENTO

Como mencione anteriormente, este apartado tiene diversas actividades en donde el usuario puede elegir entre cuatro opciones. Estas actividades no tienen un registro de logros, ya que su función es solo lúdica.

Buscando pistas, memorama, encuentra las diferencias y al ludoteca del saber.



Objetivo: Se pretende entretener, aprender, descubrir, relacionar, identificar datos relacionándolos con la palabra escrita.

También se desarrolla la atención, la reflexión y la memoria para la resolución de problemas prácticos,

Sugerencia Didáctica: Realizar diferentes juegos que le impliquen un reto. Juegos: Los investigadores, memorama, buscando diferencias, memoria, dómimo con imágenes y letras.

Submenú: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS.

A veces encontramos que a simple vista algunas cosas parecen iguales, pero cuando desarrollamos la discriminación visual con mayor precisión podemos identificar las diferencias.

Y es una actividad atractiva y de interés para los niños.

Para ir resolviendo la actividad, el usuario tendrá que hacer el arrastre una vez que localice las diferencias y al completarlas se pasara de forma automática a la siguiente.

Encuentra las seis diferencias en esta habitación

Instrucciones: Arrastra las **X** donde encuentres la diferencia

X

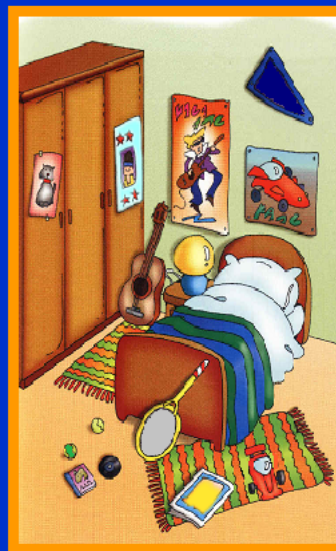
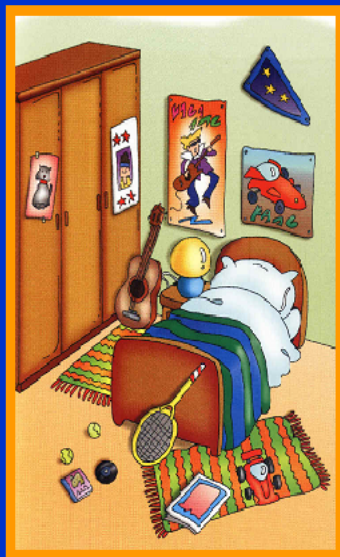
X

X

X

X

X



Objetivo: Comprobar el grado de atención, fijación y visualización en dos imágenes y observar los elementos gráficos.

Sugerencia Didáctica: Realizar juegos de “buscando diferencias”.

Submenú: BUSCANDO PISTAS.

Estas actividades fueron diseñadas para desarrollar en el usuario su interés y atención para resolver la problemática que se le está presentando.



Objetivo: Que el usuario se interese por resolver una acción a través de pistas. Que el usuario desarrolle la habilidad para encontrar palabras u objetos a partir de la observación.

Sugerencia Didáctica: Realizar juegos en donde se le presente un problema al niño de manera atractiva para que se interese y reflexione sobre la forma de resolverlo.



Aquí el usuario tiene

que relacionar la palabra con la imagen. El tratamiento de estas actividades son el arrastre, si el usuario se equivoca, la palabra regresa a su lugar inicial.



Relaciona la imagen con la letra que inicia Encuentra los objetos solicitados



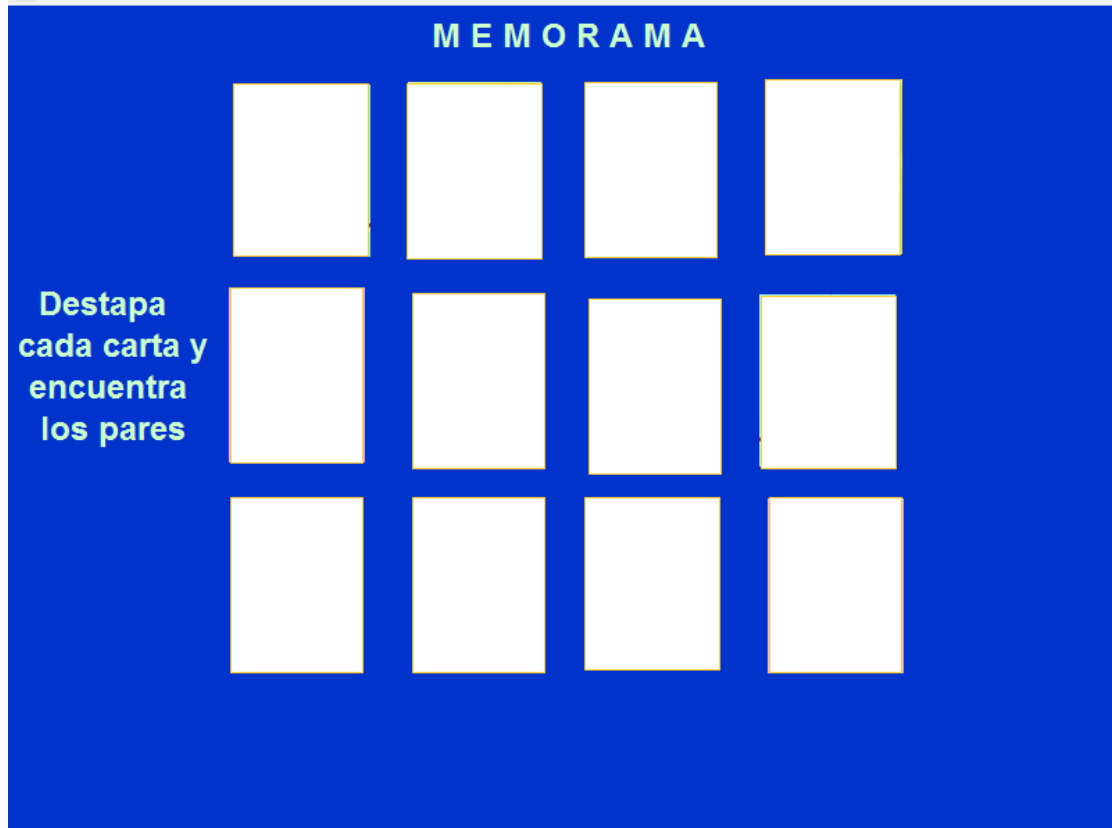
Siguiendo la pista: El usuario tiene que identificar la primera letra del nombre del objeto para formar una nueva palabra. Identificar en el teclado las letras que le correspondan a la imagen.

usuario tiene que identificar la primera letra del nombre del objeto para formar una nueva palabra. Identificar en el teclado las letras que le correspondan a la imagen.

Submenú: MEMORAMA

En la pantalla se desplegarán una serie de cuadros en los cuales se encuentran diversas figuras, letras y palabras. El usuario tiene que ir destapando las fichas para ir formando sus pares.

Se presentan tres memoramas: El primero tiene que formar sus pares encontrando la misma figura, en el segundo se presenta una figura y una letra ya que tiene que hacer su par con la letra que inicia el nombre de ese objeto y en el tercero se le presenta la figura y la palabra.



Objetivo: Se pretende que el usuario ponga en práctica sus conocimientos del sistema de escritura mediante la realización del juego de memoria.

Sugerencia Didáctica: Jugar diferentes tipos de memoria de imágenes, de imágenes con consonantes e imágenes con la palabra.

Submenú: LUDOTECA DEL SABER

Esta actividad es presentada al usuario para que de una manera alegre y atractiva se acerque al conocimiento de las letras a partir de música infantil.

El usuario tiene que elegir una canción de su agrado y arrastrar el disco seleccionado hasta el cuadro donde se encuentra los niños, para poderla escuchar.

Ludoteca del saber

Instrucciones: Elige una canción y arrastra el disco hasta donde están los niños.

Regresar

Menu

Salir


El cajón de las vocales


El tesoro del saber


Las vocales


A,B,C


La marcha de las letras




Objetivo: Que el usuario se interese por escuchar una canción que tiene que ver con la identificación de las letras.

Sugerencia Didáctica: Presentarle la variedad de canciones que existen en relación con el tema del aprendizaje de las letras y analizarla con los niños.

Ejemplo: “La marcha de las letras” De “Cri cri”. Una vez que la escucharon cuestionar a los niños: ¿De qué letras habla esta canción? ¿Quién me dice una palabra que inicia con “E”? ¿Quién tiene en su nombre una letra de las que escuchamos en la canción? Etc.

Espero que el uso de la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” y este manual de operación enriquezcan las habilidades lectoras en el niño preescolar y que cumpla como una herramienta para generar aprendizajes significativos. Invito a los docentes interesados en el tema a ampliar, enriquecer y profundizar esta propuesta computacional, diseñando diferentes estrategias didácticas y construir espacios de trabajo para compartir e intercambiar los logros obtenidos, con la intención de tener un intercambio de logros y crecimiento profesional.

Los cuentos utilizados para el diseño de esta propuesta son:

¡A la cama Camila!. Kimiko.

Leer sienta bien de Todd Parr. Libros del Rincón

Suena México. Annuska Angulo. Libros del Rincón.

Casas del mundo. Stéphanie Ledu. Libros del Rincón.

¡CRASH! ¡BANG! ¡PLOP!. Allan Ahlberg. VEO-VEO

CAPÍTULO 3

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

3.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN DE LA PROPUESTA.

Con el propósito de acercar a los niños en edad preescolar al aprendizaje de la lectura y escritura se elaboro una propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las

Letras” la cual una vez concluida, será conveniente **llevarla a la práctica y someterla a una investigación** cuya finalidad es averiguar la viabilidad de la propuesta elaborada en la Especialización en Computación y Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Por lo que a continuación se presentan los **elementos metodológicos del protocolo de investigación.**

3.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Averiguar si al utilizar la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” apoya en mayor grado al acercamiento de la lectura en niños de nivel preescolar
- Averiguar si la propuesta educativa “Un viaje por el mundo de las letras” genera en los niños del nivel preescolar prácticas de inferencia, predicción y anticipación en las competencias del lenguaje escrito.

3.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a los objetivos planteados anteriormente, surgen interrogantes que deben plantearse para corroborar si la Propuesta Computacional facilita el acercamiento a la lectura y escritura en el nivel preescolar. Estas interrogantes son:

¿La propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” es una herramienta que permite generar aprendizajes significativos en el desarrollo de la lectura?

¿La estrategia didáctica diseñada con materiales computacionales incidirá en el desarrollo del lenguaje escrito en niños en edad preescolar?

3.4 JUSTIFICACIÓN

La forma convencional de enseñanza de la lectura y la escritura no siempre es la más efectiva para brindar experiencias significativas, es por ello que surge la necesidad de diseñar y elaborar una propuesta computacional que acerque al niño a la lectura y a la escritura.

Crear una propuesta una propuesta computacional, es rica en sí misma, porque es producto de la experiencia y conocimiento de quien la realiza. Pero es importante investigar su efectividad para conocer si su aplicación en la realidad cumple con el propósito para la cual fue diseñada

Se espera entonces, que con el desarrollo de esta investigación, los niños se apropien de la propuesta como una forma de acceder al aprendizaje significativo y a la vez, se interese frente a las tareas de lectura y escritura.

3.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

HIPÓTESIS.

Con el uso de la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras”, los alumnos de tercer grado del nivel preescolar adquiere interés por acercarse a la lectura y a la escritura de manera más significativa en los niños en edad preescolar, en comparación con el método convencional.

3.6 METODOLOGÍA

3.6.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

Se trata de un diseño de tipo experimental que corresponde a un estudio para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables, e identificar y conocer la viabilidad de desarrollar una propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras”

Este tipo de investigación se limita a someter a medida a las variables implicadas y a buscar relaciones estadísticas entre ellas, ya que se busca especificar las características del desarrollo de la lectura y escritura. Se realizará un seguimiento para la evaluación y será comparativa ya que la población será contrastada con un grupo de control.

3.6.2 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA.

Para el muestreo se tomara una muestra representativa de niños y niñas de 5 a 6 años de edad que cursan el tercer grado de educación preescolar.

La propuesta se aplicara a una muestra aleatoria de niños preescolares, la cual sea significativa de un plantel, de esa muestra se erigirán al azar a los niños para formar dos grupos con la misma cantidad cada uno.

Los niños seleccionados tendrán que tener las siguientes características para poder aplicar la propuesta:

- La edad será de 5 a 6 años, ya que esta edad abarca el tercer grado de educación preescolar.
- Ser alumno de una institución educativa del nivel preescolar para que la docente puede aplicar la propuesta y lleve el registro de la misma en relación a los avances que presente los niños.

3.6.3 TRATAMIENTOS

Para el procedimiento y desarrollo de la investigación se considerarán dos muestras representativas, con las cuales se trabajará de la siguiente manera:

Tratamiento A Grupo 1 (experimental): Trabaja con la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” tres días a la semana con un tiempo aproximado de 30 minutos cada día. Los días propuestos serán lunes, miércoles y viernes.

En este grupo la docente se auxiliará de dicha propuesta para el desarrollo de la lectura y la escritura a partir de actividades previas que se proponen en el manual de usuario, lo cual va a permitir al niño identificar algunas características del sistema de escritura

Con la propuesta computacional “Un viaje por el mundo de las letras” se pretende que el sujeto interactúe con el objeto del conocimiento para que desemboque en una reestructuración de sus esquemas de conocimiento, que se dé una interacción con los otros y que sea significativo y útil en su vida cotidiana del alumno.

Tratamiento B Grupo 2 (control): Trabaja con el método convencional. La docente trabajará con el método convencional de enseñanza de la lectura y escritura, dos días a la semana con un tiempo aproximado de 40 minutos cada día. Los días propuestos son martes y jueves. El tiempo es mayor ya que solo se consideran dos días por semana para su aplicación.

Las actividades utilizadas comúnmente para la enseñanza convencional de la lectoescritura, son las planas o copias, que son reproducciones de algo ya escrito. El papel del niño es pasivo y solo espera indicaciones para realizar su trabajo. En esta perspectiva existen libros que ya están estructurados para que el niño solo copie ya sea en letra de molde o cursiva, remarque letras, realice ejercicios repetitivos con el fin de que el niño desarrolle su motricidad fina.

Para llevar a cabo esta investigación se requiere seguir los siguientes puntos:

- Se explicara previamente el tema a los dos grupos

- Se explicara previamente el manejo de la propuesta educativa computacional al grupo 1
- Se asignará al grupo 1 la propuesta educativa computacional
- Se asignará al grupo 2 el método convencional de enseñanza

Se realizará un registro de observación durante el trabajo en el aula con los niños y niñas tanto en el grupo de control como en el grupo experimental, para recordar, retener e interpretar los logros educativos de los niños. (Ver anexos)

3.6.4 VARIABLES

Las variables que se emplearan en la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” son categóricas porque son habilidades que los niños en edad preescolar reflejaran en sus aprendizajes y en su comportamiento en el desarrollo de la lectura y la escritura.

Variable independiente el nivel de atención y comprensión obtenido en los niños en el desarrollo de propuesta educativa computacional.

Variable dependiente el nivel de escritura obtenido en los niños en el desarrollo de la lectura y la escritura de la manera convencional.

3.7 INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

Para el proceso de medición de las variables me propongo utilizar el siguiente instrumento La guía de evaluación, que brindará información acerca del nivel de apropiación de la escritura. Enseguida se describe.

La guía de evaluación, en donde el niño tendrá que ir resolviendo a partir de la lectura en voz alta del cuento “Un diente se mueve” el cual va a permitir conocer el nivel de acercamiento a la lectura y el nivel de conceptualización de la escritura. (Ver anexos)

3.8 MODELO DE APLICACIÓN

El modelo de aplicación que me propongo para llevar a cabo esta investigación es la siguiente:

Fase 1: Se realizara una evaluación diagnostica a los niños de los grupos participantes para conocer el nivel de conceptualización de la escritura. Tiempo aproximado dos meses.

Fase 2: Se realizaran actividades previas que favorezcan el proceso de la lectura y de la escritura. Tiempo asignado cuatro meses.

Fase 3: Se llevara a cabo la aplicación de la propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras”. Tiempo de aplicación tres meses.

3.9 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO PARA EL ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Una vez que se obtengan los datos, se precederá a analizarlos, a fin de permitir examinar e interpretar los resultados. Así como se tiene que hacer el análisis estadístico.

Para efecto de estudio y con el fin de ejemplificar la presente investigación se tomara en cuenta la prueba U de Mann-Whitney, ya que esta, es una prueba con medida ordinal y como se pretende que participen dos grupos, escogidos aleatoriamente, uno experimental y el otro con el método convencional.

El análisis estadístico de forma manual con valores ficticios.

La formula

$$U_1 = n_1 n_{2+} - \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_{2+} - \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Donde

$U_1 U_2$ = valores estadísticos de U Mann-Whitney

n_1 = tamaño de la muestra del grupo 1

n_2 = tamaño de la muestra del grupo 2

R1 = Sumatoria de los rangos del grupo 1

R2 = Sumatoria de los rangos del grupo 2

Resultados del grupo 1 Con la propuesta computacional

NO. DE NIÑOS	HABÍA UNA VEZ (15)	PORTADORES DE TEXTOS (9)	A B C (76)	TOTAL DE PUNTOS (100)
1	14	9	70	93
2	15	9	73	97
3	13	8	75	96
4	14	8	70	92
5	13	8	70	91
6	12	7	76	95
7	14	9	76	99
8	14	9	76	99
9	15	8	75	98
10	12	8	75	95
11	12	9	75	96
12	12	9	75	96
13	14	9	75	98
14	15	8	70	93
15	15	8	76	99
16	14	7	76	97
17	15	9	76	100
18	15	9	76	100
19	12	8	76	96
20	12	8	76	96
21	14	9	76	99
22	15	9	76	100
23	14	8	73	95
24	15	7	74	96
25	15	9	76	100
TOTAL	345	209	1862	2416

Resultados del grupo 2 Con el método convencional.

NO. DE NIÑOS	HABÍA UNA VEZ (15)	PALABRAS (35)	EXPRESIÓN GRÁFICA (10)	TOTAL DE PUNTOS (60)
1	9	29	8	46
2	8	29	7	44
3	9	28	7	44
4	12	28	7	32
5	12	28	8	32
6	12	28	6	32
7	14	26	7	35
8	13	26	7	33
9	13	24	7	33
10	13	24	9	35
11	10	24	9	32
12	15	30	10	40
13	15	30	10	40
14	15	35	8	38
15	14	30	8	36
16	14	32	8	36
17	12	33	9	33
18	12	28	7	32

19	13	28	7	33
20	13	28	7	33
21	13	25	7	33
22	15	25	7	37
23	15	25	9	38
24	14	23	9	37
25	14	23	8	36
TOTAL	319	379	195	893

Método aplicado	Puntuaciones obtenidas									
	100	99	98	97	96	95	93	92	91	
Propuesta educativa computacional Grupo 1 (experimental)	(4)	(4)	(2)	(2)	(6)	(3)	(2)	(1)	(1)	25
Método convencional Grupo 2(control)	46 (1)	44 (2)	40 (2)	38 (2)	37 (2)	36 (3)	35 (2)	33 (6)	32 (5)	25

Se calcula la U:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - \sum R_2$$

CON LA PROPUESTA COMPUTACIONAL	METODO CONVENCIONAL
$x^1=2416$	$x^2=893$
$n_1= 25$	$n_2=25$
$p_1 = 96.64$ (resultado de 2416/25)	$p_2 =35.72$ (resultado de 893/25)

Nivel de significancia=0.05 α

.95% Valor que corresponde en la tabla z_c - 1.645,

Se comparara con Z_{pba} para saber si se rechaza o no.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Carretero Mario, Castillejo Brull, José Luis; Costa Amparo; Gairín Sallín, Joaquín; García Garrido, José Luis; Gómez Ocaña, C ; Marín Viadel, J.M; Martínez Mut, B.; Mechén, Francisco; Orden, Arturo de la ; Sarramona, Jaume. (1992) Pedagogía de la educación preescolar. Santillana. México. 340 Págs.

Craig Grace J. y Don Baucum (2009) Desarrollo Psicológico. Pearson. México

Coll, César. Un marco de referencia psicológica para la educación escolar, una concepción Constructivista de Aprendizaje y la enseñanza. En antología Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. LE'94, UPN, 1994

Díaz, Barriga Frida y Hernández, Rojas.Gerardo.(2010) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Mc Graw Hill. México.

Díaz, L. y Echeverry, C. (1998) Enseñar y aprender a leer y escribir. Una propuesta. Colombia. Editorial Magisterial.

Escudero, J.M. y Gómez, A.L. (2006) La formación del Profesorado y la mejora de la educación. Octaedro. Barcelona.

Ferreiro, Emilia (2002). Alfabetización, teoría y práctica, editorial Siglo XXI, México.

Gómez Palacio, Margarita, Villareal, Ma. Beatriz, López Araiza Ma.de Lourdes, V, González Laura V. y Adame Ma. Georgina. (1995) El niño y sus primeros años en la escuela. SEP México. 229 págs.

Hernández Sampiere Roberto y otros(1997) Metodología de la investigación. MCGRAW-HILL. Colombia

Maier, Henry W. (1971) Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Amorrortu Editores. Buenos Aires. 357 Págs.

Meece. Judith L. (2000) Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. Mc Graw Hill. México.

Nemirovsky, Miriam (2000). Sobre la enseñanza del lenguaje escrito, Paidós, México.

Nemirovsky, Miriam.(coord.)(2003)¿Cómo podemos animar a leer y escribir a nuestros niños? Tres experiencias en el aula. Madrid, CIE

Oñate, Ma. P. (2004) “Primera infancia. Desarrollo psicomotriz del lenguaje y cognitivo. Su influencia en los procesos de aprendizaje”, en González, E. “Psicología de la educación y el desarrollo en la edad escolar”. Madrid

Papalia. Diana E. y otros () Desarrollo humano Mc Graw Hill. México.

Perrenoud. P. (2003) Construir competencias desde la escuela. Comunicaciones Noreste LTDA. España.

Perrenoud. P. (2004) Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Graó. España.

Piaget. J. (1985) Seis estudios de psicología. Seix Barral. México. 227 Págs.

Savater, F. (2004) El valor de Educar. Ariel, México

SEP (1988) Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. México.

SEP.(2004) Programa de Educación Preescolar. México. 141 págs.

SEP.(2004) Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de educación Preescolar Vol.1. México. 302

.

Suárez, D.R. (2004) La educación. Trillas. México.

Villamizar, G.(1998). La lectoescritura en el sistema educativo. Editorial Laboratorio Educativo. Venezuela. 228 págs.

Zabala, V.A. (2007) La práctica educativa. Cómo enseñar. Graó. España

ANEXOS

GUÍA DE EVALUACIÓN

Como instrumento de evaluación se diseño una guía, la cual se aplicará con la finalidad de realizar el análisis y comparación entre el método convencional y la propuesta computacional “Un viaje al mundo de las letras” la cual permita valorar la pertinencia de la estrategia computacional.

Este instrumento de evaluación se aplicara a los dos grupos representativos seleccionados para llevar a cabo esta investigación.

Para poder aplicar la guía se sugiere disponer de un espacio amplio con buena ventilación e iluminación para un buen desarrollo de las actividades propuestas.

Las preguntas elaboradas en la guía van a ayudar a reconocer las capacidades que los niños y niñas han logrado en el acercamiento del lenguaje oral y escrito a partir de desarrollar la propuesta computacional.

Desarrollo de la guía.

Se realizará la lectura en voz alta del cuento “**Un diente se mueve**” de Daniel Barbot. De la biblioteca del aula. 2006. Género literario Pasos de luna.

El aplicador puede ser el docente frente a grupo y se requiere de un observador para que registre aspectos no contemplados en la guía que considere importante.

Durante la intervención en el desarrollo de la evaluación es importante:

- ✓ Escuchar atentamente sus respuestas.
- ✓ Dar el tiempo necesario para que realicen la tarea.

Se sugiere que la actividad se lleve a cabo en equipo, teniendo como máximo 6 integrantes para poder hacer un registro más preciso de los logros de los niños.

LENGUAJE ORAL Y ESCRITO

Al iniciar la actividad se les presenta el cuento y se les pide que observen la portada



1.- Al presentarle el cuento, puede predecir de que trata o como se llama.

(Puede prever de que va a tratar el cuento)

Si _____ No _____

2.-Al pedirle que lea el titulo, lee la imagen

(a partir de presentarle el cuento, el niño comienza a dar títulos posibles de acuerdo a lo que observa en la imagen)

Si _____ No _____

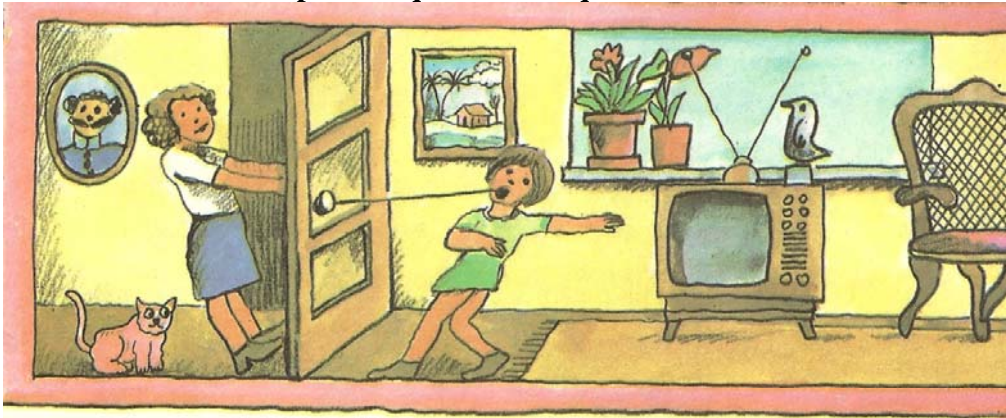
3.- Al pedirle al niño que lea el titulo, lee las letras?

Si _____ ¿Cuáles? _____

No _____

Miren, esta es una lámina del cuento que les leí.
Les voy a volver a leer lo que dice.

Marca con una cruz la palabra que se te indique



El diente se movía más y más
y Clarita jugaba a empujarlo con la lengua.
Un día la mamá se lo arrancó amarrándolo
con un hilo azul. Todo fue muy rápido.
Clarita no sintió ningún dolor.
Sólo un poco de sangre se asomó en la encía.

4.-Marca con una cruz la palabra donde dice "diente" (Identificar si el niño
identifica algunos elementos del sistema de escritura)
¿Por qué crees que ahí dice diente?

Marca con una cruz la palabra donde dice "mamá"
¿Por qué crees que ahí dice mamá?

Marca con una cruz la palabra donde dice "azul"
¿Por qué crees que ahí dice azul?

Marca con una cruz la palabra donde dice "encía"
¿Por qué crees que ahí dice encía?

5.- Al pedirle que lea el texto lo que hace de izquierda a derecha.

Si _____ No _____

¿Cómo lo hace? _____

6.- De las palabras solicitadas el niño puede dar información acerca de:

- Nombre de una letra

- Del orden de la letra: inicia con... termina con...

- Conoce el valor sonoro de alguna letra.

7.- De las siguientes palabras dime cual tiene más o menos letras.

- d i e n t e a z u l

- a r r a n c ó a m a r r á n d o l o

8.- Dictado de palabras

A continuación te voy a dictar unas palabras:

Observar si hace la relación sonora entre la palabra oral y la escrita: (diente, ratón, gato mamá y collar)

1.- _____

2.- _____

3.- _____

4.- _____

5.- _____

9.- Se le pedirá al niño que elabore un dibujo y escriba lo que más le gusto.

1.- Al realizar un dibujo del cuento que se le presenta el niño incluye letras?

Si _____ ¿Cuáles? _____

No _____

2.- Al pedirle que lea lo que escribió, lo hace de izquierda a derecha.

Si _____ No _____

Instrumento de registro

Nombre del niño: _____

Fecha _____ Grupo: _____

NÚM	INDICADORES				
		MUY BIEN 5	BIEN 3	REGULAR 1	TOTAL 15
1.	Al presentarle el cuento, puede predecir de que trata o como se llama.				
2.	Al pedirle al niño que lea el título, lee la imagen				
3.	Al pedirle al niño que lea el título, le las letras?				

NÚM	INDICADORES			
.				

		MUY BIEN 5	BIEN 3	REGULAR 1	TOTAL 35
1.	De las palabras solicitadas reconoce alguna letra.				
2.	Identifica la direccionalidad de la lectura. (izquierda a derecha)				
3.	<ul style="list-style-type: none"> • De las palabras solicitadas identifica la primera letra. • De las palabras solicitadas identifica la última letra. • Al decirle una palabra, puede hacer la relación sonora con la palabra escrita. 				
4.	Identifica palabras largas. Identifica palabras cortas.				

Se le pedirá al niño que elabore un dibujo y escriba lo que más le gusto.

NÚM	INDICADORES	ESCALA DE REALIZACIÓN DE ACTIVIDAD			
		MUY BIEN 5	BIEN 3	REGULAR 1	TOTAL 10
1.	Al realizar un dibujo del cuento que se le presenta el niño incluye letras?				
2.	Al pedirle que lea lo que escribió, lo hace de izquierda a derecha?				

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Nombre _____ del
niño: _____

Grupo: _____

Instrucciones: Registre los logros de aprendizaje y el comportamiento que observe en el niño al realizar las diferentes actividades que favorezcan el desarrollo de la lectura y escritura.

Recuerde que es importante registrar la fecha y la actividad que se realiza.: Descripción de imágenes, interpretación de textos, Dictado, etc., así como también los productos realizados por el niño.

Si se requiere más espacio se puede anexar las hojas que sea necesarias para el registro.



CUADRO COMPARATIVO DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL CON EL METODO CONVENCIONAL, PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN EL NIVEL PREESCOLAR.

	METODO CONVENCIONAL	PROPUESTA COMPUTACIONAL
SEMEJANZAS	<p>Se trabaja con la biblioteca del aula y la de escuela. Se realizan lecturas en voz alta. Se crea un ambiente alfabetizador. Se promueve el conocimiento de diferentes géneros literarios.</p>	<p>Se fomenta el hábito de la lectura en la escuela y en casa. Sabén que las letras nos dicen algo. Se favorece la reflexión y el análisis de diversos textos literarios. Se favorece la escucha y la atención al realizar la lectura en voz alta.</p>
DIFERENCIAS	<p>El docente dirige El alumno escucha y sigue indicaciones Se hace dictado. Se enseña el abecedario. Se hacen planas. Se hacen copias Se le dice al niño que texto escribir. Se considera la lectura de cuentos como una actividad de entretenimiento.</p>	<p>Se parte del nombre propio para identificar letras. Se le explica la función social del lenguaje Se hace análisis de la palabra escrita El niño escribe sus ideas propias. Argumenta Explica Narra. Se hace relación sonora con la palabra escrita para que el niño: Identifique palabras largas y cortas Identifique con que letra inician las palabras Que identifique con que letra termina. Que haga la relación de una letra con el nombre de un nombre, objeto o animal. Se realiza la actividad de una forma atractiva y de interés</p>

		para el niño Se relaciona la imagen con la palabra escrita
--	--	--

La propuesta educativa computacional “Un viaje por el mundo de las letras” es una estrategia atractiva y novedosa que invita al niño en edad preescolar a interesarse por acercarse con gusto al proceso de la lecto-escritura.

El hecho de interactuar con la computadora, ya implica atracción y se trato de elegir imágenes atractivas y coloridas para lograr la atención del niño para estar en contacto directo con diferentes acciones a realizar.

Al desarrollar las interacciones se busco que las instrucciones fueran sencillas y muy concretas para facilitar la ejecución de las mismas.

La diferencia entre el método convencional y la propuesta es que los periodos de atención y escucha se vuelven más prolongados, lo que le lleva al niño a fortalecer su aprendizaje de manera significativa y a querer reiniciar la propuesta.

Utilizando la propuesta computacional de inicio los alumnos tendrán acceso con un solo clic a todos los contenidos que le interesan, así como a los que me interesan a mí para que ellos los vean, de ese modo tendrán acceso a un trabajo rápido y organizado con otras estrategias didácticas que puede realizar en el aula sin hacer uso de la propuesta computacional.