

**Incidencia del software “Leo Con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque  
- Boyacá**

**Laura Viviana Monroy Vega**

**Director: Fredy Yesid Mesa Jiménez**

**Co-Director: Oscar Rafael Boude Figueredo**

**Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Escuela de Posgrados  
Maestría en Ambientes Educativos mediados por TIC  
Tunja  
2018**

## Tabla de contenido

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introducción .....</b>                                  | <b>11</b> |
| <b>1. Problema de investigación .....</b>                  | <b>13</b> |
| <b>1.1 Descripción del problema de investigación .....</b> | <b>13</b> |
| <b>1.2. Pregunta de investigación .....</b>                | <b>15</b> |
| <b>2. Justificación.....</b>                               | <b>16</b> |
| <b>3. Objetivos.....</b>                                   | <b>17</b> |
| <b>3.1. General .....</b>                                  | <b>17</b> |
| <b>3.2. Específicos .....</b>                              | <b>17</b> |
| <b>4. Referentes teóricos.....</b>                         | <b>18</b> |
| <b>4.1. Antecedentes .....</b>                             | <b>18</b> |
| 4.1.1. Lectoescritura en preescolar.....                   | 18        |
| 4.1.2. TIC en preescolar .....                             | 24        |
| 4.1.3. Ambiente de aprendizaje con apoyo de las TIC.....   | 30        |
| <b>4.2 Marco teórico .....</b>                             | <b>35</b> |
| 4.2.1. La lectoescritura en preescolar .....               | 35        |
| 4.2.1.1. Niveles de lectoescritura.....                    | 36        |
| <b>4.2.1.1.1. Expresión oral.....</b>                      | <b>39</b> |
| <b>4.2.1.1.2. Lectura.....</b>                             | <b>39</b> |
| <b>4.2.1.1.3. Escritura.....</b>                           | <b>39</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.2.1.1.3.1. Periodo Presilábico.....                                  | 40        |
| 4.2.1.1.3.2. Periodo Silábico. ....                                    | 42        |
| 4.2.1.1.3.3. Periodo alfabético.....                                   | 43        |
| 4.2.1.2. Relevancia de la lectoescritura en Educación preescolar. .... | 43        |
| 4.2.2. TIC y Educación .....   | 44        |
| 4.2.2.1. Rol del docente en el uso de las TIC .....                    | 45        |
| 4.2.2.2. TIC en preescolar.....  | 47        |
| 4.2.3. Estrategia didáctica .....                                      | 49        |
| 4.2.2.1. Estrategia de aprendizaje .....                               | 51        |
| 4.2.4. Ambiente escolar con apoyo de las TIC .....                     | 52        |
| 4.2.4.1. Rol del docente con apoyo de las TIC .....                    | 53        |
| 4.2.5. El Software.....  | 55        |
| <b>4.2.5.1.1. Tipos de materiales educativos computarizados.....</b>   | <b>55</b> |
| 4.2.5.1.1.1. Un MEC de tipo algorítmico. ....                          | 55        |
| 4.2.5.1.1.2. Un MEC de tipo heurístico.....                            | 57        |
| 4.2.6. Software Leo con Grin .....                                     | 59        |
| <b>5. Metodología.....</b>   | <b>65</b> |
| <b>5.1. Tipo de investigación.....</b>                                 | <b>65</b> |
| 5.2. Población.....  | 67        |
| 5.2.1. Muestra.....  | 67        |

|  |           |
|--|-----------|
| 5.4. Técnicas de recolección de la información ..... | 67        |
| 5.4.1. Fase 1 La indagación.....                     | 68        |
| 5.4.2. Fase 2 Diseño. ....                           | 68        |
| 5.4.3. Fase 3 Intervención. ....                     | 70        |
| 5.4.4. Fase 4 Análisis y evaluación .....            | 71        |
| <b>5.5. Técnicas de análisis de información.....</b> | <b>72</b> |
| <b>5.6. Procedimiento .....</b>                      | <b>72</b> |
| 5.6.1. Fase 1 Indagación.....                        | 72        |
| 5.6.2. Fase 2 Diseño .....                           | 72        |
| 5.6.3. Fase 3 Intervención .....                     | 73        |
| 5.6.4. Fase 4 Evaluación .....                       | 74        |
| <b>5.7. Aspectos éticos .....</b>                    | <b>74</b> |
| <b>6. Resultados de la investigación.....</b>        | <b>76</b> |
| <b>6.1. Pretest y postest .....</b>                  | <b>76</b> |
| 6.1.1. Expresión oral.....                           | 77        |
| 6.1.2. Lectura.....                                  | 79        |
| 6.1.2.1. Proceso de lectura.....                     | 79        |
| 6.1.2.2. Estrategia de lectura.....                  | 82        |
| 6.1.3. Escritura.....                                | 84        |

|  |            |
|--|------------|
| 6.1.3.1. Redacción .....   | 84         |
| 7.1.3.3. Segmentación.....   | 88         |
| 7.1.3.1. Nivel de escritura.....                                       | 90         |
| <b>6.2. Aciertos y desaciertos en los ejercicios del software.....</b> | <b>96</b>  |
| <b>6.3. Rol del docente.....</b>                                       | <b>100</b> |
| <b>6.4. Rol del estudiante.....</b>                                    | <b>109</b> |
| <b>6.5. Rol de la tecnología.....</b>                                  | <b>117</b> |
| <b>6.6. Triangulación.....</b>   | <b>122</b> |
| <b>7. Trabajos futuros.....</b>  | <b>129</b> |
| <b>8. Discusion de resultados.....</b>                                 | <b>130</b> |
| <b>9. Conclusiones .....</b>   | <b>132</b> |
| <b>9.1. Pretest y postest .....</b>                                    | <b>133</b> |
| <b>9.2. Aciertos y desaciertos del juego.....</b>                      | <b>133</b> |
| <b>9.3. Rol del docente.....</b>                                       | <b>134</b> |
| <b>9.4. Rol del estudiante .....</b>                                   | <b>135</b> |
| <b>9.5. Rol de la tecnologia.....</b>                                  | <b>135</b> |
| <b>9.6. Triangulacion.....</b>   | <b>137</b> |
| <b>10. Referencias Bibliográficas .....</b>                            | <b>138</b> |
| <b>Anexos.....</b>   | <b>147</b> |

### Tabla de ilustraciones

|   |    |
|---|----|
| Ilustración 4. Identificación de niveles de lectoescritura. (CITAC, 2006).....  | 38 |
| Ilustración 5. Presentación de software de ejercitación y práctica “Leo con Grin “. Fuente:<br>Leo con Grin.....  | 60 |
| Ilustración 6. Software de ejercitación y práctica “Leo con Grin” Mundos. Fuente: Leo con<br>Grin.....  | 60 |
| Ilustración 7. Ejercicios de grafo motricidad Software de ejercitación y práctica. Fuente:<br>Leo con Grin.....   | 61 |
| Ilustración 8. Software de ejercitación y práctica “Leo con Grin”. Se presenta la grafía y la<br>unión de las mismas conformando sílabas y leyéndolas por medio de juegos.<br>Fuente: Leo con Grin..... | 62 |
| Ilustración 9. Software de ejercitación y práctica "Leo con Grin" Identificación de sílabas y<br>lectura de palabras. Fuente: Leo con Grin.....   | 63 |
| Ilustración 10. Software de ejercitación y práctica "Leo con Grin" Lectura de frases y<br>asociación de sonidos. Fuente: Leo con Grin. ....   | 64 |
| Ilustración 11. Triangulación de la relación acerca del rol del docente, estudiante y<br>tecnología. ....   | 66 |
| Ilustración 12. Escritura y lectura de palabras. Fuente: el autor.....  | 81 |
| Ilustración 13. E3 mezcla números y grafías, reconociendo algunas grafías o el comienzo<br>de la palabra. Fuente: el autor.....   | 85 |
| Ilustración 14. E3 escribe la palabra indicada, reflexionando del sonido de cada grafía más<br>no de la ortografía. Fuente: el autor.....   | 86 |

|  |     |
|--|-----|
| Ilustración 15. escritura de palabras e identificación de letras. Fuente: autor.....                                       | 87  |
| Ilustración 16. E3 escribió una frase sin separar las palabras. Fuente: el autor. ....                                     | 89  |
| Ilustración 17. E9 Muestra segmentación antes de la intervención.....  | 89  |
| Ilustración 18. E9 muestra Segmentación después de la intervención. ....   | 90  |
| Ilustración 19. E5 utiliza dibujos y grafías para escribir una palabra antes de la<br>intervención. Fuente: el autor. .... | 91  |
| Ilustración 20. E5 con nivel Alfabético después de la intervención. Fuente: el autor.....                                  | 91  |
| Ilustración 21. E1 utiliza las mismas grafías en un orden diferente (antes de la<br>intervención). Fuente: el autor.....   | 93  |
| Ilustración 22. E1 después de la intervención. Fuente: el autor. ....  | 94  |
| Ilustración 23. E13 relacionando algunas grafías con sonidos o silabas para escribir una<br>palabra. ....                  | 95  |
| Ilustración 24. Ejercicio Nubes: encajar silabas. Fuente: Leo con Grin .....   | 98  |
| Ilustración 25. Ejercicio de caracoles: lectura y ubicación de palabras. Fuente: Leo con<br>Grin.....                      | 99  |
| Ilustración 26. Actividad de trabajo en equipo, grafía T. fuente: el autor.....  | 102 |
| Ilustración 27. Alien dibujado, aprendizaje de la grafía L. Fuente: el autor. ....   | 104 |
| Ilustración 28. Leo con Grin actividad con los Aliens (LALI). Fuente: el autor. ....                                       | 105 |
| Ilustración 29. Manualidad Pez, grafía P. fuente: el autor. ....   | 106 |
| Ilustración 30. Grafía S, Serpiente dibujada por estudiantes E9 y E10. Fuente: el autor...                                 | 108 |
| Ilustración 31. Grafía C, marioneta del cocodrilo. Fuente: el autor. ....  | 110 |
| Ilustración 32. Cocodrilo terminado. Fuente: el autor.....   | 112 |
| Ilustración 33. Caracol dibujado del software. Fuente: el autor.....   | 114 |

---

|   |     |
|---|-----|
| Ilustración 34. Grafía D, dinosaurio dactilopintura. Fuente: el autor.....                                | 115 |
| Ilustración 35. Actividad de emparejamiento y escritura en leo con Grin. Fuente: el autor.<br>.....       | 116 |
| Ilustración 36. Actividad de grafo motricidad Leo con Grin. Fuente: el autor. ....                        | 117 |
| Ilustración 37. Ejercicio de encaje. Fuente: el autor.....  | 118 |
| Ilustración 38. Avatar Leo con Grin. Fuente: Leo con Grin avatar de los estudiantes.....                  | 120 |
| Ilustración 39. Ejercicio de creación de palabras. ....   | 121 |
| Ilustración 40. Actividad de grafomotricidad en Leo con Grin. Fuente: el autor.....                       | 122 |
| Ilustración 41. Trazo de la E. fuente: el autor. ....   | 124 |
| Ilustración 42. Ilustración de la triangulación. Fuente: el autor. ....                                   | 125 |
| Ilustración 43. Grafomotricidad, colores, formas y tamaños. Fuente: el autor. ....                        | 126 |
| Ilustración 44. Actividad del juguete del Cocodrilo. Aprendizaje de la grafia C. Fuente: el<br>autor..... | 128 |
| Ilustración 45. Actividad de loro en leo con Grin. fuente: el autor. ....                                 | 129 |



## Tabla de gráficas

|  |    |
|--|----|
| Gráfica 1. Evaluación de expresión oral antes y después de la intervención Fuente: el autor.<br>.....  | 77 |
| Gráfica 3. Resultados del proceso de lectura antes y después de la intervención. Fuente: el autor. ....  | 79 |
| Gráfica 5. Resultados de las estrategias de lectura antes y después de la intervención.<br>Fuente: el autor. ....  | 82 |
| Gráfica 7. Resultados de la redacción antes y después de la intervención. Fuente: el autor.<br>.....   | 84 |
| Gráfica 9. Resultados de la segmentación antes y después de la intervención. Fuente: el autor. ....  | 88 |
| Gráfica 11. Resultados del nivel Presilábico no diferenciado (PND) y presilábico diferenciado (PD) antes de la intervención y resultados después de la intervención con nivel Silábico alfabético y alfabético. Fuente: el autor. .... | 90 |
| Gráfica 15. Aciertos y desaciertos de los ejercicios del software. Fuente: el autor. ....  | 96 |

## Tabla de Anexos

|   |     |
|---|-----|
| Anexo 1. Carta de permiso de la institución.....                                    | 147 |
| Anexo 2. Matriz de análisis para el test de lectura y escritura en Preescolar ..... | 148 |
| Anexo 3. Autorización del Manual para Evaluar la Lectura y escritura, CITAC. ....   | 150 |
| Anexo 4. Autorización de las claves para el permiso gratuito del software.....      | 151 |
| Anexo 5. Consentimiento informado para los estudiantes de grado transición.....     | 152 |
| Anexo 6. Encuesta de evaluación y pertinencia del software Leo con Grin .....       | 153 |
| Anexo 7. Pretest Manual para la evaluación de la lectoescritura .....               | 157 |
| Anexo 8. Tabla para interpretar la evaluación de lectura y escritura .....          | 162 |
| Anexo 9. Tabla de planeaciones .....  | 163 |
| Anexo 10. Ejemplo de planeación.....  | 167 |
| Anexo 11. Ejemplo de diario de campo .....  | 170 |
| Anexo 12. Rejilla de observación a la docente.....                                  | 171 |
| Anexo 13. Observación en cuanto a las opiniones de los estudiantes .....            | 172 |
| Anexo 14. Entrevista a docente .....  | 172 |
| Anexo 15. Postest Manual para la evaluación de la lectura y escritura.....          | 173 |
| Anexo 16. entrevista diagnostica a la docente titular. ....                         | 178 |

## Introducción

La tecnología es una herramienta provechosa para que el niño aprenda y tenga contacto con el mundo que le rodea. Para Hereida Escorza & Cannon Díaz (2013), en la actualidad la tecnología es uno de los grandes retos de los docentes, pues, saber encaminarla a un proceso educativo ha sido un desafío importante para la educación.

En la educación preescolar, se busca un aprendizaje integral, es decir, un aprendizaje que tenga en cuenta las dimensiones del desarrollo de los niños y que los prepare para sus actividades, tanto escolares como académicas.

Siendo la lectoescritura, un proceso complejo para los preescolares, así en la actualidad las estrategias utilizadas sean muchas, aun existen algunos docentes que aplican las estrategias tradicionales, como las planas, hojas base y libros, por tal motivo, se quiso elaborar una estrategia didáctica que le permitiera a los estudiantes aprender de forma significativa y diferente para ellos, en el sentido de cambiar el ambiente de aprendizaje que tenían y utilizar herramientas que les generara interés por aprender.

Según Santos y Osorio, 2008 citado por Heredia Escorza, para el niño en educación inicial, el juego y el aprendizaje son procesos que van de la mano. Al jugar, los niños obtienen experiencias significativas que les permite aprender de ellas. Lo mismo pasa con los juegos digitales e interactivos, además de que los niños hoy en día nacen con capacidades que les permiten manipular las computadoras y el internet.

Por esto, se escogió el software educativo Leo con Grin, que ofrece una variedad de actividades en lectoescritura, de silabeo, grafomotricidad, entre otros elementos que

complementan este proceso, siendo esta, un apoyo para el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de grado transición diseñando una estrategia didáctica que permite realizar el respectivo seguimiento para analizar su influencia.

La investigación se realizó en la Sede María Auxiliadora de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, con 13 estudiantes de grado transición durante un periodo de dos meses, se utilizó una tableta por cada dos niños, aclarando que cada niño utilizaba su propio usuario en la misma<sup>1</sup>.

La investigación, muestra el proceso de los estudiantes y realiza un informe acerca del rol del docente, del estudiante y de la tecnología, así como los resultados obtenidos antes y después de la intervención, notándose un proceso continuo y significativo en el apoyo de la lectoescritura.

---

<sup>1</sup> Durante el trabajo cada participante fue identificado con la letra "E" más el número del estudiante

## 1. Problema de investigación

### 1.1 Descripción del problema de investigación

El aprendizaje de la lectura y escritura es un proceso de arduo trabajo, hoy día, muchas de las estrategias utilizadas por los docentes siguen siendo las mismas, es decir, se utilizan los métodos tradicionales (las hojas base, las planas, actividades o guías de los libros entre otros), los cuales se pueden renovar y complementar con el uso de la tecnología.

La Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Sede María Auxiliadora, ubicada en el Municipio de Siachoque Boyacá, es una sede rural y post primaria la cual cuenta con 96 estudiantes desde el grado preescolar hasta el grado noveno. Dicha Sede, trabaja el modelo Escuela Nueva, en el cual, los estudiantes de grado transición, primero y segundo, se encuentran en un solo salón, siendo 13 estudiantes del grado transición.

En la institución, se realizó una observación la cual mostró la forma de trabajo de la docente de nivel preescolar, quien afirmó por medio de una entrevista que el proceso de lectoescritura es llevado a cabo según el plan de aula y los DBA, pero, es un tanto difícil debido a que ella está con los tres cursos: preescolar, primero y segundo y esto tiene algunas complicaciones para poder realizar un proceso de aprendizaje significativo y con mayor profundidad.

Teniendo en cuenta que el saber pedagógico tiene su origen en la práctica, en los momentos que dedica cada maestra a planear y proyectar las experiencias; a vivirlas con las niñas, los niños y sus familias; a valorarlas una vez puestas en escena para saber si les

permiten desplegar todas sus capacidades (MEN, Colombia Aprende, 2014). Se realiza la investigación brindando la importancia que genera la lectoescritura en la educación inicial, pues se conoce que el lenguaje es esencial en la educación inicial y el principal desafío para la primera infancia.

En la entrevista realizada a la docente<sup>2</sup> se conoce que ella utiliza diferentes estrategias como lectura de imágenes, lectura de cuentos, elaboración de dibujos por medio de poesías, cuentos, películas y canciones, narraciones cortas y situaciones familiares, entre otros, pero estas estrategias son limitadas ante el sin número de actividades que se pueden realizar con los niños, pues ella afirma, que con los tres grupos integrados en un solo salón, no se dedica a realizar con mayor detenimiento las diferentes estrategias que se pueden realizar con los estudiantes.

También contesta, que en cada una de estas actividades hace falta el uso de herramientas tecnológicas, debido a que en algunas ocasiones se utilizan las tabletas<sup>3</sup>, pero no para encausar el proceso de lectura o alguna otra dimensión en específico, sino solamente como un juego o momento de esparcimiento en los estudiantes. De esta forma, se sabe que las estrategias que se pueden utilizar son muchas, pero necesitan ser diseñadas de acuerdo al contexto escolar del niño y que sean interesantes para adquirir el gusto por la lectura y la escritura.

El documento N°23 La literatura en la educación inicial afirma que la intervención y la generación de experiencias durante la primera infancia a través de diferentes

---

<sup>2</sup> Entrevista a Lic. Cristina Mora docente grado transición, primero y segundo de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria.

<sup>3</sup> La institución cuenta con 30 tabletas que son usadas al final de la jornada los días lunes (Primero), miércoles (Segundo) y viernes (transición) durante una hora.

estrategias, como leer cuentos hojear y compartir libros, contar y cantar, incorporar el arte, el juego, entre otros, son la forma más eficaz de nutrir a los niños para hacer suyas las palabras y experiencias que quieren demostrar, es por esto que los primeros años de vida son definitivos en el desarrollo y es aquí, una oportunidad de tener el lenguaje como herramienta fundamental en ese proceso, desde allí, no solo los maestros sino también la familia hace parte de este papel fundamental que involucra al niño para disfrutar de la literatura y adquirir el lenguaje construyendo significados desde sus vivencias y situaciones.

De acuerdo con lo anterior y con las diferentes pautas que brinda la maestra del grado transición, se realiza una estrategia didáctica que involucre las herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución como las tabletas, los computadores y a la vez con una conexión de internet óptima para los mismos y se toma como iniciativa utilizar el software de ejercitación y práctica “Leo con Grin”, el cual contiene ejercicios de grafomotricidad con más 30 actividades repartidas en 6 misiones las cuales les permiten al estudiante practicar desde el trazo de las consonantes, hasta la lectura de diferentes palabras o frases que la contengan.

## **1.2. Pregunta de investigación**

¿De qué manera incide el software “Leo Con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Sede María Auxiliadora de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria de Siachoque Boyacá?

## 2. Justificación

Leer y escribir son unas de las muchas formas que existen para comunicarse, si se logra que desde el principio de la escolaridad el niño busque darle sentido a lo que lee, aprenderá a leer comprensivamente, Gomez (2012). Desde este punto de vista, se puede decir que leer y escribir es un aprendizaje fundamental para los estudiantes y su ardua tarea consiste en las diferentes formas de enseñarlo.

Por tal motivo este trabajo es realizado con el fin de apoyar el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, Sede María Auxiliadora, utilizando una aplicación titulada “Leo con Grin”<sup>4</sup>, seleccionada por la variedad de información y actividades que pueden lograr un aprendizaje significativo, divertido y enriquecedor para los estudiantes.

De esta forma, la investigación, permite explorar diferentes estrategias didácticas y momentos para utilizar los recursos tecnológicos que se tienen al alcance, pues es importante ya que pretende reunir todas las actividades de una determinada aplicación, en este caso Leo con Grin y utilizarlas como recurso de apoyo, de fácil acceso y ameno para los estudiantes.

La estrategia pedagógica es enriquecedora para los alumnos ya que en la actualidad los diferentes métodos de aprendizaje como hojas base, libros y guías de texto, planas, entre otros brindan un resultado óptimo en el aprendizaje de la lectoescritura, pero, son estrategias que poco a poco de deben renovar, entendiendo, que en la edad de 5 años los

---

<sup>4</sup> Leo con Grin es un software de ejercitación y práctica desarrollada por Eva Barceló y Fernando Darder para el aprendizaje y refuerzo de la lectoescritura. Los autores otorgaron 8 claves, cada una con tres usuarios para poder utilizarla con los estudiantes de forma gratuita, este permiso tiene una duración de 6 meses a partir de la activación del producto. (ver anexo 13)



niños adquieren un proceso lectoescritor se hace necesario formar de este una actividad agradable, que invite a los estudiantes a realizarla sin la necesidad de la presión por aprender, es por esto que la aplicación y las actividades diseñadas invitan a los estudiantes a hacer de este proceso algo continuo, necesario y cotidiano para poder adquirir el gusto y hábito por la lectoescritura. (de Acevedo)

### **3. Objetivos**

#### **3.1. General**

- Analizar la incidencia del software “Leo con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura en el grado transición, de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Sede María Auxiliadora.

#### **3.2. Específicos**

- Definir el nivel de lectoescritura de los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Sede María Auxiliadora.
- Diseñar una estrategia didáctica para la aplicación el software “Leo con Grin” en los estudiantes de grado Transición.
- Implementar el software “Leo con Grin” con la estrategia didáctica creada para el proceso de la lectoescritura.
- Valorar la incidencia del software “Leo con Grin” para el apoyo de la lectoescritura en el grado transición.

## 4. Referentes teóricos

### 4.1. Antecedentes

En el siguiente apartado se encontrarán algunas fuentes importantes que contribuyen en la elaboración del proyecto, las cuales incluyen información de interés, metodologías, logros y dificultades que permiten afianzar el proceso que se pretende llevar a cabo en la investigación.

#### 4.1.1. Lectoescritura en preescolar

**Graphogame.** es un trabajo realizado en Finlandia por Ulla Richardson y Heikki Lyytinen, quienes crearon un apoyo tecnológico que es utilizado para proporcionar el desarrollo del lenguaje hablado y escrito en el proceso inicial de lectura y escritura, dicho proyecto fue realizado para docentes de cuatro países africanos: Zambia, Kenia, Namibia y Tanzania, siendo financiado por el Ministerio Finandés de asuntos exteriores, el cual permite fortalecer el proceso lectoescritor que cada niño tiene, utilizando los últimos conocimientos científicos y las mejores prácticas de materia de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, uno de estos, es la conciencia fonológica, es decir se utilizó el sonido de las letras para poder enseñar dicho fonema, siendo esta una posibilidad de poder llegar al niño con un proceso significativo a la hora de aprender, pues el método fonológico hace que el niño cree conciencia acerca de cada uno de los fonemas que aprende y de esta forma el estudiante comprende de una forma diferente la posibilidad de leer.

**Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la lectura en nivel preescolar.** El método Doman, elegido por su complejidad, promete enseñar a leer a niños muy pequeños, ya que para Doman, un

niño puede comenzar su aprendizaje de lectura desde los tres años, desde allí, tomando la perspectiva de la tecnología educativa se involucra la misma como medio para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. Se utilizó el enfoque cuantitativo para medir y focalizar la información, desarrollando la investigación en México por Valadez, Zermeño, & Mejía en el año 2013, esta investigación cuenta con dos poblaciones, un colegio público y otro privado, seleccionando a los docentes por los títulos académicos, profundidad de temas y los docentes que tuvieran el conocimiento adecuado acerca del tema. Para esto, se diseñó un cuestionario y de esta forma se obtuvo información de los participantes, obteniendo resultados acerca de la influencia en la práctica profesional para enseñar la lectura, así como las actitudes que tienen los docentes acerca del material multimedia que posiblemente utilizarían. En el momento de diseñar el prototipo multimedia llamado Baby Reader, se inició con Power Point involucrando imágenes de internet y demás contenido probatorio para al final contar con un diseño propio. Para lograr la aplicación se tomó la estructura de los días de la semana y en cada una estaría la documentación final, formando esta como un cronograma de actividades a seguir para que los niños, con ayuda del adulto puedan ingresar fácilmente. Se concluyó el rol que cumple el docente al trabajar dentro y fuera del aula, de la misma forma, se toma la evaluación del prototipo del programa Baby reader, quien fue calificado por los profesores en una escala de 1 a 5, como 5 siendo esta favorable para la utilización con los niños.

**La escritura en grado transición. Una práctica que se resignifica a través del aprendizaje colaborativo.** Este trabajo de grado investiga a profundidad la adquisición de la escritura en niños y niñas de grado transición, la investigación fue realizada en una Institución Educativa Pública en la ciudad de Bogotá. El interés de la investigación surgió a

partir de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adquisición de la lectura y escritura, pues tuvo como propósito favorecer el desarrollo de la escritura a través del aprendizaje colaborativo. Bonilla Tique & Villabón Yustes (2017), realizaron entrevistas a los docentes para así conocer cuáles eran los métodos y estrategias utilizadas para enseñar el proceso de escritura y se llevó un registro en el cual se detallaban las actividades de cada practica educativa, en los cuales se pudieron encontrar las formas tradicionales de transcripción del código alfabético y la decodificación de las letras y sonidos. Es por esto, que la investigación se centró en el aprendizaje colaborativo para poder construir significado, saberes y conocimiento en colaboración, los autores diseñan las actividades para que surjan su proceso colaborativo en cada una de ellas. La investigación contribuyó en el conocimiento y mostró la importancia de acercar a los niños y niñas al proceso de la adquisición de la escritura, así, como las actividades planeadas con un enfoque a situaciones auténticas, esto hace, que los niños reconozcan la función comunicativa y social de la escritura, expresando sus ideas y pensamientos entre ellos.

**La ciudad Doman Desarrollo del método Glenn Doman a partir del diseño e implementación de una página web.** Este proyecto fue creado en Bogotá, en el año 2014. Los autores, Flórez & Rodríguez Martínez, buscaron emplear la teoría Doman mediante una página web para contribuir con la lectura y escritura en los niños de 5 años del colegio Liceo Pedagógico Luna Lunera, su propuesta, se basa en contribuir con estrategias diferentes para desarrollar la lectura y escritura en los niños ya que ésta, es de vital importancia en la vida de los mismos. Para lograr su objetivo, los autores recopilan los conocimientos de las maestras y elaboran las metodologías adecuadas para el aprendizaje, a través de esto, los autores comienzan a trabajar con los niños analizando una falencia en la

lectura y escritura, por lo tanto, se fortalece el proceso de la lectura y la escritura de forma innovadora desarrollando la creatividad de los niños. Al implementar el proyecto, se concluye que la página web es apropiada para el fortalecimiento de la lectura y escritura de los niños lo que le da cabida al hecho de tener una interacción lúdica y divertida que les brinde mayor interés.

**Fortalecimiento de procesos lectores y escritores de los niños y las niñas del grado primero de primaria a través de actividades lúdicas tecnológicas en la Institución Educativa Nuevo Kennedy.** Trabajo realizado en la ciudad de Bogotá en el año 2012 por Sierra Triana, 2012, teniendo como objetivo principal fortalecer el desarrollo de las capacidades y procesos lectores y escritores de los estudiantes de grado primero del colegio Distrital nuevo Kennedy, a través de actividades en JClic. Se comenzó por realizar ejercicios constantes que tenían el apoyo de las TIC, después se elaboró un objeto virtual de aprendizaje (OVA) que le permita a las niñas y a los niños fortalecer la lectura y la escritura, elaborando actividades lúdicas y tecnológicas que fortalecen este aprendizaje en los niños y niñas de la institución.

La investigación fue de tipo experimental ya que al iniciar se realizó una evaluación donde se demostró las dificultades que tenían los estudiantes en la lectoescritura, debido a esto se propuso la solución que permitió solucionar esas falencias, para esto, se utilizó JClic, teniendo un diverso contenido de actividades como crucigramas, sopas de letras, y respuesta escrita. Una vez aplicado, detalló que algunos estudiantes tenían falta de concentración, atención y algunas dificultades para escribir, aun así, en la implementación del software se notó un mayor agrado por parte de los estudiantes al ver una estrategia

diferente y nueva.

### **Estrategia Didáctica basada en TIC para contribuir en el proceso de**

**lectoescritura.** Esta investigación se realiza en la ciudad de Pasto por Bolaños Nieves, Pejendino López, Villalba Romero, & Jiménez Toledo en el año 2016, buscando una estrategia didáctica basada en TIC que contribuyera con el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de grado primero del colegio San Felipe Neri. Durante el proceso de la investigación se realizaron encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para tener conocimiento de las temáticas y herramientas que son necesarias en este aprendizaje. La investigación fue descriptiva, ya que analizó diversos datos y respondió a una hipótesis que se estableció previamente en la propuesta, esta información brindó de forma estadística el comportamiento de la población, así mismo, midió el grado de apropiación multimedia de los implicados para poder implementar dicha herramienta.

Los resultados de la investigación arrojaron muestras de un 100% en la utilización del computador y artefactos tecnológicos en el hogar, esta población oscila entre los 6 y 9 años. El software llamado Andrea Lee, requiere de poco tiempo semanal, así que, para elegir la población, se tomaron varias etapas: Etapa 0: aprestamiento de ejercicios para el correcto agarre del lápiz, ejercicios de escritura, repetición mental y estructura de las grafías, Etapa 1: se realiza aprestamiento de vocales y números, esto por medio de imágenes, escucha, escritura, entre otras. Etapa 2: se enseña el abecedario, las letras cada una con su diferente sonido y escritura, Etapa 3: las combinaciones silábicas simples y los números hasta 200. Etapa 4; el niño comprende la formación de palabras a través de la unión de combinaciones silábicas. Etapa 5: formación de oraciones con una lógica y sentido permanente. Luego de realizar las etapas, se dio cabida al software Andrea Lee con un grupo A implementándolo

y un Grupo B siguiendo su rutina normal. Teniendo como conclusión que el grupo A adquiere un nivel propicio sin la aplicación del software y el grupo B obtiene un rendimiento notorio en las pruebas de lectoescritura, comprobando que la utilización del mismo forma participación activa en los estudiantes y despierta el interés hacia la lectura.

**El sentido: punto de partida en la enseñanza de la lectura y escritura.** Es un informe que hace parte de una investigación titulada “algunas prácticas de lectura y escritura” realizado por Infante Montejo en el año 2011, la cual pretendió destacar el sentido de la enseñanza de leer y escribir.

En la institución educativa se diagnosticó una problemática de lectura y escritura, observando a los estudiantes durante un periodo de tres años pues, fue notorio que, en las diferentes carteleras, reuniones de padres de familia, periódicos murales, revisión de cuadernos, entre otros, se identificó una falencia cuando se estaba evaluando, pues la lectoescritura es el pilar de las practicas mencionadas, (periódicos, murales, carteleras entre otras). Se realizó la recolección de información por medio de instrumentos como encuestas abiertas, charlas, fotografías, cuadernos que permitieron expresar las opiniones por medio escrito. De esta forma, se realizó un escrito final que recolectó experiencias que brindan información necesaria acerca de todos los datos recogidos.

**Implementemos las TIC para aprender a escribir.** Esta investigación fue desarrollada en dos instituciones rurales del departamento de Antioquia. Se escogieron poblaciones cuyas características fueran similares. Los estudiantes de grado tercero a quinto necesitaban un refuerzo en ortografía, por lo tanto, a partir de multimedia y la utilización de herramientas tecnológicas se implementaron estrategias para el mejoramiento de las dificultades presentadas. Se fueron cumpliendo los objetivos propuestos como, brindar

espacios de interacción, diseñar el OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), ejecutar las actividades relacionadas y promover el uso adecuado de las reglas ortográficas.

Como la base de la investigación fue el OVA, esta se desarrolló en una aplicación llamada Cuadernia, para esta, se desarrollaron encuestas a estudiantes, docentes y padres de familia. En la estrategia se realizaron sopa de letras, escrituras de las reglas ortográficas, ordenamiento de palabras, observación de los signos de puntuación en los textos y explicación de cómo van ubicados, mini cuentos, dibujos, entre otros.

Sepúlveda Rodríguez & Pineda Castaño (2016) afirma que los juegos que tenían que ver con el contexto y permitían construir actividades que los estudiantes pudieran experimentar, generan interés en cada uno de los estudiantes para mejorar la ortografía utilizando las TIC, debido a que las actividades diseñadas, permiten espacios de interacción y facilitan la comprensión de cada una de las actividades, lo cual hizo que los estudiantes las realizaran de una forma sencilla y práctica.

#### **4.1.2. TIC en preescolar**

**Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI).** Investigación realizada en Barranquilla Colombia por el Colectivo Educación Infantil y TIC en el año 2014, en la cual se diseñó el primer banco de Recursos Educativos Digitales para la Educación Infantil, dicho proyecto tiene como objetivo diseñar un espacio virtual de recursos educativos para el desarrollo de competencias de los niños y niñas de grado transición y primero. Los autores identificaron los fundamentos teóricos del espacio virtual, teniendo como eje principal a las TIC y la educación; con dicha teoría se diseñaron parámetros de evaluación, para elegir los recursos encontrados dependiendo las competencias de los niños, es decir, se hace una clasificación de cada recurso dependiendo



de las competencias y dimensiones del desarrollo. De esta forma, se evalúa cada recurso identificando la pertinencia del mismo según el contexto y grado en el que se puede utilizar.

En la investigación encontraron que en Colombia no existía un Banco de Recursos Educativos Digitales para la Educación Infantil, en ese momento, se inició, realizando sesiones en el aula, que permitían que los estudiantes y la asignatura en la que se encontraban trabajaran en la construcción de una rejilla donde se valoraba el recurso, los componentes del mismo y se catalogaba su uso. Estas rejillas fueron supervisadas por expertos, después de ser analizadas, se ajustaban a las necesidades del proceso de elección y así se comenzó a evaluar para poder conformar el Banco de Recursos. Después de hacer un riguroso seguimiento al cumplimiento de la investigación se tomó como resultado la consolidación del primer Banco de Recursos Educativos Digitales para Primera Infancia en Colombia, de allí, se mostró la creación de un espacio virtual que cumple con actividades adecuadas, de acuerdo a las competencias comunicativas, ciudadanas, matemáticas y científicas que pueden utilizar los docentes con los niños. De esta forma, se deja la opción de búsqueda para que los docentes sean miembros de la comunidad y sugieran cambios y/o adaptaciones de las actividades expuestas allí.

**El papel de las TIC en el proceso de lectoescritura, leer y escribir en la escuela...a golpe de clic.** Este libro, escrito por Marqués Graells en el año 2006, hace un recuento de cómo han impactado las TIC en el aula de clase, de esta forma se involucra la lectoescritura en este proceso, ya que a través de las pantallas es que se muestran las diferentes opciones que puede utilizar un maestro para poder trabajar documentos de forma digital. La lectoescritura se sumerge en un mundo digital que ha modificado los métodos tradicionales

para enseñar a leer, esto permite conocer cada uno de los aspectos que pueden ser relevantes para concluir la forma de poder enseñar la lectoescritura. El proceso para realizar la unidad didáctica comienza con seguir las orientaciones necesarias sobre el manejo de las TIC, pues el autor afirma que las tecnologías son las que dan paso a realizar diversas actividades didácticas de una forma innovadora y esto lo convierte en un atractivo para los estudiantes.

**Educación con TIC: desafíos y posibilidades.** Trabajo realizado en Costa Rica en el año 2009 por Pérez Riedel, se pretendió transformar los procesos pedagógicos, de forma integral involucrando una serie de documentos y revisiones que les permitió dar el sentido en los ambientes pedagógicos. El desafío constituye en la creación de ambientes pedagógicos para un acercamiento natural y espontáneo entre los estudiantes y la materia. De esta forma, se debe saber que cada institución educativa debe ser quien involucra los recursos digitales de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y de la misma institución. Este trabajo permite conocer opciones para involucrar las TIC en el aula y eso da cabida a saber cómo y para que se utiliza cada una de esas herramientas.

**Las TIC en el sistema educativo colombiano.** Artículo del año 2012 por Navarro Mejía, 2011, la cual muestra una reflexión acerca del desarrollo de las TIC en Colombia. Hace énfasis en el sector educativo, ya que da a conocer las generalidades que se tienen y los riesgos que hay al utilizarla como conocimiento en educación. Como eje principal se conoce que Colombia tiene la oportunidad de tener una parte de la tecnología de la información, esto, es posible si el país se compromete con un programa a largo plazo que le permita jugar un papel importante en los segmentos de la industria de diferentes países. A través de las diferentes generalidades que se muestran, se concluye que Colombia no tiene

un modelo determinado para utilizar las TIC en ningún nivel de formación, por lo tanto, sigue siendo una iniciativa de la institución, más no del estado para poder suplir las necesidades de los colombianos.

**Rimando, cantando y leyendo, vamos construyendo y un mundo descubriendo.**

Trabajo realizado en 2014 por los autores Cano Ballén, Correal Urrea, Jiménez Ávila, & Vargas Penagos, cuyo objetivo es fomentar la lectura en edades tempranas para así tener un aprendizaje significativo. De esta forma, se presenta una propuesta que favoreció las habilidades cognitivas, recreativas e interactivas en el proceso lector, esto, se dio por medio de rimas, rondas, rito de lenguaje, entre otras.

La investigación fue cualitativa, pues el trabajo se desarrolló, con herramientas como diarios de campo, entrevistas, fotografías y grabaciones evaluando una cartilla virtual que se construyó a partir de lo que cada niño realizaba en las actividades y rimas que el docente proponía. De esta forma, el procedimiento fue la definición de la planeación directa a realizar, las delimitaciones de temas de trabajo, contratos colectivos, en el cual se explican los temas a tratar, las realizaciones de tareas y los diferentes tipos de lecturas de acuerdo a los intereses de los estudiantes. Teniendo como resultado la intervención del entorno lector, en donde los diarios de campo muestran las practicas lectoras tanto en familia como en la institución, las habilidades cognitivas, recreativas e interactivas donde se evidencian las rondas, rimas, cuentos, fábulas y demás habilidades que se potencializaron y sirvieron como ayuda a la concentración, memoria organización, entre otras. La estrategia de los proyectos de aula, permitió cambiar metodologías en el aula, ya que brindó un cambio para realizar las actividades entorno a los intereses de los niños, el aprendizaje, y la formación como parte del entorno en el que se encuentran. Las rimas, ondas y el lenguaje tienen la

premisa de fortalecer la conciencia fonológica a partir de los diferentes sonidos de las letras. Como conclusión, se toma el proceso de investigación como una herramienta que los docentes deben buscar para implementar, modificar y utilizar cada vez que lo requieran.

**Educando a los nativos digitales de preescolar con apoyo de herramientas didácticas de software libre.** Investigación realizada por Torres leyva, Ortiz Pineda, Cuevas Valencia, & Gómez Oregon, la cual presenta los avances de un trabajo realizado en México en 2013, dando a conocer las posibles soluciones que se pueden presentar para utilizar un laboratorio de cómputo. El proyecto comenzó con el propósito de utilizar las herramientas informáticas como forma de apoyo en el proceso de enseñanza en la educación preescolar. La investigación se encargó de crear un conjunto de proyectos que pretendía crear un sistema de educación apoyado con tecnología, en el cual se involucra la educación libre.

Para realizar la investigación se seleccionó el Centro de Desarrollo Infantil CENDI, se adecuaron las actividades educativas basadas en el uso del software libre para aplicarlas en preescolar, siguiendo como metodología la reutilización de equipos obsoletos ya que no se necesitaban computadores nuevos, utilizaron la tecnología WiiMote White-Board<sup>5</sup> y software libre en el apoyo de la educación preescolar. Se generaron herramientas para el apoyo en clase, se capacito a los docentes y a los padres de familia, se estimularon las competencias cognitivas y sociales de los niños y niñas y se promovió el aprendizaje básico de los recursos utilizados. Se evaluó el software aplicándolo a los estudiantes y realizando

---

<sup>5</sup> Tecnología WiiMote White- Board consiste en conseguir la funcionalidad de un pizarrón digital con el simple empleo del control de una consola Wii, este control tiene la posibilidad de percibir señales infrarrojas y transmitir las coordenadas de la posición del infrarrojo como información mediante el puerto bluetooth hacia la computadora. (Torres leyva, Ortiz Pineda, Cuevas Valencia, & Gómez Oregon , 2013)

la valoración del software y la selección del material didáctico que se empleó, teniendo como resultado la interacción de los estudiantes en la escuela, pues, la participación de los mismos fue enriquecedora y las TIC permiten mediar el apoyo del docente como una herramienta didáctica, siempre y cuando se utilice de la forma correcta.

**El uso de las TIC en Chile en la enseñanza de la lecto-escritura en los niveles iniciales.** Artículo realizado por Carreño Valdivia en el año 2014 para poder mostrar las posibles mejoras de igualdad en la educación chilena por medio de prácticas que generen cambios a través de las TIC. Se buscó transformar el proceso de aprendizaje que incluye las TIC a la hora de enseñar, debido a que en Chile se incluyen los programas de la enseñanza de la informática, pero esta se encuentra como materia independiente y no transversal. Para realizar esta investigación se seleccionaron 8 docentes los cuales integraban 5 colegios por medio de la observación. Las entrevistas arrojaron resultados acerca de la enseñanza de la lectura y escritura como metodología planeada por medio de herramientas que utilizan los docentes en su práctica. De allí, se pudieron estudiar las iniciativas chilenas y la introducción de las TIC incluyendo elementos del Ministerio de Educación. La lectura en grado primero y las actividades o recursos que más se utilizan dentro del aula, teniendo como principal el proyector de internet enseñando las letras por medio de la conciencia fonológica e identificando el proceso para aprender cada una de ellas. En segundo esta la pizarra interactiva utilizada como el elemento anterior, pero más fácil de utilizar ya que lo proyecta desde su computador. El laboratorio móvil, donde se escribe la letra que se trabaja y se buscan palabras que tengan relación con la misma. De esta investigación se puede sacar un análisis detallado de la situación que vive cada escuela a partir de la utilización de

las TIC en la misma, por lo tanto, se identifican los aspectos puntuales de cómo trabaja cada docente y que tipo de actividades realizan con cada herramienta.

**Juego digital para aprender a leer.** Esta investigación estudia la problemática de un Juego Digital “Aprendiendo a Leer” Para Estudiantes de Educación Básica de la Provincia del Oro. Sus autores, Oro Gonzáles Cadena & Iza Sandoval en el año 2017 desarrollaron tres capítulos que describen los procesos ocurridos en el proyecto:

1. Diagnóstico de necesidades y requerimientos: se siguieron los lineamientos de la metodología teniendo en cuenta la necesidad que fue, crear un juego educativo que responda a las necesidades de los usuarios.
2. Desarrollo del prototipo: se desarrolló todos los referentes bibliográficos de otros juegos como referencia que podrían proporcionar un juego diferente e innovador que cumpla con las características de interacción con el usuario.
3. Evaluación del prototipo: en este capítulo se realizó un análisis después de que el usuario ha tenido contacto con software educativo, para así, poder reconocer detalladamente la eficiencia del prototipo de software que se creó y ver las mejoras del mismo.

Como conclusión, se puede decir que los juegos educativos generan interés a los estudiantes, por lo tanto, es una alternativa de solución a algunos problemas de lectura.

#### **4.1.3. Ambiente de aprendizaje con apoyo de las TIC**

**Estudio de caso: alfabetización en segundo nivel de transición de educación parvulario, a través de estrategias basadas en el uso TIC.** Trabajo realizado en Santiago de Chile por Devia Astorga en el año 2013 con el objetivo de evaluar estrategias de alfabetización basadas en el uso de TIC en segundo nivel de transición. Se revisó la

metodología de estrategias de alfabetización a través de TIC, se analizó la aplicación de dichas estrategias y los resultados de las estrategias utilizadas para revelar las ventajas y desventajas de alfabetizar por medio de las TIC. La metodología utilizada se forma como un estudio de caso, que aborda diferentes aspectos, aquí, se pretende observar la estrategia de alfabetización en segundo nivel de transición a través de las TIC, para realizar la investigación se tomaron diversos instrumentos, la observación, entrevista semiestructurada, entrevista escrita y una revisión documental donde se recopilaban las estrategias basadas en el uso de las TIC. Finalmente se obtuvo como resultado, el conocimiento de la diferencia entre un establecimiento privado y público, ya que cada uno funciona en pro de sus necesidades y lo resultante es que la supervisión pública se sigue tomando como necesaria.

**Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje utilizando las TIC como herramienta para implementar las competencias lingüísticas en los niños de 5 a 6 años.** Trabajo de grado realizado en el municipio de Tenjo (Cundinamarca) por el autor Pulido Ramos en el año 2010, que buscó diseñar un ambiente de aprendizaje utilizando las TIC como herramientas para la implementación y desarrollo de las competencias lingüísticas en el proceso de la lectoescritura con el programa JClick en niños de 5 a 6 años durante un periodo de dos semanas.

Se implementó una metodología lúdico pedagógica en un ambiente de aprendizaje virtual que integren las dimensiones del niño y así estimule las competencias lingüísticas en los mismos, luego, se determinaron los aspectos psicológicos y físicos que afectan el desarrollo del proceso de lectoescritura en los niños de 5 a 6 años, después se buscó innovar por medio de la implementación de la TIC con el programa JClick involucrando didácticas

de apoyo que faciliten el aprendizaje de la lectoescritura y de esta forma, se diseñaron las actividades para los niños de transición. Dentro de los contenidos importantes de la investigación se destacan las habilidades esenciales que se tienen en cuenta para desarrollar el aprendizaje y la innovación y el lenguaje y desarrollo intelectual en el niño, pues, la autora toma estos dos temas como consecuencia importante para conocer cada uno de los procesos, tanto de aprendizaje de los niños como de las etapas que se necesitan para realizar integración de las TIC en el aula. Para poder realizar dicho estudio se tomó el tipo de investigación interactiva, ya que modificó las didácticas de enseñanza en la lectoescritura con un método cuasi experimental, donde se mide una a una las didácticas para el desarrollo del aprendizaje encontrando como resultados la optimización de cada uno de los temas brindados, ya que en la aplicación los niños desarrollaron la discriminación, diferenciación y comparación logrando así reafirmar la precepción visual, auditiva y visomotriz.

**Desarrollo de materiales de aprendizaje multimedia para fortalecer la lectoescritura en la educación infantil.** Este trabajo fue realizado en el año 2016 por Montiel García, Pacanchique Plazas, Rangel Bolaños, & Rodrpiguez Balderas, teniendo como objetivo describir las fases del desarrollo de un material multimedia elaborado para fortalecer el proceso de la lectoescritura en el nivel de educación inicial. Este material, se denominó Escaletas y se diseñó en JClic, teniendo una licencia de código abierto. El trabajo se aplicó estudiantes de México y Colombia, ampliando la diversidad y diferentes estrategias que se puedan utilizar con los mismos identificando si un material multimedia ofrece diferentes beneficios a docentes y alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con el proyecto no solo se buscó fortalecer la lectoescritura, también, se buscó



desarrollar la competencia tecnológica y habilidad para manejar herramientas tecnológicas en los niños, lo cual permitió mayor diversidad entre el material creado y las personas que lo utilizan. La metodología a seguir identifica la creación de material atractivo, creativo, funcional y dinámico, teniendo en cuenta que los docentes hacen parte de este análisis, pues, son ellos quienes lleven el material a su aplicación y debe ser de fácil manejo y comprensión. Para esto, se tienen en cuenta determinadas fases: investigación documental, investigación de campo, entrevistas a personal indicado, acercamiento al plan de estudios y planeación de las clases de la institución a analizar. Para diseñar el material multimedia, se involucraron los estilos de aprendizaje y se estructura de forma organizada para garantizar el aprendizaje de los estudiantes, los contenidos del recurso, se eligieron de acuerdo al nivel de alfabetización de la población seleccionada. Mediante la aplicación del recurso, se concluyó, que el diseño de material educativo debe incluir una adecuada selección de herramientas tecnológicas y estas deben ser de fácil acceso dependiendo a la población a la que se está enfrentando. Así mismo, se pretendió invitar a los docentes a ser parte de una enseñanza diferente, que propicie las habilidades necesarias, para satisfacer a los alumnos e igualmente, formar espacios de aprendizaje significativo aprovechando cada recurso brindado.

**Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje.** Este libro, compila 10 investigaciones realizadas por Maestría en Tecnología Educativa de la Escuela Nacional de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales del Tecnológico de Monterrey en el año 2013 por Hereida Escorza & Cannon Díaz, 2013.

De las líneas de investigación se tomaron las siguientes:

**- Impacto de los recursos educativos abiertos (REA) en el aprendizaje del inglés de alumnos de preescolar.** Esta investigación muestra el avance tecnológico que hay en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Fue desarrollada por Gutiérrez Gonzales & Cannon Díaz, 2013 en donde se determinó que las TIC son materiales educativos que se utilizan con intenciones, estrategias cognitivas y fomentan la creatividad, observación e interacción de los estudiantes. Se centró la investigación en los REA (recursos educativos abiertos), teniendo en cuenta una metodología mixta con diseño cuasi experimental, es decir, grupo control y grupo experimental. El experimento se realizó con actividades de lenguaje, comunicación, pensamiento matemático y desarrollo físico social en donde el método de enseñanza se utilizó en los dos grupos con la diferencia de utilizar el REA solamente en el grupo experimental, con actividades interactivas en el pizarrón inteligente con objetivos de inducir, presentar, realizar prácticas guiadas y prácticas independientes.

Como resultados se obtuvieron promedios más altos en el grupo control que no variaron significativamente pues se considera que la tecnología no es la que influye directamente en el proceso de aprendizaje sino las estrategias pedagógicas que los docentes elaboran para eso.

**- Uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) y su impacto en la adquisición de la lectura convencional en niños de tercer grado de preescolar.** Se estudió la importancia del uso de REA (recursos educativos abiertos) en la educación preescolar, bajo un estudio exploratorio que utilizó un grupo control y un grupo experimental. En el grupo experimental utilizó los REA (recursos educativos abiertos) para la enseñanza de la lectura

en preescolar. Los autores Uresti Garcia & Cannon Díaz aplicaron un pre test en ambos grupos y se procedió a realizar la intervención en el grupo experimental con el uso de la sala de computo, al terminar la intervención se realizó un post test a los dos grupos para realizar el respectivo análisis, que determinó que los REA (recursos educativos abiertos) influyen positivamente en mejorar la fase alfabética de los niños, así como se considera que los REA (recursos educativos abiertos) son necesarios y provechosos en el aula de clase siempre y cuando se trabaje con un acompañamiento constante y buena planeación por parte del docente.

## **4.2 Marco teórico**

### **4.2.1. La lectoescritura en preescolar**

La lectoescritura es un tema que genera polémica entre los docentes, pues este es el inicio del niño en su proceso escolar. De esta forma, se pueden utilizar diversos tipos de metodología para enseñar, pero, no hay alguna que se muestre como la indicada, ya que cada niño tiene un ritmo de aprendizaje distinto (Ferreiro & Teberosky, 1993).

La lectoescritura no sólo se basa en la lectura de palabras, sino también en la importancia de cada una de ellas involucrando el significado de la misma, esto, permitiéndole al estudiante, reafirmar lo que está aprendiendo e irlo mezclando con cada cosa que ve para poder apropiarse de lo que está aprendiendo. Dentro de las diferentes posibilidades del aprendizaje, se han buscado un sin número de métodos para enseñar la lectura y la escritura y esta ha sido la mayor dificultad mediante la búsqueda del método más “apropiado” para poder enseñar, desde este punto, es que se muestran las diversas formas de demostrar el proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes sin un paso específico para seguir y poder aprender

(Ferreiro & Teberosky, 1993).

En el proceso educativo del niño al aprender la lectura y escritura, comienza con la distinción entre el dibujo y el texto, pues este identifica que el dibujo está hecho para poder observar, detallar y clasificar sus características y que el texto, sirve para leer y comunicar algo que se quiere decir. De la misma forma, para los niños, algo importante, es la imagen representada con su escritura, viendo esta como un complemento de importante valor y no un conjunto de cosas por separado, pues se conoce que el sujeto aprende a través de sus acciones sobre los objetos del mundo, y que construye sus propias categorías de pensamiento al mismo tiempo que organiza el mundo (Ferreiro & Teberosky, 1993, p29).

#### ***4.2.1.1. Niveles de lectoescritura.***

Ferreiro y Teberosky, 1993, en su libro, *Los sistemas de escritura en el desarrollo el niño*, caracterizan cada uno de los niveles que el niño tiene, al reconocer las letras individuales que se le enseñan y la utilización de las mismas, para esto, se ubican seis niveles los cuales serán descritos a continuación:

*Nivel 1.* Se centra en los niños que reconocen una o dos letras, por ejemplo, la inicial de su nombre y desde ahí ubica la diferencia en el número y la letra, allí el niño escribe reproduciendo los rasgos típicos de la escritura, es decir, utiliza la forma básica de la misma utilizando grafismos conformados por líneas, curvas o rectas. (Ferreiro y Teberosky, 1993).

*Nivel 2.* En este nivel, la escritura es más definida, es cercana a las letras, pero, hace falta alguna cantidad de grafismos para escribir una palabra (Ferreiro y Teberosky, 1993). El niño conoce algunos nombres de las letras, pero no las utiliza con claridad, en algunas

ocasiones es capaz de reconocer las letras iniciales de su nombre y asociarlas con alguna palabra que les genere un significado, pero desde ahí, solo con su nombre.

*Nivel 3.* Se ubican a los niños que reconocen y nombran con firmeza algunas de las vocales y las consonantes no solo porque ya las aprendieron sino, porque ya se apropian de ellas para identificar qué pueden hacer parte de su vocabulario; en este nivel, el estudiante, nombra todas las vocales y algunas consonantes (Ferreiro y Teberosky, 1993).

*Nivel 4.* De la sílaba al alfabeto. El niño ya no produce solo un sonido silábico, sino que va más allá de la sílaba, es así, donde descubre la necesidad de leer algunos términos que se le presenten (Ferreiro y Teberosky, 1993).

*Nivel 5.* Esta etapa es la final, ya que el niño ha comprendido el sentido de cada uno de los caracteres que conforman una palabra y le dan el valor sonoro a la misma, realizando análisis y lectura de diferentes palabras (Ferreiro y Teberosky, 1993). Es aquí cuando el niño comienza su proceso de escritura concreta, pues, está preparado para afrontar algunos problemas de ortografía, pero no de escritura.

La siguiente tabla es una guía para poder reconocer de una forma más sencilla los niveles

| PERIODO            | SUBPERIODO                  | ETAPA  |
|--------------------|-----------------------------|--|
| <b>Presilábico</b> |                             | Representación primitiva   |
|                    |                             | Escritura unigráfica   |
|                    |                             | Escritura sin control de cantidad                                  |
|                    |                             | Escritura fija   |
|                    | ESCRITURAS<br>DIFERENCIADAS | Secuencia de repertorio fijo con cantidad variable                 |
|                    |                             | Cantidad constante con repertorio fijo parcial                     |
|                    |                             | Cantidad variable con repertorio fijo parcial                      |
|                    |                             | Cantidad variable y repertorio variable                            |
|                    |                             | Cantidad y repertorio variable y presencia de valor sonoro inicial |
|                    |                             |  |
| <b>Silábico</b>    | SILÁBICO                    | 1ra  |
|                    |                             | 2da  |
|                    |                             | 3ra  |
|                    | SILABICO<br>ALFABETICO      |  |
|                    | <b>ALFA<br/>BETICO</b>      | ALFABETICO   |
| CONVENCIONAL       |                             |  |

de escritura de los niños.

Ilustración 1. Identificación de niveles de lectoescritura. (CITAC, 2006)

Después, de conocer los niveles de escritura del niño, se toma como referencia la tabla del *Manual para evaluar la lectura y escritura*, creado en México por el Centro de Integración Tapalpa (CITAC), el cual realiza una evaluación para identificar el nivel de escritura y lectura de los niños, utilizada en la investigación para responder el primer objetivo específico. Dicho documento contiene la información teórica, práctica y evaluativa del proyecto realizado en el año 2006, año en el que se creó el manual.

Con la tabla mencionada se sintetizan los niveles de lectoescritura del niño y se

toma como referente general para poder analizar el progreso de los estudiantes y de esta forma, realizar el respectivo análisis antes y después de la intervención.

Teniendo en cuenta la tabla para evaluar el nivel de lectura y escritura (ver anexo 8) del niño se tuvieron en cuenta tres categorías, cada una de ellas con unos criterios específicos los cuales muestran los niveles del niño (CITAC, 2006).

#### *4.2.1.1.1. Expresión oral.*

La expresión oral se evalúa por medio de la observación a cada estudiante, esto con el fin de determinar los criterios que nos da el recuadro (ver anexo 8), como la expresión limitada, el uso de diferentes palabras, la coherencia y el sentido de cada una de las oraciones que el niño utiliza, de esta forma se puede evidenciar, el proceso que tienen los estudiantes desde antes de la intervención al final de la misma.

#### *4.2.1.1.2. Lectura.*

La lectura se evalúa con dos procesos distintos, proceso evolutivo y estrategias de lectura, cada uno de estos criterios se divide en tres, a medida que van respondiendo cada una de los tarjetones mostrados se interpreta el nivel previo en el que se encuentra el estudiante (CITAC, 2006). La evaluación de lectura es importante, debido a que, para estas, es necesario reconocer que proceso es el que el estudiante tiene a medida que va avanzando tanto en el reconocimiento de letras, así como en la lectura de las mismas, es aquí donde el estudiante comienza su proceso de identificación de cada constante y su relación con la vocal que la acompaña.

#### *4.2.1.1.3. Escritura.*

La escritura como un proceso complejo se evalúa, en cada palabra que el niño escribe, en el formulario de evaluación se diligencia cada aspecto relacionado con la misma, como lo es, el número de letras, el reconocimiento de las mismas, la lectura de las palabras, la dirección en la que lee cada palabra, esto, con el fin de identificar el nivel concreto de escritura que el estudiante tiene.

Para identificar cada una de estas se analiza, la redacción y la segmentación que el estudiante tiene, en este sentido, la redacción se refiere a la estructuración de textos, es decir cuando el niño integra una idea, pero solo escribe frases o palabras sueltas sin un orden real. El criterio de segmentación indica la separación de palabras en una oración escrita, es decir si el niño separa las palabras en una oración o las une como si esta fuese una sola palabra (CITAC, 2006).

Una vez identificados estos dos criterios se procede a analizar el nivel de escritura del niño, el CITAC, (2006) define los diferentes niveles de escritura en cuatro periodos definidos así:

#### *4.2.1.1.3.1. Periodo Presilábico.*

Es un periodo en el cual el niño aún no tiene control del número de signos que utiliza para representar una palabra y se divide en dos partes:

- *Presilábico no diferenciado.* Es aquel donde el niño no diferencia la escritura que realiza, es decir las representaciones no son claras, pues, el niño no tiene un control definido para representar cada palabra, este periodo tiene 4 etapas, a la primera se le llama *primitiva*, el niño no distingue entre letra y dibujo, incluso, si los escritos no



contienen un dibujo, para el niño no dice nada. La segunda se llama *escritura unigráfica*, en esta etapa el niño distingue algunos símbolos de dibujos y representa las palabras con un solo signo el cual puede ser o no una letra. La tercera etapa se denomina *escrituras sin control de cantidad*, aquí, el niño sabe que las palabras son un conjunto de signos y que un solo signo no dice nada, puede repetir signos o letras una y otra vez sin control, en general solamente deja de escribir cuando se acaba el espacio en el papel. La cuarta etapa se llama *escritura fija*, en la cual el niño considera que menos de tres signos no conforman una palabra y, por ende, no dice nada, en esta etapa, aun no se diferencia su escritura, por lo tanto, se encuentran conjuntos de palabras iguales y no se diferencia la una de la otra (CITAC, 2006).

- *Presilábico diferenciado*. Es cuando el niño tiene una secuencia de palabras diferentes, en el cual varían la cantidad de palabras, es decir, el niño sabe que hay un orden específico y que las letras representan sonidos específicos. Esta etapa se divide en 6 niveles, el primero se llama *secuencia de repertorio fijo*, aquí, se evalúa la representación de las grafías, algunas veces son las mismas y en el mismo orden, solamente de diferencia de otra palabra cuando aumenta letras o las disminuye dependiendo su tamaño. La segunda etapa se llama *cantidad constante con repertorio fijo*, aquí el niño representa las palabras con una constancia fija de grafías, algunas veces las grafías cambian de posición, pero la diferencia es el orden en el que estas se encuentran así sean las mismas. La tercera etapa se llama *cantidad variable con repertorio fijo parcial*, en algunas ocasiones la escritura de las grafías es fija, pues siempre tiene la misma posición y en otras grafías varían de lugar así

mismo su cantidad. La cuarta etapa se llama **cantidad constante repertorio variable**, quiere decir, que el alumno escribe con una cantidad constante de grafías, sin embargo, diferencia las palabras con el número de cada letra y cambia su orden como las grafías utilizadas. La quinta etapa se llama **cantidad variable con repertorio variable**, el niño ya controla el número y el tipo de grafías utilizadas, con el fin de diferenciar una palabra de otra, en esta etapa el niño comienza con un orden y secuencia de grafías para representa las palabras. La sexta y última etapa se denomina, **cantidad variable y presencia de valor sonoro inicial**, allí, el alumno da inicio a identificar el sonido de la letra inicial de la palabra, pues denomina el inicio de la palabra y comienza con la grafía correcta así las siguientes letras sean variadas.

#### 4.2.1.1.3.2. Periodo Silábico.

Este, se divide en tres etapas, en la primera no hay correspondencia entre cada una de las partes de la palabra con las grafías utilizadas, aun así, en algunas partes de la palabra el niño reconoce que hay algún sonido, es decir, que se puede leer y en otras, no. La segunda etapa silábica se caracteriza por que el niño busca la correspondencia de la silaba con una grafía específica. En la tercera el niño considera que los monosílabos, se pueden escribir con una sola grafía, sin embargo, el niño conoce que en una sola grafía no dice nada, por lo tanto, escribe más grafías en la palabra. En la última etapa el niño conoce un alto número de letras, pues no solo utiliza vocales, sino que también les da un valor sonoro en las mismas, es decir que ya puede representar la silaba (CITAC, 2006).

*Periodo silábico alfabético.* Este periodo se caracteriza por que el niño escribe e identifica tanto las formas silábicas como las alfabéticas, es decir, ya conoce una grafía como si representara una silaba y en algunas ocasiones cada grafía representa una sola letra. En esta etapa se conoce que hay una correspondencia general entre la palabra y la letra (CITAC, 2006).

#### *4.2.1.1.3.3. Periodo alfabético.*

Este periodo se divide en dos etapas, la primera etapa se denomina **alfabética no convencional**, en la cual el niño ya comprende que la silaba está compuesta por varias letras y que pueden ser de una a cuatro grafías, pero no controla la correspondencia a su sonido, solo las escribe. La última etapa se caracteriza por que el niño escribe forma fonológica pero no ortográfica, es decir que no conoce algunas características del idioma, como el uso de la “c” y la “s” o el uso de la “q” y la “k”, en esta etapa el niño comprende algunas características de la escritura y la relación de los sonidos de las letras, pero no tiene la escritura completa (CITAC, 2006).

#### *4.2.1.2. Relevancia de la lectoescritura en Educación preescolar.*

Leer, es un proceso fundamental para la experiencia de aprendizaje del niño, pues se comienza con la exploración de los mundos simbólicos del niño, va más allá de un conjunto de habilidades secuenciales y escalonadas, pues la literatura se familiariza con la cultura oral y escrita, dándole un valor connotativo a los sentimientos de los niños, por medio de gestos, dibujos, trazos y garabatos, esto también comprende el valor de interpretar y construir sentido a cada uno de los juegos formativos del niño. Este proceso no contiene una etapa drástica ni diferencial por edad o estándar, es solamente, el proceso de

descubrimiento que realiza el niño a medida que avanza, es decir, los ejercicios realizados a su manera, con sus códigos, inventos y ritmos e aprendizaje (MEN, Lectura en educación inicial , 2014).

De este modo, se conoce el lenguaje como proceso primordial en la primera infancia, ya que cumple un papel fundamental para la configuración del ser humano. El lenguaje es el sentido amplio de comunicación y simbolización de la lengua oral y escrita, debido a que el desafío principal en la Educación inicial, es reconocerse como constructor y portador de significado a través de las palabras, el arte y la expresión del niño. (MEN, Lectura en educación inicial , 2014), El foco de la comunicación del individuo, es conocer, conocerse, y conocer a los demás, esto, genera agrado, en los niños y, por ende, establecen optimas relaciones en sus primeros años de vida, desde esta perspectiva, las diferentes actividades como juegos, dinámicas, arte y lecturas vinculan a las niñas y a los niños a crear su herencia simbólica como elemento importante en su educación inicial.

Es por esto, que en cada una de las actividades diseñadas para los estudiantes se ve involucrado el sujeto como elemento principal a partir de las experiencias del mismo, lo cual hace de cada uno de sus conocimientos un aprendizaje significativo y enriquecedor, sumándole a eso, la integración de las TIC como apoyo en dicho proceso.

#### **4.2.2. TIC y Educación**

Las Nuevas Tecnologías, que ya no son tan nuevas como lo dicen, porque todo el tiempo están en constante cambio, se han convertido en un elemento importante en la vida de los seres humanos, y como tal, se necesita que se comiencen a implementar, conocer y utilizar para apropiarnos de las mismas de la forma correcta. “La mayor prosperidad viene

del conocimiento.” El mayor surgimiento de una población, son sus habitantes, sus ciudadanos, sus jóvenes (Corporación Colombiana digital, 2012). Cada uno de sus conocimientos, de sus creaciones y la apropiación de las cosas que hacen por su medio, es la determinación clave para la riqueza.

De acuerdo con la Corporación Colombiana Digital, 2012 “Un elemento imprescindible en el camino hacia la creación de riqueza basada en el conocimiento es el grado de apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC” (CCD, 2012). Es por esto, que cada una de las cosas que se realicen a partir de toda la información investigada acerca de las TIC, se convierten en un paso que brinda la posibilidad de innovar a través de la educación.

#### ***4.2.2.1. Rol del docente en el uso de las TIC***

Teniendo en cuenta, Lueny Morell, 2010, (como se citó en la Corporación Colombiana Digital, 2012) uno de los retos principales de la enseñanza profesional del siglo XXI radica en comprender al estudiante contemporáneo: creativo, móvil, multi-tarea, colaborativo y productor. Desde aquí, se encuentra una de las cosas más importantes en la labor del docente, pues esta, no solo radica en conocer las necesidades de los estudiantes y suplirlas, esta, debe centrarse en ver al estudiante como el centro del aprendizaje, en reconocer al estudiante como parte valiosa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para que así, el docente sea consciente de las cosas que quiere enseñar y como enseñar y el estudiante sea participe de este proceso, siendo él, el agente de auto aprendizaje, es decir, que el aprendizaje que el docente brinde, invite al estudiante a crear, a indagar, buscar e investigar por su propia cuenta para que él sea el pionero de todas las cosas que el mismo

estudiante quiera aprender.

En este sentido, las TIC, no son solo una herramienta, para utilizar con los estudiantes, son un medio que se aplica para que tanto el docente, como los estudiantes puedan lograr las metas que se proponen. En Colombia, las TIC se implementan para poder adquirir ventajas competitivas basadas en conocimiento, estas, deberían brindar una mejor calidad de vida y den productividad en sus regiones y ciudades (Corporación Colombiana digital, 2012).

Desde aquí, no solo juega un papel muy importante el estudiante y el maestro, también hace parte de eso la familia, pues esta, es quien desde el primer inicio es una influencia fuerte en el proceso de aprendizaje del estudiante, la familia, involucra al estudiante en dar su inicio formación, pues ella, enseña democracia, dialogo y participación cívica. En ese sentido, las TIC hacen una tarea importante en los niños, ya que se dice que esta colabora con los ítems mencionados, esta es importante porque no solo aporta un pequeño aprendizaje, esta viene a aportar conocimientos profundos y en diferentes ámbitos.

Como lo menciona la (CCD, 2012), las TIC pueden contribuir al acceso universal en la educación, la igualdad en la educación, el ofrecimiento de enseñanza y aprendizaje de calidad, el desarrollo profesional de los docentes, así como la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo. De este modo, las TIC no solo contribuyen una parte de la educación, se podría decir, que forman parte del proceso integral del ser humano, involucrándolo con democracia, visión crítica, dialogo y demás aspectos que la hacen holística y completa. De acuerdo con esto, se busca implementar las TIC en el aula, pero, ¿cómo implementarla? Ese, es el gran reto que se tiene en Colombia, no solamente se aplica, se instruye o se muestra una herramienta tecnológica, ahí, está el

punto central, en ver la posibilidad de implementarlo de forma significativa, la forma en la que el maestro aproveche y enriquezca la formación del estudiante.

Entendiéndolo así, el docente será un mediador de aprendizaje, un orientador y guía para construir el conocimiento, apoyándose en las estrategias con las tecnologías y los diferentes complementos que se diseñen para las mismas.

#### ***4.2.2.2. TIC en preescolar***

Como dice (Osório & Santos Miranda, 2008), los medios de comunicación se convierten en una estrategia de aprendizaje del lenguaje visual, auditivo e interactivo, que motiva a los estudiantes a alcanzar logros para la construcción de conocimiento y la práctica en su vida cotidiana. Cada medio y sus lenguajes les permiten, en mayor o menor grado, el desarrollo de una u otra competencia de acuerdo con sus capacidades habilidades y potencialidades. Asimismo, le dan un sentido a la educación.

A través de cada estrategia diseñada por los docentes se ve un cambio notorio en la invitación al uso de las TIC para enseñar y aprender. Según Ramírez Osorio , 2010, las TIC como papel importante en este siglo XXI, son un apoyo para el aprendizaje significativo, pues la integración entre los estudiantes y docentes hacer que se realicen procesos innovadores y se desarrollen habilidades cognitivas, comunicativas y críticas que forman a la comunidad educativa con lazos efectivos por su educación.

Cada día es más importante el uso de las mismas como uso transversal en cada una de las áreas del conocimiento, esto brinda la posibilidad de transformar no solo la oportunidad de los niños para poder educarse sino también la visibilidad de los colegios, siendo un reto que crea la oportunidad de conocer diferentes cosas acerca de las

tecnologías.

En la actualidad, cada una de las cosas que se aprenden son necesarias no solo para los adultos, en esta época, también para los niños, como menciona (Osório & Santos Miranda, 2008) actualmente los niños nacen en la era de las Tecnologías y con ellas conviven de forma espontánea, sin miedos y con el interés de dominar la que tienen a su alcance en sus actividades.

De esta forma, se emergen las tecnologías en la primera infancia desde una perspectiva neutra, es decir, entendiendo que para los niños, esto es algo natural, es una extensión que ellos tienen para aprender diferentes cosas como también ver un cambio significativo y de beneficio para los niños.

Según Papert, 1997 (citado por Osório & Santos Miranda, 2008) transponen la imagen de que existe, de hecho, un apasionado caso de amor entre niños y computadoras y de que los niños saben que pertenecen a la generación digital. Pues, esto indica que aunque las TIC han trascendido por años, siguen siendo unas tecnologías actuales, tecnologías que con el paso del tiempo van a ser más utilizadas por y para los niños, pues ellos son quienes la manejan de forma natural y a ellos, es a quienes los docentes deben apuntarle para enseñar los beneficios de las mismas de una forma óptima y adecuada.

Como dice, Gros-Salvat, 2004, (citado por Osório & Santos Miranda, 2008) parte del principio de que la vida de las nuevas generaciones y los significados que son habitualmente atribuidos a la infancia se han alterado notoriamente. Existe, de hecho, una cierta continuidad en el crecimiento de ciertos cambios provocados por las tecnologías, pero estas pueden no ser necesariamente determinantes o que intervengan en el desarrollo



de los niños. Las TIC son una representación de diversas formas de aprendizaje de calidad, pues estas incluyen varias formas de animación y motivación que mantiene a los niños en experiencias significativas adentrándose en sus necesidades.

Las TIC brindan nuevas formas de descubrir, experimentar y crear estrategias que no solo se limitan al espacio físico sino también a los diferentes recursos encontrados en internet (Osório & Santos Miranda, 2008). Cada una de las actividades planeadas para los niños se pueden aprovechar en el aprendizaje de los mismos, ya que ellos utilizan todos sus sentidos, emociones y experiencias, según Vanscoter, 2001 (citado por Osório & Santos Miranda, 2008) enriquecen el aprendizaje de los mismos desarrollándose en un ambiente social, emocional, comunicativo, matemático, físico – motor y de cultura universal.

En conclusion cada una de las actividades que el maestro planifica, organiza y diseña deben ser una nueva oportunidad de ver el aprendizaje de forma enriquecedora y significativa para sus estudiantes, respondiendo a sus necesidades e intereses y utilizando los diferentes recursos que tiene a la mano, en este caso, las tecnologías como extensión de la educación, como una oportunidad de ser integradas en el ambiente educativo y teniendo un significado importante y con sentido de preparar a los niños para que sepan valorar los recursos tecnológicos identificando todo lo que se puede hacer con ellos.

#### **4.2.3. Estrategia didáctica**

Las estrategias didácticas se caracterizan por ser planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre un aprendizaje significativo y cumpla los objetivos planteados. Como dice El Centro de Capacitación en Educación a Distancia, la estrategia didáctica es un procedimiento que se organiza, formaliza y orienta a una meta establecida,

para poder realizarla se necesitan ciertas características que puedan llegar a la meta final, como lo son:

- La planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La relación de actividades y técnicas que el docente debe utilizar para alcanzar el objetivo del aprendizaje.

Las estrategias didácticas deben ser coherentes con los objetivos de aprendizaje y los contenidos de la institución educativa, de este modo, se toma el plan de aula de la Institución y los Derechos Básicos de Aprendizaje de grado Transición, (MEN, 2016) sobre los cuales la Institución guía el aprendizaje de los estudiantes.

Como dice Ferreiro 2004, (citado por Rosales, s.f.) existen dos tipos de estrategias didácticas

- Estrategias de enseñanza: las cuales se caracterizan por ser empleadas por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante, involucrando operaciones físicas y mentales que facilitan el aprendizaje del sujeto.
- Estrategias de aprendizaje: los cuales son procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender, es decir son pasos organizados para que estudiante procese la información y la aprenda de forma significativa.

De este modo se toma la estrategia de aprendizaje, pues está involucra al estudiante, hace que cada uno cree su conocimiento y lo aprenda de forma

significativa, teniendo en cuenta la colaboración de sus compañeros y el trabajo en equipo el cual se trabajó en cada una de las actividades planeadas.

#### ***4.2.2.1. Estrategia de aprendizaje***

Las estrategias de aprendizaje se pueden analizar desde diferentes visiones y aspectos, como menciona Schmeck, 1988 y Schunk, 1991 (citado por el Centro de Capacitación en Educación a Distancia s.f.):

“Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”.

Lo cual quiere decir que cada una de las actividades planeadas para los estudiantes responde a cumplir un objetivo específico, es decir, buscan lograr la meta planteada desde un principio teniendo en cuenta las características de los estudiantes y los componentes a enseñar, pues la estrategia de aprendizaje es un procedimiento flexible ante los procesos presentados, mas no es una camisa de fuerza para que se realice al pie de la letra.

Como dice la (UNED, s.f. ) Una estrategia que busca un aprendizaje significativo se caracteriza por relacionar y organizar la forma en la que el individuo adquiere el nuevo conocimiento, pues se tiene en cuenta cada una de las características del mismo para tener una mayor motivación en él y así lograr el aprendizaje esperado.

El docente debe favorecer el desarrollo de la personalidad propia del alumno, es decir debe haber una mayor participación del mismo para así promover el saber, enseñar a aprender, a tomar decisiones y utilizar técnicas de grupo esto les permite a los alumnos tener un protagonismo que le permite ser autónomo en su aprendizaje y estimular el mismo (Carrasco, 2004).

El docente debe programar situaciones de aprendizaje grupal cooperativo en las que se tienen en cuenta el texto, el contenido de la enseñanza, el dónde y el cuándo, propiciando de esta manera las relaciones interpersonales para descubrir el conocimiento y teniendo una enseñanza directa, momentos de reflexión y comunicación creativa de los resultados obtenidos (Rosales, s.f.). Es por esto, que para realizar la estrategia didáctica involucrando el Software *Leo con Grin* se tomó el documento de Colombia Aprende elaborado por (Fernández , 2007) donde se involucran cinco pasos esenciales para poder elaborar la planeación para los estudiantes y con estos las diferentes técnicas para evaluar cada una de ellas. Como los son los juegos, situaciones presentadas, actividades que se realizaron y el software mediante se realizaban los ejercicios guiados.

#### **4.2.4. Ambiente escolar con apoyo de las TIC**

Al realizar una intervención como esta, se revisa también el ambiente escolar en el que los estudiantes se encuentran, el cual es de vital importancia para poder aplicar, enseñar y convivir dentro del aula y del colegio. En el documento, Ambientes de Aprendizaje en el Aula, por Laura Gutiérrez, se habla acerca de la innovación, y de cómo poder realizar un ambiente ameno para los estudiantes, por lo tanto, se dice que hablar de innovación es hablar de creatividad, esto implica obtener algunos cambios y de esa forma vivir mejor.

Según Tena, (2010) el ambiente, es eso que está conformando un sin número de condiciones e influencias que incluyen al individuo en el desarrollo del mismo.

A través de los diferentes actores para generar un ambiente de aprendizaje adecuado, se encuentra la creación de teorías, modelos, técnicas y métodos diversos que permitan mejorar la necesidad que los estudiantes tengan en ese momento (Tena, 2010).

De esta forma, se evidencia el ambiente como un posible cambio y agente innovador dentro del ámbito educativo, pues, la educación es un proceso de cambio, y cada vez más se transforma teniendo como punto central al estudiante, dicho sujeto por el que se necesita realizar la enseñanza y aprendizaje pertinente. En ese sentido, ser docente, implica seguir varios procesos que logren cumplir sus objetivos y los de los estudiantes, para esto, se debe poder moldear cada una de las estrategias buscadas, porque si no se realizan se puede llegar a ceñir estrictamente un modelo que de otra forma se podría implementar.

#### ***4.2.4.1. Rol del docente con apoyo de las TIC***

Según Pulido Ramos, 2010 se debe tener un enfoque que dirija los siguientes pasos:

- Rediseñar modelos académicos acorde a las tendencias educativas
- Modificar y re conceptualizar la práctica docente
- Incorporación de las TIC en la práctica docente
- Crear oportunidades académicas que operen mediante redes de interacción académica
- Producir y entregar recursos para el aprendizaje.

Al integrar las TIC en este proceso, se busca que los estudiantes se apropien de los

objetos de estudio, es decir intervengan en cada una de las actividades como agentes activos y el maestro sea el mediador del conocimiento, el guía en la realización de la actividad.

(Pulido Ramos, 2010) afirma, que para lograr generar ambientes enriquecedores es necesario modernizar la práctica docente, la cual debe consistir en un ambiente formado con los medios para su utilización como instrumentos didácticos, con el fin de propiciar el desarrollo de habilidades sobre la realidad, la aceptación y comprensión de la información y la creación de entornos diferenciados para el aprendizaje.

Estos, son aspectos relevantes para modernizar al docente y de esta manera tener una formación crítica acerca de las herramientas tecnológicas, así, como también la motivación que se le debe generar al estudiante y las diferentes estrategias que se creen para realimentar cada uno de los logros cumplidos. El trabajo colaborativo es una de las formas de poder generar los contenidos a traes del uso de diferentes recursos didácticos donde las tecnologías tengan un uso acertado e incorporado con el objetivo de potenciar el logro de los aprendizajes (Tena, 2010).

Obteniendo cada uno de estos ítems no se puede afirmar que se garantiza la innovación en el aula, pero se podrá tener una serie de ventajas y desventajas que puedan lograr cambiar un poco la visión que se tiene acerca de la implementación de las TIC en el aula, desde estudiantes de corta edad hasta los más grandes, entendiendo que las herramientas tecnológicas sirven como mediadoras para generar un aprendizaje significativo siempre y cuando se utilicen de forma adecuada.

## 4.2.5. El Software

### 4.2.5.1. *El software educativo.*

Es un programa que como su nombre lo dice, cumple funciones educativas, este, permite apoyar el proceso de educación, como también, da soporte al proceso de enseñanza en una clase, de esta forma, es eso lo que se pretende, dar apoyo a cada una de las actividades que se realizan por medio del software (Panqueva, 1992).

Un programa debe ser adecuado para los niveles que se aplique y las características de los mismos, ya que el software pretende desarrollar habilidades, destrezas y construir experiencias para los usuarios que lo estén utilizando (Calvo, Cataldi, & Lage, 2007). De esta forma, se buscó elegir un software de lectoescritura que permita fortalecer este proceso en los estudiantes de grado transición.

#### 4.2.5.1.1. *Tipos de materiales educativos computarizados.*

Existe una gran clasificación de los MEC, ligada al enfoque educativo, estos son algorítmico y heurístico (Panqueva, 1992).

##### 4.2.5.1.1.1. *Un MEC de tipo algorítmico.*

Se denomina como la transmisión del conocimiento, de quien tiene el conocimiento al que desea aprender, pues el diseñador se encarga de realizar las actividades de aprendizaje para que el aprendiz llegue a su objetivo, este se divide en dos tipos de materiales teniendo en cuenta la función que asumen.

- a. *Sistemas tutoriales.* Incluyen cuatro grandes fases que forman el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues genera motivación, se centra en la atención del usuario y favorece la percepción selectiva de lo que se desea que el alumno aprenda.

La forma de motivación y de refuerzo, depende de los usuarios que utilicen el material y de lo que se desee enseñar, por ejemplo, la motivación con niños puede ser con personajes animados ya que esto centra la atención y la percepción selectiva de lo que el alumno aprenda.

Los sistemas tutoriales en el medio de enseñanza se convierten en un sistema muy útil como material de alta motivación, o información para manejar a su propio ritmo, es decir es controlable por el usuario, se convierte en un ambiente amigable con el usuario.

- b. *Sistema de ejercitación y práctica.* Se determina software de ejercitación y práctica por que pretende desarrollar determinadas capacidades de los alumnos, este software brinda al alumno un espacio de ejercitarse por medio de la repetición y respuesta continua de los ejercicios que se realizan (Seas Tencio, Castro MOnge, & Corrales Mora, s.f. ).

El software de ejercitación y practica es utilizado como un refuerzo, exploración o evaluación por lo tanto mantiene el enfoque didáctico desde el aporte teórico para que el estudiante lo pueda dominar de la forma adecuada teniendo una secuencia, serie o niveles acerca del tema de estudio, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas importantes para motivar al estudiante.

Según Galvis 1992 el Sistema de ejercitación y práctica tiene tres condiciones:

1. Cantidad de ejercicios
2. Variedad en los formatos
3. Retroinformación que reorienta con luz indirecta la acción del aprendiz



Esto es importante ya que el software busca desarrollar en el alumno habilidades y capacidades cumpliendo los objetivos de sobre ejercitar, motivar y reforzar con el fin de lograr la destreza esperada.

#### *4.2.5.1.1.2. Un MEC de tipo heurístico.*

Es el que mantiene el aprendizaje experiencial y lo descubre, es donde el diseñador crea ambientes en donde hay situaciones que el alumno debe explorar, pues el alumno aprende a partir de la experiencia, llegando a sus conocimientos con sus propios modelos de pensamiento e interpretaciones del mundo, este se clasifica en:

- a. Simuladores y juegos educativos. (Panqueva, 1992)* Estos poseen la cualidad de apoyar el aprendizaje de forma experiencial, tienen como base lograr el aprendizaje por descubrimiento, la simulación es la simplificación del mundo real, busca responder problemas, fenómenos y entender características de cómo se controlan o aprende de acciones que se realizan en diferentes circunstancias. Las simulaciones son entretenidas, pero esto no es solo una de sus características, pues los juegos educativos buscan que la diversión del mismo sirva de aprendizaje teniendo en cuenta el objetivo del juego.
- b. Lenguajes sintónicos y micromundos exploratorios.* Una de las formas de interactuar con el micromundos es haciéndolo con ayuda de la computación, el lenguaje sintónico es aquel que no se aprende, su uso se caracteriza con las instrucciones que se dan y la forma de utilizarlo naturalmente, pues este interactúa con el micromundos de normas o comandos de fácil acceso. La computación permite interactuar con las estrategias de practicar en la solución de problemas, el

docente promueve el aprendizaje para que el usuario resuelva los problemas presentados en el juego.

- c. *Sistemas expertos con fines educativos.* Los SE (sistemas expertos), son sistemas de computación que representan e invitan a razonar acerca de algún tipo de conocimiento, esto se hace con el fin de resolver problemas a los que no son expertos en dichos temas. El SE (sistemas expertos) además de mostrar un gran desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud, tiene como fin tener un contenido con dominio de conocimientos, ya que requiere de una gran experiencia humana, hallando la solución a algo, o explicando lo que el usuario piensa que es correcto.
- d. *Sistemas tutoriales inteligentes.* Una de las tantas aplicaciones de la Inteligencia artificial se complementa a los Sistemas Expertos con los Sistemas Tutoriales Inteligentes, pues estos comprenden dos grandes categorías de MECs, ya que muestran un comportamiento inteligente adaptativo en función a lo educativo. El objetivo de los STI es ajustar la estrategia de enseñanza y aprendizaje al contenido que se está aprendiendo, a los intereses y expectativas del aprendiz.

Una vez estudiados los tipos de software de acuerdo con el libro de Panqueva, 1992 se aplicó el “Instrumento para el análisis y evaluación del software multimedia educativos” diseñado por Dora Magaly Rada Cárdenas (Ver anexo 6), a cinco docentes de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, los cuales tienen aproximadamente de 5 a 10 años de experiencia en el grado transición. El instrumento arrojó como resultado que “*Leo con Grin*” es un software de ejercitación y práctica, que puede ser utilizado en diferentes

momentos, como lo son la motivación, es decir al comenzar la clase, como refuerzo o ejercicio de aplicación y como evaluación del tema visto.

#### 4.2.6. Software Leo con Grin

De acuerdo a las características de la investigación se eligió el software “Leo Con Grin”, que responde a las necesidades de los estudiantes, abarcando una gran cantidad de ejercicios que permite desarrollar sin un orden específico y le brinda al estudiante, diversas formas de aprender. “Leo Con Grin”<sup>6</sup> es parte de una página web llamada Educaplanet donde se encuentra variedad de recursos educativos, para áreas de inglés, matemáticas y lenguaje (Darder & Barceló, 2014).

El software Leo con Grin se utilizó como complemento de la clase, ya sea como motivación, actividad de refuerzo o evaluación, pues este es un apoyo con el que la docente cuenta para desarrollar la clase.



<sup>6</sup> El software se utilizó con el permiso de los autores, otorgando nueve claves, cada una con tres usuarios, se utilizó una tableta por cada dos estudiantes, cada uno tenía un usuario.

Ilustración 2. Presentación de software de ejercitación y práctica “Leo con Grin “.

Fuente: Leo con Grin

Leo con Grin es un software enfocado a la lectoescritura el cual incluye, las vocales y 30 lecciones repartidas en 6 misiones, en este, se puede crear un avatar de acuerdo a sus características que cada estudiante desee.



Ilustración 3. Software de ejercitación y práctica “Leo con Grin” Mundos. Fuente: Leo con Grin

Cada misión tiene 5 gráficas y en cada una de ellas se realizan las 11 actividades de refuerzo del aprendizaje. Para la investigación se toman algunas letras de los cuatro primeros mundos: Arena (1), de la cual se toman las consonantes A (en la cual tiene las vocales), L, M, S, T, Mundo de Hielo (2) del cual se toman las consonantes P, N, D, F, H,

Mundo Jungla (3) de la cual se toma la consonante C y Mundo Rocas (4) del cual se toma la consonante R, dichos contenidos se toman como sugerencia de los planes de estudio del grado transición de la Institución Educativa y la docente de grado transición.

Al realizar las actividades, cada una de ellas contiene cambio de mayúsculas, minúsculas o cursiva y de estas, se derivan diferentes actividades de grafo motricidad en las cuales los estudiantes lograrán completar, seleccionar, escribir trazo con o sin precisión.



Ilustración 4. Ejercicios de grafo motricidad Software de ejercitación y práctica.

Fuente: Leo con Grin

En la realización de la actividad de cada fonema, se encuentran varias actividades para reforzar el aprendizaje, tales como:

- **Juegos para presentar palabras.** Se presenta la grafía como unidad y reconocimiento del sonido.

1. **Delfín:** presenta palabras con sus partes

- **Juegos para práctica y aprender las sílabas**



Ilustración 5. Software de ejercitación y práctica “Leo con Grin”. Se presenta la grafía y la unión de las mismas conformando sílabas y leyéndolas por medio de juegos. Fuente: Leo con Grin

2. **Globos:** identifica las letras que conforman una sílaba

3. **Nubes:** encaja formas de cada una de las sílabas

4. **Cangrejos:** forma sílabas a partir de letras

5. **Mariposas:** identifica sílabas

- **Juegos para practicar y aprender a leer palabras**



Ilustración 6. Software de ejercitación y práctica "Leo con Grin" Identificación de sílabas y lectura de palabras. Fuente: Leo con Grin

6. Abejas: identifica la sílaba inicial de palabras
7. Serpiente: forma palabras a partir de sílabas
8. Mono: forma palabras a partir de letras
9. Loros: reconocimiento y lectura de palabras

- **Juegos para practicar la lectura de frases**



Ilustración 7. Software de ejercitación y práctica "Leo con Grin" Lectura de frases y asociación de sonidos. Fuente: Leo con Grin.

**10. Ratón:** ordena frases y las lee

**11. Caracoles:** forma frases a partir de palabras

Cabe resaltar que cada una de estas actividades es libre, es decir, no tiene un orden específico para que el estudiante siga, sino, brinda la posibilidad de que el estudiante la elija como un proceso guiado o realice cada una de las actividades que desee, con el avatar creado por cada estudiante. La aplicación guarda el proceso obtenido y muestra los errores y aciertos en cada una de las actividades que los estudiantes, el cual es de gran importancia ya que al realizar un ponderado de los resultados obtenidos se tendrá en cuenta el porcentaje arrojado por las tabletas digitales y se identifican los aciertos y dificultades de los estudiantes al realizar cada uno de los ejercicios.



## 5. Metodología

### 5.1. Tipo de investigación

Esta investigación se enmarca en un estudio de caso único experimental, ya que investiga a profundidad un proceso de aprendizaje de los estudiantes de grado transición por medio de una estrategia didáctica para la lectoescritura. Tiene un enfoque mixto debido a que se realizó un pretest y un postest (ver anexo 7) (ver anexo 15) en donde indica de forma cuantitativa el nivel de lectoescritura que tienen los estudiantes de grado transición antes y después de la intervención.

Es cualitativa ya que triangula tres aspectos importantes para la investigación, como lo son el rol del docente, el rol del estudiante y el rol de la tecnología. Se asume que el significado de una observación es una cosa, pero las observaciones adicionales sirven de base para la revisión de la interpretación (Stake, 1920). para reunir los datos específicos de la triangulación se realiza el siguiente esquema:



Ilustración 8. Triangulación de la relación acerca del rol del docente, estudiante y tecnología.

Para realizar la triangulación, se realizaron tres instrumentos que brindaron los datos requeridos para analizar el contraste del rol del docente, estudiante y la tecnología.

*Diario de campo*, en el cual se realiza la interpretación al proceso que tuvieron los estudiantes teniendo en cuenta cuatro criterios específicos: 1) el ambiente del aula de clase, 2) el desarrollo de la actividad, 3) la participación de los estudiantes y 4) el rol de la tecnología durante la clase (Ver anexo 11).

*Rejilla de observación a la docente*, en la cual se diligenciaron cinco indicadores que determinan el proceso que se llevó a cabo en la clase y el rol que tuvo el docente en la misma (Ver anexo 12).

*Rejilla de observación a los estudiantes*: interpretando tres criterios (cómo fue la actividad, cuál fue la parte más agradable de la actividad y aspectos por mejorar en la actividad) que ellos tienen para opinar, así como los aciertos, dificultades y demás sugerencias que emergen al realizar las actividades (Ver anexo 13).

*Entrevista a la docente*, con el fin de conocer el cambio académico que se notó en los estudiantes, la motivación con la que iniciaban cada clase y las posibles sugerencias que la docente realiza después de la intervención (Ver anexo 14).

## 5.2. Población

La población de esta investigación está compuesta por 13 estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Sede María Auxiliadora.

### 5.2.1. Muestra

La muestra a tener en cuenta son los 13 estudiantes<sup>7</sup> de grado transición de la Sede María Auxiliadora de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6.

## 5.4. Técnicas de recolección de la información

Para desarrollar la investigación se determinaron cuatro fases que responden a los objetivos planteados.

| <b>Fase</b>                          | <b>Fecha</b>              |
|--------------------------------------|---------------------------|
| <b>Fase 1. Indagación</b>            | Marzo 2018                |
| <b>Fase 2. Diseño</b>                | Abril a mayo 2018         |
| <b>Fase 3. intervención</b>          | Julio a Septiembre 2018   |
| <b>Fase 4. Análisis y evaluación</b> | Septiembre a octubre 2018 |

---

<sup>7</sup> A cada estudiante se le asignó la letra “E” y el número, esto para resguardar la identidad de cada participante.

#### **5.4.1. Fase 1 La indagación.**

Para realizar la primera fase, que da respuesta al primer objetivo, se elaboró una matriz de análisis de seis pruebas o test de lectura y escritura en la educación inicial, de las cuales se investigaron las pautas importantes para identificar cual es la apropiada. (ver anexo 2)

Se realizó una entrevista a la docente (Ver anexo 16) del grado transición de la Sede María Auxiliadora la cual brindó información importante para la investigación acerca de las diferentes estrategias utilizadas para el aprendizaje de la lectoescritura, la utilidad de las tabletas y la forma de uso y el proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes.

Se utilizó el “Instrumento para el análisis y evaluación del software multimedia educativos” por Dora Magaly Rada Cadenas (Ver anexo 6) donde se analizó la pertinencia, aspectos importantes y observaciones del software elegido con docentes que tienen una amplia experiencia en el grado transición.

Se identificó el nivel de lectoescritura en los niños, se realizando el pretest “*Manual para la evaluación de la lectoescritura*”<sup>8</sup> (Tapalpa, 2006) el cual permitió diagnosticar el proceso de lectura y escritura que los niños llevan hasta la fecha. Este manual contiene dos pruebas, una de lectura y escritura, así como la gráfica que permite evaluar al estudiante y la forma en la que se aplica cada uno. (Ver anexo 6)

#### **5.4.2. Fase 2 Diseño.**

Para realizar la segunda fase se tuvo en cuenta el nivel de lectura y escritura en el que

---

<sup>8</sup> El Manual para la Evaluación de la Lectura y Escritura se utilizó con el permiso del CITAC (Ver anexo 3)

los estudiantes se encontraban y se involucró el plan de estudios de transición<sup>9</sup> que la docente titular le brindo al autor para diseñar cada una de las actividades. Las planeaciones se elaboraron teniendo en cuenta el documento de Colombia aprende creado por Héctor Fernández s.f., el cual tiene cinco ítems que son los indicados para realizar la planeación (ver anexo 7).

En las actividades, se involucra el software de ejercitación y práctica **Leo con Grin** implementándolo en los siguientes momentos de la clase: motivación (inició) o el refuerzo (en medio de la clase) o la evaluación (al final), para este se utilizó varios complementos en cada planeación, es decir diferentes materiales, pautas y actividades que complementen la clase y permitan dar una visión general del mismo.

- ❖ **Puesta en contexto:** se refiere a la motivación y el inicio de cada clase, en donde se contextualiza a los estudiantes acerca del tema que se va a hablar.
- ❖ **Entrega de conocimiento:** se realiza la descripción de cada uno de los recursos que se utilizaran en la clase y cómo se realizará cada actividad.
- ❖ **Ejercicios de aplicación:** se detalla el proceso de las actividades a realizar durante la sesión de la clase.
- ❖ **Evaluación:** Se realiza una interpretación de la sesión diaria, en la cual se identifican los aspectos positivos y los aspectos por mejorar de las actividades.
- ❖ **Producto:** al final de cada sesión, cada niño tiene un objeto, manualidad o juguete de las actividades que se realizaron en la sesión.

---

<sup>9</sup> El plan de estudios se obtuvo con la autorización de la Institución, pues se le entrego al investigador una vez se fue firmada la carta de aceptación de la intervención. (Ver anexo 1)

### 5.4.3. Fase 3 Intervención.

Para realizar la intervención de cada una de las actividades planeadas se determinaron tres días a la semana con 90 minutos por sesión, cabe aclarar que la utilización del software fue en parejas, es decir se utilizó una tableta por cada dos estudiantes, pero cada estudiante tenía su usuario<sup>10</sup>. A medida que transcurría cada sesión se iban diligenciando los instrumentos creados para la recolección de los diferentes datos necesarios que reunían información acerca del rol del docente, el rol de estudiante y el rol de la tecnología.

- *Diario de campo*: Es un referente fundamental para la clasificación, codificación y categorización de la información, dentro de un proceso de investigación (Vásquez 2002). Se realizó teniendo en cuenta cinco aspectos: 1) el ambiente escolar en los niños, 2) el desarrollo de la actividad, 3) la participación de los estudiantes, 4) rol del docente y la tecnología, estos, permiten conocer, fortalezas, debilidades, intereses y aspectos importantes para el aprendizaje de los niños, así como las estrategias utilizadas por la docente. (Ver anexo 11)

- *Rejilla de observación a la docente*: la rejilla se utilizó de forma diaria ya que pretendió conocer el rol del docente por medio de cuatro indicadores (desarrollo de la clase, relación con los estudiantes, Adecuación y pertinencia de actividades y tema a presentar, material empleado y rol de la tecnología) que permitieron conocer desde la actividad planeada para los niños, como el desarrollo de la misma. (Ver anexo 12)

---

<sup>10</sup> Los usuarios se obtuvieron de nueve claves que los desarrolladores brindaron al autor por un periodo de 6 meses, cada clave contenía 3 usuarios. (Ver anexo 4)

- *Observación de la actividad en cuanto a las opiniones de los estudiantes:* teniendo en cuenta las actitudes, palabras, frases y demás comentarios que realizaban los estudiantes se diligenció una observación, la cual se tuvo presente en el desarrollo semanal de las actividades realizadas, esto, para conocer lo que más les gusto de las actividades, lo que poco les agrado y las cosas interesantes del software Leo con Grin (ver anexo 13).

- *Entrevista:* se realizó una entrevista a la docente titular que dio un panorama general de los estudiantes teniendo en cuenta el ánimo, aspectos positivos y aspectos por mejorar después de realizar la intervención de las actividades (Anexo 14).

A medida que se realizaba la intervención y la respectiva escritura de cada uno de los instrumentos creados se iba complementando la fase cuatro, la cual analizaba y valoraba cada uno de los procesos de la triangulación, es decir, el rol del docente, el rol del estudiante y el rol de la tecnología.

#### **5.4.4. Fase 4 Análisis y evaluación**

Una vez teniendo todos los datos necesarios se procede a realizar en análisis de los mismos, relacionando el proceso diario que se obtuvo en cada sesión.

Se aplicó el pos test cambiando algunas de las palabras que tenían la primera prueba, estas palabras son conocidas para los niños e involucran las consonantes que se trabajaron en cada una de las actividades (ver anexo 15).

Se utilizó el software de ejercitación y práctica Leo con Grin, el cual guarda el progreso de cada usuario con aciertos y dificultades, este permite conocer cuántas actividades ha realizado el estudiante y el porcentaje de las mismas.

## **5.5. Técnicas de análisis de información**

Para analizar la información obtenida en las diferentes sesiones e instrumentos creados para recolectar la información se realizaron gráficas en Microsoft Excel que permitan conocer de forma cuantitativa los datos obtenidos de pre test y el pos test.

Se recopilaron las rejillas e instrumentos elaborados en cada sesión y se procedió a realizar el análisis de los resultados.

## **5.6. Procedimiento**

### **5.6.1. Fase 1 Indagación**

Se realizó una entrevista a la docente en la cual se conocieron las actividades a realizar con los estudiantes, la forma de utilizar las tabletas y en enfoque que se mantiene cuando se usan, lo cual es importante ya que esto muestra la necesidad de utilizar una estrategia diferente que permite ver si es un apoyo enriquecedor para los estudiantes o no.

Se aplicó la encuesta “Instrumento para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos” por Rada Cárdenas, 2009. la cual evalúa el Software de ejercitación y práctica Leo con Grin conociendo las diferentes observaciones realizadas por los docentes y la pertinencia del mismo para utilizarlo como apoyo en la investigación.

Se aplicó el pretest “*Manual para la evaluación de la lectoescritura*” (CITAC, 2006) a los 13 estudiantes de grado transición. Se llamó a un salón a cada estudiante ya que la prueba es individual y se aplicaron las dos evaluaciones.

### **5.6.2. Fase 2 Diseño**

Para la elaboración de las planeaciones se tuvo en cuenta el nivel en el que se encontró a los estudiantes después de aplicar la evaluación de lectoescritura, este, es el



punto de partida para poder realizar cada una de las sesiones, por lo tanto, se procedió a realizar cada planeación que tiene como ítem:

- Motivación
- Conocimientos previos
- Actividad de exploración
- Tema
- Producto

Se realizaron con las cuatro primeras cartillas del Software Leo con Grin, es decir: Mundo de Arena (1), la cual contiene las consonantes A, L, M, S, T y Mundo de Hielo (2) del cual se toman las consonantes P, N, D, F, H, Mundo Jungla (3) de la cual se toma la consonante C y Mundo Rocas (4) del cual se toma la consonante R, dichos contenidos se toman como sugerencia de los planes de estudio del grado transición<sup>11</sup>, se distribuyó cada consonante en dos sesiones realizando cinco actividades del software en la primera sesión y las otras seis restantes en la segunda, esto, para utilizar el software como refuerzo, como exploración o evaluación de la sesión, cabe resaltar que cada una de las planeaciones tiene como tema una consonante, que las actividades de las tabletas se realizaron en conjunto, es decir, dos estudiantes por una tableta y cada estudiante con su usuario<sup>12</sup>. (Ver anexo 10)

### **5.6.3. Fase 3 Intervención**

La intervención se realizó por un periodo de dos meses, tres días a la semana divididas en 1:30 h diarias, es decir se realizaron 24 planeaciones las cuales quedaron consignadas en

---

<sup>11</sup> Los planes de estudio fueron obtenidos cuando se firmó la carta de aceptación para realizar la observación en la Sede María Auxiliadora (ver anexo 1)

<sup>12</sup> Los usuarios se otorgaron por el permiso de los desarrolladores del software Leo con Grin. (Ver anexo 4)

un recuadro general que se realizó para conocer las actividades diarias. (Ver anexo 9)

A medida que se desarrollaban las actividades, se diligenció el diario de campo<sup>13</sup>, las rejillas y observaciones realizadas, cabe resaltar que estos instrumentos hacen parte del desarrollo de la cuarta fase en donde se realiza el análisis y el informe de cada uno de ellos.

#### 5.6.4. Fase 4 Evaluación

Se aplicó el pos test “*Manual para la evaluación de la lectoescritura*”<sup>14</sup> (CITAC, 2006) a los 13 estudiantes para identificar y contrarrestar el nivel de lectoescritura con el que comenzaron la investigación y el nivel que tenían al final de la intervención, al test se le modificaron algunas palabras, las cuales hacen parte de las consonantes que se vieron durante las actividades.

#### 5.7. Aspectos éticos

Para la realización de la investigación se tuvieron en cuenta varias cartas en las cuales se asignan los permisos correspondientes a las personas indicadas:

- a) **Carta a la Institución:** se envió una carta al respectivo rector de la Institución en la cual se detalló el proceso a realizar en la propuesta y éste designó el aval de la misma (ver anexo 1).
- b) **Carta de consentimiento informado a los padres de familia:** se informó a los padres de familia que se estaba haciendo una investigación en la cual estaban involucrados sus hijos y se les especificó que se debían tomar

---

<sup>13</sup> En los diarios de campo y diferentes rejillas utilizadas para obtener información aparecen la sigla E y el número del estudiante, esto, para resguardar la identidad de cada uno de ellos.

<sup>14</sup> El CITAC autorizó la utilización del Manual para la Evaluación de la Lectura y Escritura como pretest y pos test, cambiando algunas palabras para que fueran más cercanas al entorno de los estudiantes. (Ver anexo 3)

registros de cada actividad, por lo tanto, ellos autorizaron tomar fotos, tener diferentes actividades de los estudiantes y demás evidencias que se necesitaran, entendiendo esto como una evidencia única y exclusivamente para fines pedagógicos, tal y como lo contempla la Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012 que protege los datos personales de cada uno de los estudiantes. (Ver anexo 5).

- c) **Registro informado de planeaciones:** se le envió un informe con las planeaciones a la docente titular, en el cual, ella conocía cada una de las actividades que se realizaron con los estudiantes, esto, como evidencia y seguimiento del cronograma y los contenidos que deben ser vistos en el tercer periodo académico del año escolar (Ver anexo 9).
- d) **Permiso para utilizar el Manual para la Evaluación de Lectura y Escritura:** se envió una carta por correo electrónico a los creadores del Manual CITAC, pidiendo el respectivo permiso para utilizar la prueba con los estudiantes de la Sede María Auxiliadora, aclarando que se debían cambiar algunas palabras ya que no eran conocidas en su lenguaje colombiano, pues la prueba está diseñada con algunas palabras mexicanas. Los directores del manual, dieron el aval para poder utilizarlo siendo de libre acceso, pero respetando sus derechos de autor (Ver anexo 3).
- e) **Acceso gratuito al software Leo con Grin:** se envió un correo a los desarrolladores del software Leo con Grin, donde se les brindó información acerca de la propuesta de investigación y ellos, generaron siete claves con

tres usuarios, cada una para que los estudiantes tuvieran el acceso completo al software durante seis meses (Ver anexo 4).

## **6. Resultados de la investigación**

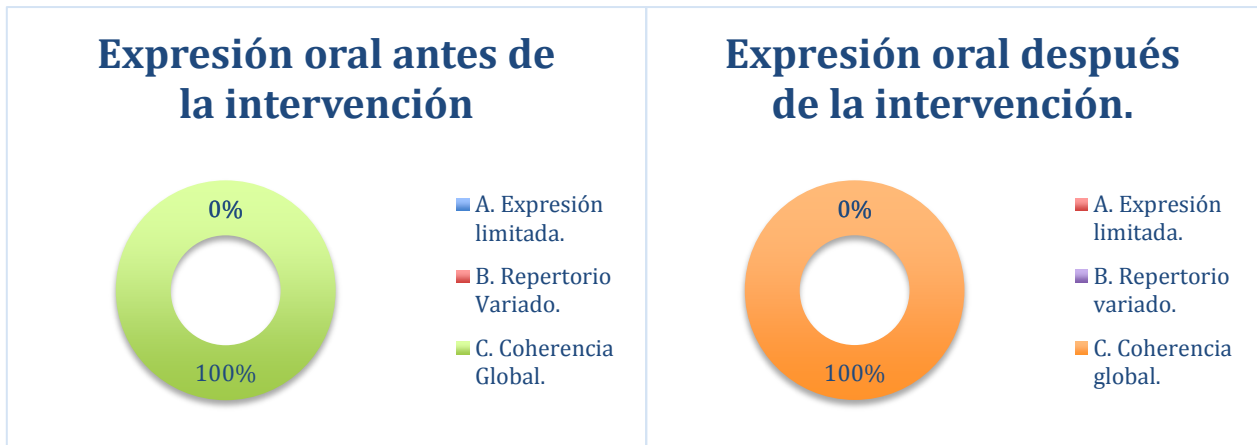
En el siguiente apartado se encontrarán los resultados obtenidos del antes y después de la intervención, así como el continuo proceso que se evidenció durante el trabajo de campo. Se realizó un contraste del pretest y posttest, en cada punto que se evaluó acerca de expresión oral, lectura y escritura. Así mismo, se realizó el porcentaje de aciertos y desaciertos que los estudiantes presentaron al practicar con el juego, esto da la evidencia de cuáles dificultades fueron frecuentes y cuáles no, también se encuentran tres apartados distintos que argumentan la triangulación expuesta en la metodología, como los son: rol del docente, rol del estudiante y rol de la tecnología.

### **6.1. Pretest y posttest**

Para dar cumplimiento al primer objetivo el cual es determinar el nivel de lectura y escritura de los estudiantes se realizó el pretest “Manual para la evaluación de lectura y escritura” (ver anexo 7) el cual se modificó, cambiando algunas palabras del mismo para que fueran conocidas en el contexto de los niños y después de la intervención se aplicó el posttest modificando algunas palabras (ver anexo 15) las cuales contienen las grafías vistas durante el proceso de intervención.

La prueba se desarrolló de forma individual con una duración aproximada de 20 a 25 minutos por cada niño y consistía en escribir el nombre de algunos animales, la lectura de los mismos y la lectura de una frase corta y palabras con imágenes que llevaban su nombre.

### 6.1.1. Expresión oral.



Gráfica 1. Evaluación de expresión oral antes y después de la intervención Fuente: el autor.

Se evaluó la expresión oral teniendo en cuenta el criterio de la “capacidad de expresión” el cual da tres parámetros:

- A. *“Expresión limitada, utiliza palabras sueltas y no coordinadas. Omite partes del Enunciado”.*
- B. *“Repertorio variado, estructura correctamente sus enunciados y mantiene una coherencia lineal en su lenguaje”.*
- C. *“Tiene una coherencia global. Integra un enunciado con otro, respeta turnos, realiza actos verbales y no verbales”.*

Se evidenció que el 100 % de los estudiantes mantienen una conversación coherente conservando el hilo de la misma y respetando los turnos en los cuales se dirigen a cada persona, pues a medida que se les hablaba, preguntaba o sugería alguna cosa ellos acatan con las sugerencias y las siguen.

De la misma forma se observa en la segunda gráfica que el nivel es el mismo, (C), pero esto, no solo da el índice de la coherencia con la que los estudiantes conversa pues se observó durante la intervención el proceso que tenía cada estudiante y esto se vio reflejado en los diarios de campo, pues, al comenzar la intervención los estudiantes parecían estar un poco tímidos, ya que estaban comenzando un proceso de clases diferentes al habitual, pero, a medida que se realizaba la intervención los estudiantes tenían una mayor comunicación con la docente y esto permitía una mejor interacción con la misma, así como las normas y pautas que se tendían durante la clase. Los estudiantes mantenían conversaciones constantes que tuvieran que ver con la clase, contaban algunas experiencias y fueron muy abiertos al expresar diferentes opiniones acerca de sus experiencias.

Se hace inferencia a que en cada una de las actividades realizaras, se hacían conversatorios, se compartían experiencias y se dialogaba acerca de las actividades que eran agradables o no, para los niños:

*“Me gusto hacer el juego de las bombas porque es divertido explotarlas” E12.*

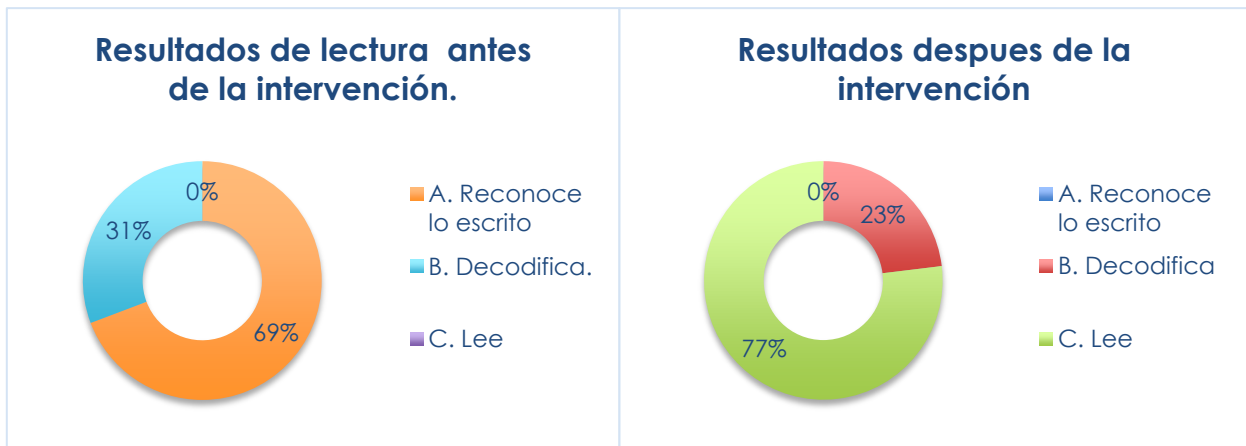
*“Es chévere coger las frutas para alimentar a los aliens que hemos hecho” E6.*

Estos comentarios son algunos que los estudiantes realizaban a medida que estaban jugando Leo con Grin, pues, la expresión oral juega un papel muy importante en las actividades planeadas, cada vez que el estudiante realizaba un comentario u opinión se dialogaba y hacia una reflexión de la misma. El estudiante expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal (MEN, 2016). Los DBA se involucraron en las planeaciones realizadas, pues estos,

son los indicadores que la institución utiliza para conocer el aprendizaje que tiene el estudiante, por lo tanto, la expresión oral tuvo una parte importante durante la intervención, pues con estos, el niño aporta comentarios, expresiones, diálogos y diferentes roles con las actividades que realizaban en cada sesión.

## 6.1.2. Lectura.

### 6.1.2.1. Proceso de lectura



Gráfica 2. Resultados del proceso de lectura antes y después de la intervención.

Fuente: el autor.

Se realizó la evaluación y a medida que los estudiantes iban leyendo y relacionando la imagen con la palabra que aparecía, cada estudiante, analizaba las letras que conocían, la primera letra de la palabra y las sílabas que podían leer, en los ítems a evaluar se detallaba:

- A. *Reconoce lo escrito, pero no es capaz de leer. Reconoce que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.*
- B. *Decodifica, deletrea, integra con sentido divergente (lectura lineal). Es decir que lee lo escrito, pero no los elementos de una lectura por sí solos.*
- C. *Lee e integra con sentido convergente.*

En este caso el 69% de los estudiantes identificados en nivel A, reconoce lo escrito por medio de la imagen, pero no la lee, así como reconoce que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, lo que quiere decir que conocen algunas letras y relacionan la imagen con lo que está escrito, pero, cuando ven la palabra sin la imagen no la identificaban.

El 31% de los estudiantes ubicado en nivel B, respeta el tamaño del texto, conoce una variedad de letras y de sílabas, pero, aun así, no logra leer la palabra que, escrita, a medida que se les presentaba la imagen con la palabra, los estudiantes intentaban relacionarla y al pedir que la leyeran con el dedo, ellos solo la señalaban y nada más, lo cual indica que los estudiantes hasta ahora estaban comenzando el proceso de identificación de grafías y lectura de las mismas.

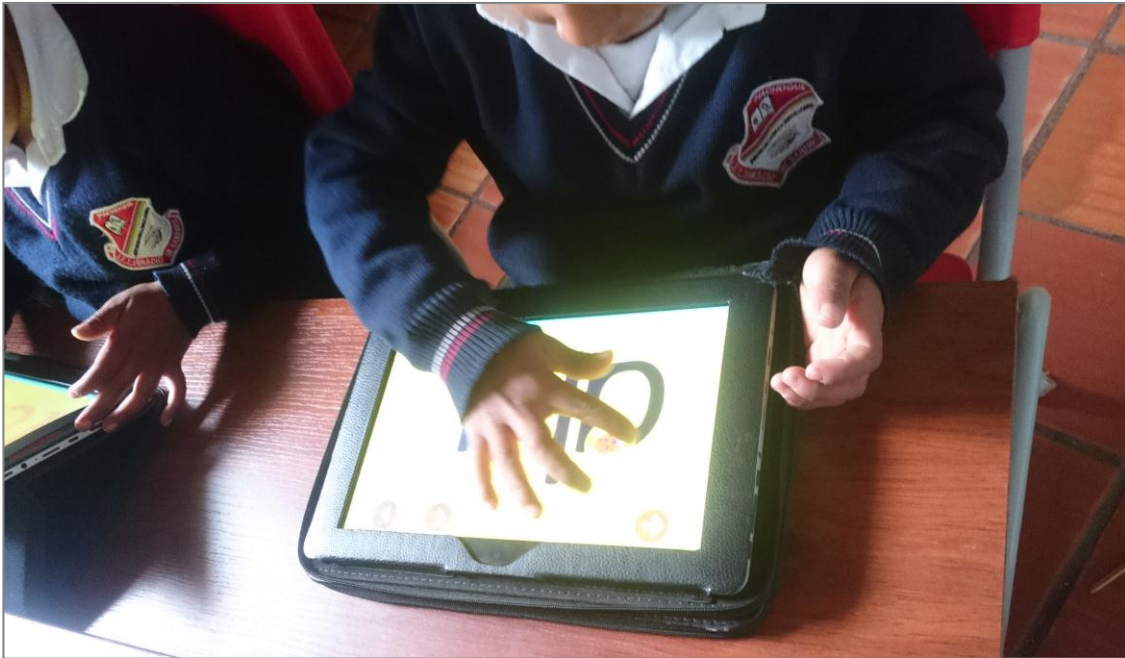
Después de la intervención se realizó el postest en el cual se identificó que el 23% tiene nivel B, es decir a medida que van leyendo, identifican algunas grafías, pues señalan la palabra y reconocen que en el texto hay una sola palabra, pero no logran identificar notoriamente las sílabas completas.

El 77% de los estudiantes tiene nivel C, pues, los estudiantes comprenden el sonido y la relación de las grafías, allí, los estudiantes relacionan el número de palabras y lo que dice en el texto comprendiendo algunas grafías y la primera letra de la palabra.

Durante la intervención, las actividades planeadas se relacionaban con la lectura de varias palabras, pues en el momento en que se realizaba una actividad, por ejemplo, el aprendizaje de la grafía “p” con la manualidad de elaboración de un pez y el trazo de la



grafía, se procedía a utilizar el software con actividades de escritura y lectura de las



mismas.

Ilustración 9. Escritura y lectura de palabras. Fuente: el autor.

Al realizar estas actividades, los estudiantes escribían, identificaban y leían las palabras que ellos tenían en las tabletas, estas actividades se realizaban con todas las grafías aprendidas, pues el software Leo con Grin tiene una actividad para cada una de ellas. Cada uno de los ejercicios refuerzan las grafías que el niño está aprendiendo e invita a leer continuamente las palabras que el software tiene y las que los niños escriben.

Las actividades planeadas, constaban de lectura única de grafías, sílabas y palabras, por lo tanto, al realizar la prueba con los estudiantes, los niños sentían seguridad de

identificar la palabra ya sea por el inicio de la primera letra, o por las demás letras que componen la palabra.



#### 6.1.2.2. Estrategia de lectura

Gráfica 3. Resultados de las estrategias de lectura antes y después de la intervención. Fuente: el autor.

Las estrategias de lectura se evaluaron con los siguientes criterios:

- A. No tiene estrategias de lectura
- B. Maneja algunas estrategias de lectura.
- C. Maneja la mayor parte de las siguientes estrategias:
  - a). Predicción    b). Anticipación    c). Comprensión literal
  - d). Inferencia    e). Autocorrección

El 100% de los estudiantes tiene nivel B, como lo indica su criterio, es decir, los estudiantes relacionan algunas grafías con la imagen, hacen inferencia y anticipan lo que puede decir la palabra o la relación de algunas grafías que ya conocen y relacionan con

otras palabras. Los estudiantes detallaron la imagen y comenzaron a decir el nombre de la misma, a través de esto, la docente leía correctamente la palabra con la imagen y cuando se cambiaba a la ficha en la cual solo aparecía la palabra, algunos estudiantes olvidaban lo que se les había dicho que estaba escrito.

Después de la intervención, el 100% de los estudiantes tienen nivel C en estrategias de lectura, estas son:

*C. Maneja la mayor parte de las siguientes estrategias:*

- *Predicción*
- *Anticipación*
- *Comprensión literal*
- *Inferencia*
- *Autocorrección*

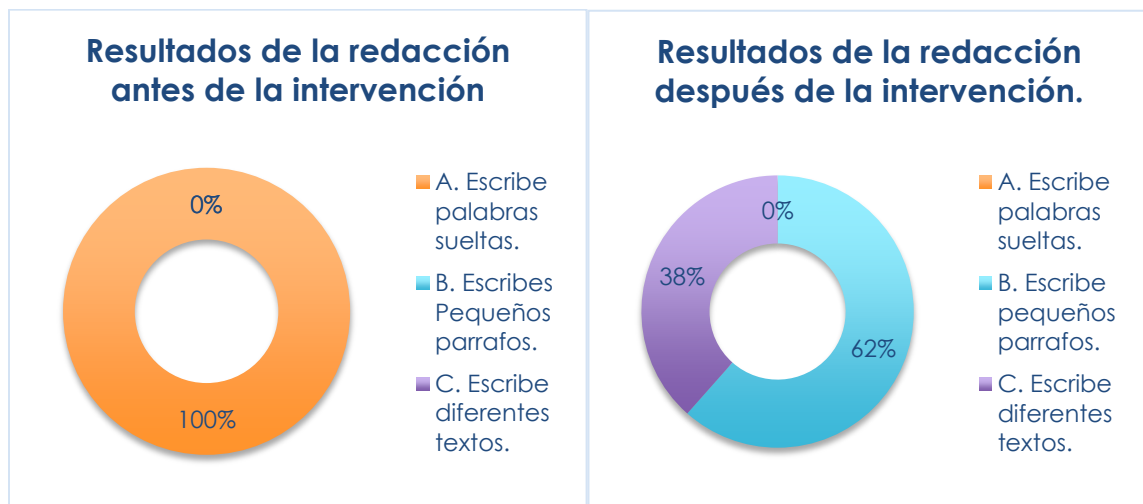
En cada una de las actividades planeadas para realizar las clases se procuró enfocar en las diferentes formas en que se pueden leer las grafías, imágenes y demás actividades, pues a medida que se realizaban los ejercicios, los estudiantes debían pensar en las diferentes posibilidades de llegar a ellas, en cómo realizarlas y en qué pasaría si las realizan de una u otra forma. Se pudo notar que los estudiantes leían lo que sabían y cada vez, al desarrollar varios ejercicios y ver una grafía nueva, relacionaban el sonido y reflexionaban acerca de lo que estaba escrito, de esta forma, la comenzaron a leer correctamente.

Las estrategias de lectura utilizadas fueron varias, pues en las actividades de las planeaciones la docente hacía inferencia acerca del tema a ver. Al contrastar los diarios de campo, imágenes y rejillas de observación, se analizó como los niños realizan lectura no solo de palabras, también de imágenes, figuras, formas etc., Esto, les permite tener una

visión amplia y clara de las situaciones presentadas, de las imágenes y mensajes a transmitir, por lo tanto, los estudiantes reflejaban en las clases, su cambio notorio de identificar palabras, letras e imágenes e intentaban leer palabras nuevas para ellos.

### 6.1.3. Escritura

#### 6.1.3.1. Redacción



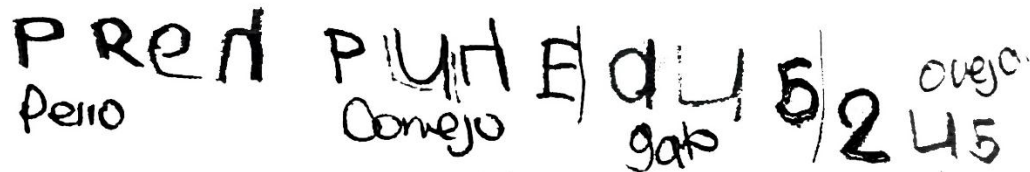
Gráfica 4. Resultados de la redacción antes y después de la intervención. Fuente: el autor.

De los criterios evaluados en la redacción se tomaron los siguientes:

- A. *Escribe palabras o frases sueltas.*
- B. *Escribe pequeños párrafos con coherencia lineal.*
- C. *Escribe diferentes textos con coherencia global.*

Después de aplicar el pretest se observó que el 100% de los estudiantes estaban en nivel A, debido a que escriben algunas letras y algunos estudiantes como el E1, E2, E4 y E5

mezclan números y grafías, de la misma forma leen lo que creen que escribieron y se mantienen en ello, sin embargo, los estudiantes intentan integrar una idea con palabras, grafías o frases sueltas sin un orden específico o secuencial, lo cual un indicio de que están comenzando con el proceso de la diferenciando algunas letras y/o números.



PREN Peño P U H E d l 5 / 2 4 5 ovej. Comejo gat

Ilustración 10. E3 mezcla números y grafías, reconociendo algunas grafías o el comienzo de la palabra. Fuente: el autor.

Al realizar el postest se analizó la forma en la que los estudiantes escribieron las palabras, la forma en que las separaba y relacionaba la una con la otra. El 62% de los estudiantes tiene nivel B, pues los estudiantes escriben algunas palabras y pequeñas frases con ayuda de la docente, pero cuando intenta escribir, no relaciona y no coordina la idea principal a la que se está refiriendo en el momento, pues a medida que está escribiendo la frase, olvida lo que iba a escribir desde el inicio.

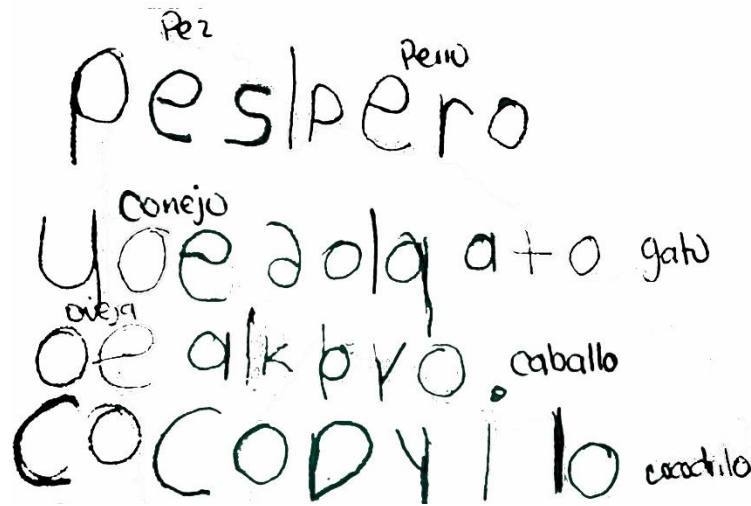


Ilustración 11. E3 escribe la palabra indicada, reflexionando del sonido de cada grafía más no de la ortografía. Fuente: el autor.

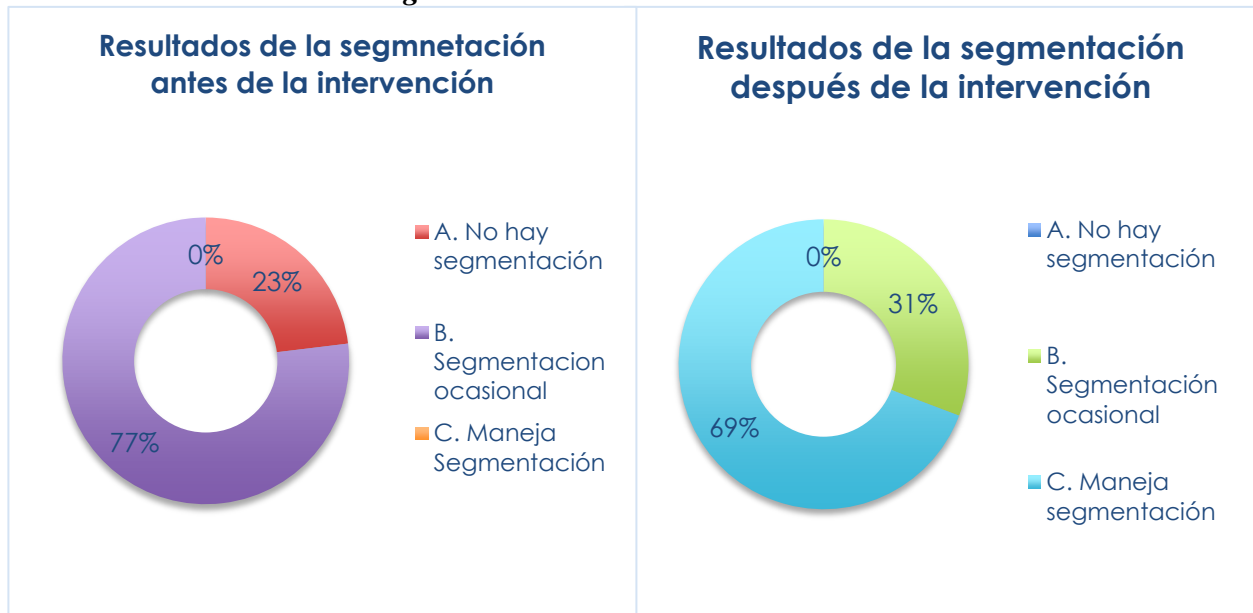
El 38% de los estudiantes están en nivel C, (CITAC, 2006) pues mantienen una coherencia en lo que escriben así no lo escriban de forma clara, algunos estudiantes piensan en la palabra que van a escribir y relacionan las demás ideas con la principal, en este momento es cuando toman conciencia de lo que están escribiendo y relacionan lo que escriben con alguna experiencia que tiene un hilo conductor o secuencia lógica y coherente.



Ilustración 12. escritura de palabras e identificación de letras. Fuente: autor.

Al realizar la intervención, se tuvo en cuenta cada una de las cosas que los niños escribían, pues a medida que se realizaban las actividades de iba aclarando, qué se escribe, cómo se escribe, cómo suena la grafía, la sílaba o la palabra, si el niño escribía alguna grafía que no se había visto o que no estaba contemplada en ninguna planeación, se le enseñaba cual era y como se escribe pues, esta es una de las facilidades de Leo con Grin, realizar diversas actividades sin un orden específico.

### 7.1.3.3. Segmentación



Gráfica 5. Resultados de la segmentación antes y después de la intervención.

Fuente: el autor.

Según el criterio de segmentación se refiere a:

- A. *No hay segmentación, contaminación del texto*
- B. *Segmentación ocasional con algunas disociaciones y adiciones.*
- C. *Maneja segmentación convencional.*

En el 23% de los estudiantes no hay segmentación, se encuentran en nivel A, lo cual indica que los niños no separan las palabras en una oración escrita, pues continúan escribiendo un solo texto sin identificar donde termina y las escribe como si fuese una sola palabra.

e l p t o c o m e m u y el gato come mucho

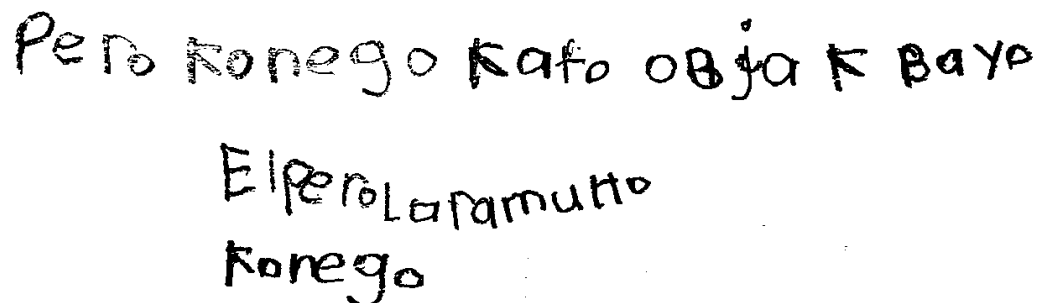


Ilustración 13. E3 escribió una frase sin separar las palabras. Fuente: el autor.

El 77% de los estudiantes se encuentra en nivel B, debido a que en este criterio el niño separa las palabras así sea de la forma correcta o no, algunos de los estudiantes hacen un guion (-) separando las palabras que dicen escribir, otros colocan el dedo dejando un pequeño espacio que indica que ahí acabo la palabra y comienza otra.

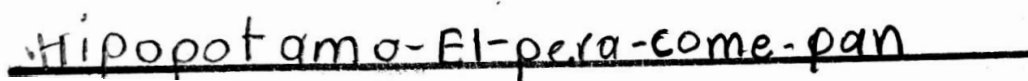
Después de realizar el postest se evidencia que el 31% de los estudiantes aún mantiene el nivel B de segmentación, pues los estudiantes separan algunas palabras, pero, lo hacen con las indicaciones de la docente o de formas alternativas, pues no lo hacen por si solos.

El 69% de los estudiantes tienen nivel C, pues por si solo ya sabe que después de escribir una palabra debe separar la siguiente, esto quiere decir que cada vez que escribe una palabra realiza un guion (-) para diferenciar tanto frases como palabras escritas o coloca el dedo índice para saber cuánto espacio hay que dejar en cada palabra.



Però Konego Kato OBJA K BAYO  
Elperò Lamulto  
Konego

Ilustración 14. E9 Muestra segmentación antes de la intervención.



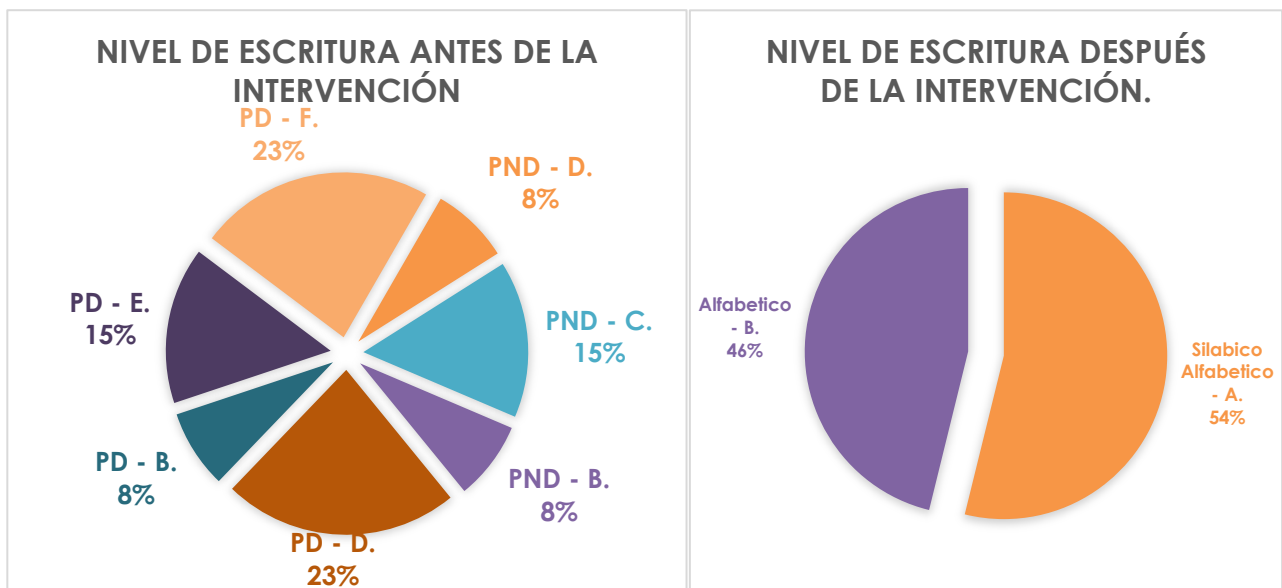
Hipopotamo-El-para-come-pan

Ilustración 15. E9 muestra Segmentación después de la intervención.

Tanto en el software como en las actividades realizadas se separaban las palabras y a medida que se iba leyendo alguna de ellas se hacía énfasis en que, si se lee una sola palabra, tiene un solo sonido y se crea la conciencia sonora de la misma. (CITAC, 2006).

Se observó que los estudiantes conocen el fonema y lo relacionan con las otras grafías para así, formar las palabras, esto, les facilita realizar un dictado e identificar en que grafía termina la palabra.

### 7.1.3.1. Nivel de escritura



Gráfica 6. Resultados del nivel Presilábico no diferenciado (PND) y presilábico diferenciado (PD) antes de la intervención y resultados después de la intervención con nivel Silábico alfabético y alfabético. Fuente: el autor.

El nivel *Presilábico no diferenciado* (PND) tiene 4 criterios:

- A. *No distingue letra de dibujo, para el aun no dice nada sin dibujo*
- B. *Cada letra sigue la lógica del dibujo, cada una representa una palabra o un objeto*
- C. *Realiza agrupaciones de grafías, sin control alguno*
- D. *Realiza agrupaciones de letras, siempre en el mismo número, orden y las mismas letras.*

El 8% de los estudiantes tiene nivel A, pues los niños no separaran el dibujo de la grafía, ya que para el niño debe estar dibujado algo o de lo contrario no dice nada. Cuando se les pedía a los estudiantes que escribieran la palabra, realizaban algunos garabatos que para ellos simbolizaba lo que se les pidió, así como al leerlo eran válidos, pues sentían seguridad al decir que era lo que habían escrito.

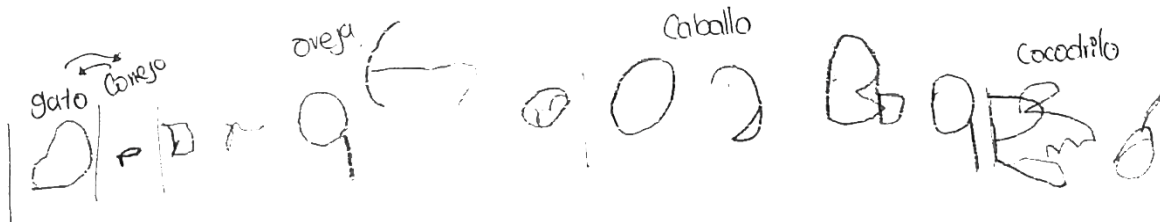


Ilustración 16. E5 utiliza dibujos y grafías para escribir una palabra antes de la intervención. Fuente: el autor.

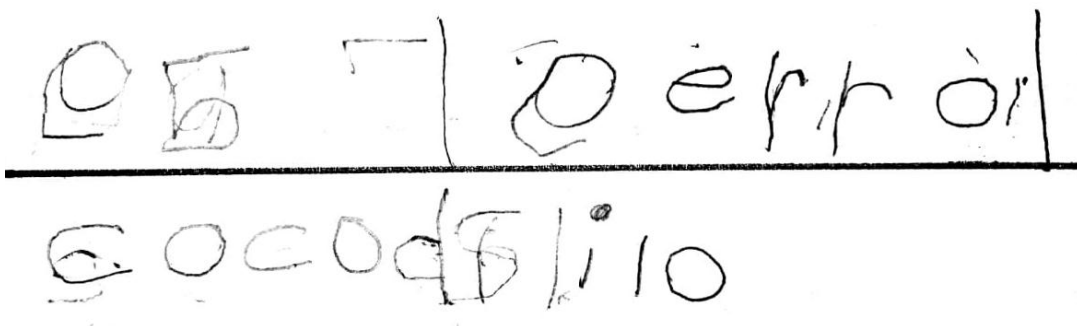


Ilustración 17. E5 con nivel Alfabético después de la intervención. Fuente: el autor.

El 8% de los estudiantes están en nivel B, pues, los niños identifican algunas grafías, pero aún no tienen claro su significado, solamente las escriben por que las recuerdan y saben, que son letras y se puede leer algo con ellas.

El 15% de los estudiantes tiene nivel C. el cual hace referencia a que el niño representa la palabra sabiendo que las letras por si solas tienen un significado ya diferente a los dibujos, en este caso, los estudiantes representan un sinnúmero de símbolos de acuerdo a las palabras que se les pidió que escribieran, es decir, en algunas ocasiones cambian el orden de las mismas, siguen siendo las mismas letras, con un orden diferente, pero para el niño, dice una cosa distinta en cada una de ellas (CITAC, 2006). Esto se debe a que el niño es consiente que necesita un conjunto de más de tres grafías unidas para determinar que si se lee algo.

Para el nivel *Presilábico diferenciado* hay 6 categorías:

- A. *Aparecen siempre las mismas letras en el mismo orden sin embargo aumenta algunas nuevas o disminuye las letras utilizadas*
- B. *Utiliza el mismo número de letras, mantiene por lo menos en todas las palabras dos letras constantes y varia el resto de letras junto con el orden de las mismas.*
- C. *Varía la cantidad de letras. Al mismo tiempo presenta por lo menos dos letras siempre en el mismo orden.*
- D. *Mantiene una cantidad constante de letras, pero ya diferencia unas de otras a través de no repetir todas las letras.*
- E. *Varía cantidad y el tipo de grafía que utiliza, así como su orden.*
- F. *Utiliza la letra con que inicia la palabra, o alguna letra que corresponde o pertenece a la primera sílaba.*

El 8% de los estudiantes se encuentran en nivel B, pues aquí se puede notar que los niños incrementan las grafías utilizadas, esto les brinda un conocimiento más amplio de las grafías que conocen, aun así, no diferencian lo que dicen o significan. En algunas ocasiones utilizan las mismas grafías como un apoyo para escribir las palabras ya sea porque las conocen y están seguros de escribirlas, o utilizándolas como apoyo, sabiendo que con menos de tres grafías no se representa una palabra.

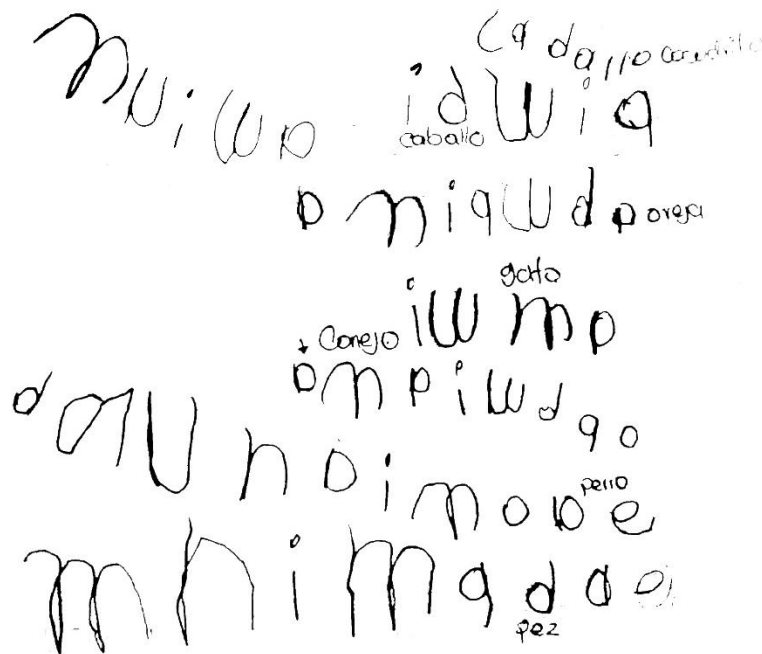


Ilustración 18. El utiliza las mismas grafías en un orden diferente (antes de la intervención). Fuente: el autor.

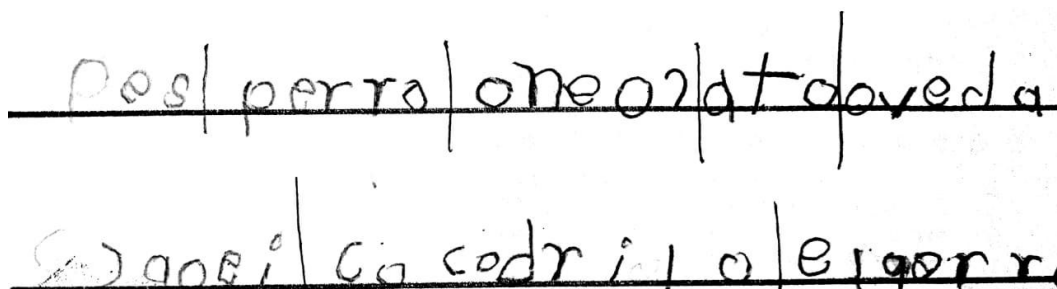


Ilustración 19. El después de la intervención. Fuente: el autor.

El 23% tiene nivel D, ya que, al escribir las palabras indicadas, mantiene un constante número de letras, aquí, los estudiantes saben que dos palabras diferentes, se escriben diferente, así estas contengan el mismo número de grafías, pues, ellos varían el orden en que las escriben y ya distinguen entre las letras y los números conociendo que las que tienen grafías, son las palabras escritas.

El 15% de los niños se encuentra en el nivel E, aquí, los niños comienzan a comprender el significado de las grafías, entonces no solo varían de grafías escritas, sino que también utiliza un número determinado de grafías de acuerdo al sonido de la palabra. Los niños tienen conciencia de la relación sonora de las grafías y las intentan utilizar expresando la escritura de las palabras que se les pidieron. Al leerla, no relacionen exactamente el número de sonidos existentes, pero, ya es más evidente el sentido de cada palabra.

El 23% de los estudiantes se encuentra en nivel F, pues, en el momento de pedirles que escriban la palabra, relacionan el sonido con la primera letra de la misma, aquí, se evidencia que los niños intentan corresponder al sonido inicial y continúan escribiéndola con diferentes grafías. En el momento en que el estudiante lee, señala de forma más específica el número de grafías y la palabra concreta.

Perro      Conejo      Gato      oveja      Caball  
Pb      bho      CF      Oba      C9E

Ilustración 20. E13 relacionando algunas grafías con sonidos o silabas para escribir una palabra.

Después de la intervención se aplicó el posttest y arrojó los siguientes resultados:

El criterio del nivel *silábico alfabético* se refiere a:

- A. *Parte de la palabra está escrita con una correspondencia silábica y otra con una correspondencia alfabética. No necesariamente en el caso alfabético corresponden a la palabra.*

El 54% de los estudiantes, comienza a combinar una parte alfabética con una silábica, es decir al colocar una grafía la reconoce como silaba y señala lo que está escrito, en algunas ocasiones no escribe la palabra de la forma correcta o algunas grafías no corresponden a la palabra específica, pero el estudiante, la reconoce por la primera grafía con la que se escribe, o por las demás grafías que la componen.

Los criterios del nivel *alfabético* se especifican en:

- A. *El niño hace corresponder una letra a cada letra de la palabra, aunque en ocasiones sin su valor convencional.*  
B. *Escribe de modo convencional. Sin conocimiento de la ortografía y en el caso de las oraciones sin segmentación correcta.*

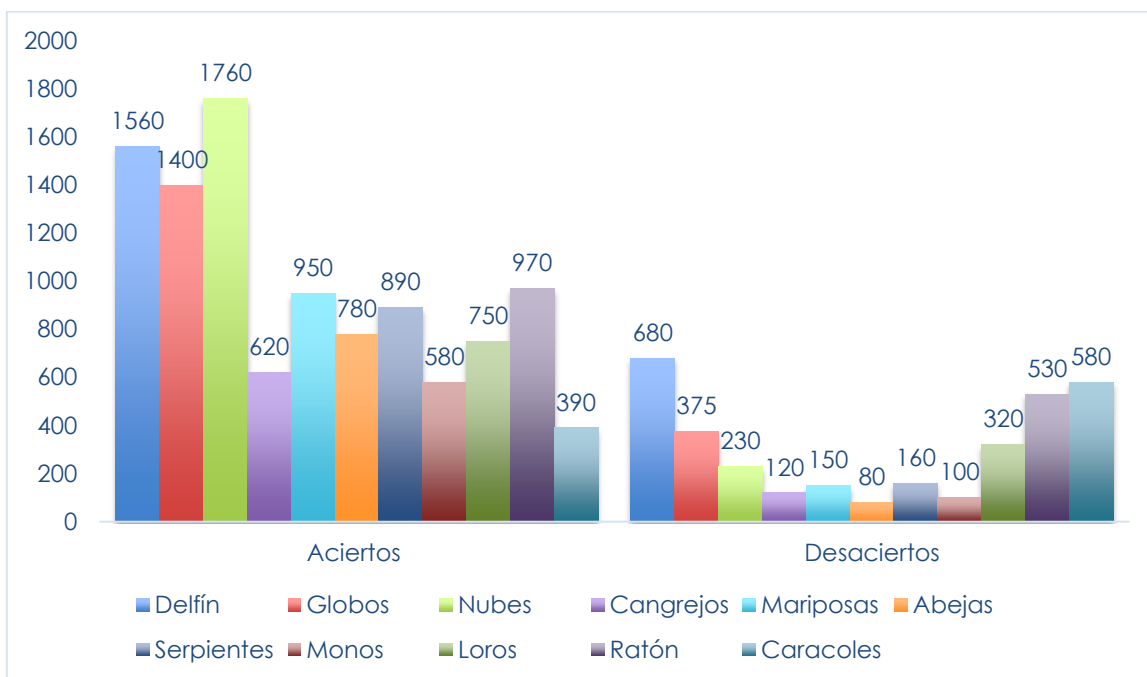
El 46% de los estudiantes tiene nivel A, a este criterio se le llama no convencional, pues los estudiantes tienen conciencia del sonido de cada grafía pero aún no lo manejan

a la perfección, en algunas ocasiones, los niños escriben las palabras y conforman las silabas, pero, aun no las leen de una forma muy clara.

## 6.2. Aciertos y desaciertos en los ejercicios del software

El software Leo con Grin brinda un porcentaje de realización de las actividades que se realizan así, como el número de aciertos y el número de errores que se cometieron en el desarrollo de cada ejercicio.

A continuación, se presenta una gráfica general acerca del proceso que se cumplió en el desarrollo de las actividades, pues se muestra cual es el mayor número de aciertos y cuál es el mayor número de desaciertos, los estudiantes trabajaron en parejas, por lo tanto, se realizó el análisis de 8 tabletas en general.



Gráfica 7. Aciertos y desaciertos de los ejercicios del software. Fuente: el autor.



Para realizar el análisis de los aciertos y desaciertos que se tuvieron en los ejercicios del software Leo con Grin, se reunieron los resultados de las 8 tabletas y se sumaron los aciertos de cada juego<sup>15</sup>, en cada letra, es decir, se revisan los aciertos generales identificando el proceso que se realizaba en el juego, más no la letra que cambiaba en el mismo.

Cada juego de Leo con Grin trataba de:

1. *Delfín: presentación de la palabra y sus partes.*
2. *Globos: identificación de las letras que forman la sílaba.*
3. *Nubes: encaje de la forma de cada una de las sílabas.*
4. *Cangrejos: formación de sílabas a partir de letras.*
5. *Mariposas: identificación de sílabas.*
6. *Abejas: identificación de la sílaba inicial de palabras.*
7. *Serpiente: formación de palabras a partir de sílabas.*
8. *Monos: formación de palabras a partir de letras.*
9. *Loros: reconocimiento y lectura de palabras.*
10. *Ratón: el orden de la frase y lectura de frases.*

---

<sup>15</sup> Cada estudiante tenía su propio usuario, así se utilizará una tableta por cada dos estudiantes.

### 11. Caracoles: formación de frases a partir de palabras.

Ilustración 21. Ejercicio Nubes: encajar silabas. Fuente: Leo con Grin

Se puede identificar que el mayor número de aciertos con 1760, fue en el ejercicio de las *nubes*, pues este ejercicio el estudiante debía encajar la silaba en donde se le indicaba, este ejercicio era uno de los más sencillos ya que se le presentaba al estudiante la



silaba y a medida que él la iba leyendo, la iba seleccionando y encajándola con la correcta, por lo tanto, la relación se daba de forma guiada y menos compleja que las demás, esto les permitía a los estudiantes comenzar con el proceso de lectura de una sola silaba e ir la complementando para formar la palabra completa.

Al analizar cada una de las actividades realizadas se identificó en los diarios de campo que los estudiantes relacionaban el ejercicio no solo con los juegos del software sino también con las actividades planeadas, ya que la relación de las palabras o silabas también se daba cuando se relacionaban con las actividades manuales y de escritura.



Ilustración 22. Ejercicio de caracoles: lectura y ubicación de palabras. Fuente: Leo con Grin.

El mayor número de desaciertos con 580, se muestra en el ejercicio de *caracoles*, este, el último ejercicio y uno de los más complejos que trata de formar frases a partir de palabras, aunque estaba constantemente la ayuda de Grin, el proceso de lectura se torna más complejo a medida que se aumentan más letras y palabras.

Estos números dan un parámetro general acerca de los ejercicios sencillos y los más complejos para los estudiantes, lo cual quiere decir, que se requiere hacer énfasis en el proceso de lectura, porque es el inicio a la lectura constante y continua, es necesario fortalecerlo de diferentes formas para que se logre la comprensión total del mismo.

El tiempo prudencial para poder realizar una intervención no se mide exactamente en dos o tres meses, pero un proceso continuo, es decir, una constante aplicación del mismo

y del énfasis de cada una de las actividades pueden lograr una mayor comprensión de la lectura.

### **6.3. Rol del docente**

El docente debe ser un orientador, un guía, un colaborador de los estudiantes, se pudo evidenciar que cuando se comenzó la intervención, los estudiantes mostraban un poco de timidez pues cada uno de ellos estaba acostumbrado a las estrategias tradicionales, las cuales son: realizar una actividad y estar en su puesto esperando a que la docente les califique, es por esto, que se buscó una forma distinta a la que la docente utilizaba para poder enseñar las mismas temáticas, con ayuda de la tecnología, en este caso Leo con Grin.

Leo con Grin, siendo un software de ejercitación y práctica, como se vio en la evaluación del mismo, permitió, desarrollar un sin número de actividades (Ver anexo 9) que le servían tanto al docente como al estudiante, pues, en el seguimiento de los diarios de campo surgieron varios cambios, que mostraban gran avance en los estudiantes. La pedagogía tradicional considero como agentes educativos al alumno que aprende, al profesor que enseña y a los contenidos programáticos enseñados, bajo la concepción de qué educación es el proceso de transmisión de la cultura y que esta transmisión es entendida como la enseñanza de las ciencias, las artes, y los oficios, de ahí, el modelo de la transmisión de conocimientos se centró en las tareas del profesor: planear, programar. Parcelar, enseñar, evaluar y promover (Lafrancesco, 2003). Esto, quiere decir, que el rol del docente es importante, pero, se deja de pasar de transmitir conocimientos a compartirlos con los estudiantes, ¿por qué compartirlos?, al compartir un conocimiento se está dando la posibilidad de que tanto el docente como el estudiante este abierto a nuevos conocimientos

y sea participe de construir conceptos diferentes y cambiantes que le permitan crear un aprendizaje significativo.

De esta forma, se buscó durante la intervención que el docente desarrollara diversas actividades para que los estudiantes no solo aprendieran, sino también pudieran interactuar de una forma diferente y de gran provecho para los niños. En las actividades, el docente involucro el software como apoyo al aprendizaje de los estudiantes, se utilizaba en diversos momentos y no estaba sujeto a una actividad específica, pues, se pueden realizar diferentes actividades en el software así, como realizarlas en momentos aleatorios.

Al diseñar la estrategia didáctica, se buscó que cada uno de los estudiantes sintiera un rol principal, es decir se sintiera un sujeto importante y participativo para la clase, esto quiere decir, que a cada sugerencia, opinión y conversación que surgía durante la clase se le atendía y se le daba una alternativa que le permitía buscar soluciones a esas inquietudes que presentaba.

Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 1998, llegar al punto de una práctica reflexiva para los docentes es importante para su formación, pues se ha demostrado que los enfoques de la formación docente acerca de la solución de problemas situados en el aula son más productivos que lograr que los docentes cambien sus convicciones. De tal modo, el planear una actividad que dé solución a los problemas cotidianos de los estudiantes hace que se cree un ambiente enriquecedor para ambas partes, es decir, que cada uno aprenda de estas nuevas experiencias y las comparta con las personas que le rodean.



Ilustración 23. Actividad de trabajo en equipo, grafía T. fuente: el autor.

En esta actividad, los estudiantes pudieron descubrir que iban a realizar con palos de paletas, pues tenían muchas ideas de lo que podría ser, pero al final se dieron cuenta que con tan solo un número determinado de palos y un número de lanas formaban algo diferente a lo cual le podían poner un nombre y agregar diferentes características que personifican el trabajo y le brindan el toque personal a cada guía que se realiza. Cuando se realizaban actividades de trazo, pintura y dibujo. Los estudiantes E9, E10, E3 y E13 manifestaban y preguntaban cómo debían pintar, de qué color, que dibujos podían hacer, lo cual es importante porque pareciera que estaban en la condición de hacer lo que el docente mandaba y no, lo que el docente orientaba que hicieran, pero, con la originalidad posible de cada estudiante. La didáctica personalizada presupone que la relación del profesor con el alumno implica entender al profesor como guía, orientador y facilitador de los contenidos curriculares (conceptos, procedimiento, valores y actitudes) para que el alumno los procese

e integre de modo personal, original (Carrasco, 2004). Es por esto, que el docente diseñaba actividades que fueran de interacción con las tabletas, en este caso, los estudiantes realizaban el trazo de la grafía T con el software Leo con Grin, luego leían las silabas, Ta, Te, Ti, To, Tu y después, leían algunas palabras que el juego les proporcionaba. Esto, para familiarizar la nueva grafía que se les estaba presentando, de la misma forma, se realizaba la actividad manual, integrando diversas palabras identificadas en el software y las nuevas palabras en la manualidad, como por ejemplo la telaraña, reuniendo grafías ya vistas y escribiendo la palabra teniendo conciencia del sonido de la misma.

Cada una de estas actividades, le permite al estudiante ser conocedor de un gran número de palabras y sonidos nuevos por aprender, pues se forja un aprendizaje significativo que el estudiante tendrá presente, de ahí en adelante (Bolaños Nieves, Pejendino López, Villalba Romero, & Jiménez Toledo , 2016).



Ilustración 24. Alien dibujado, aprendizaje de la grafía L. Fuente: el autor.

En la actividad el estudiante tenía tan solo la mitad del patrón y a partir de la imaginación y los aliens vistos en el software Leo con Grin creo la parte de arriba, los ojos, las manos, la boca y al final, haciendo énfasis en la grafía L se les pidió inventar un nombre y un poder o una habilidad que el alien pudiera tener, es decir que el estudiante quisiera tener, el nombre fue *Lulo* el E1 dijo:

*“Mi alien se llama Lulo y tiene la habilidad de respetar a sus compañeros”.*

*Fuente: diarios de campo.*





Ilustración 25. Leo con Grin actividad con los Aliens (LALI). Fuente: el autor.

Esto, dio inicio a un conversatorio donde cada estudiante analizaba un valor o habilidad que tuviera su alien, mediante su dibujo el estudiante mostraba y lo que quería reflejar a sus compañeros. Según (Lafrancesco, 2003) La educación preescolar tiene como objetivo ofrecer a los niños un desarrollo integral en los aspectos socios afectivos, morales y psico - motriz a través de las experiencias de socializaciones pedagógicas y recreativas. Lo anterior muestra, que una actividad o un tema determinado brinda un sin número de posibilidades de aprendizaje, un sinnúmero de segundas intenciones que integran todas las dimensiones del desarrollo de los niños y les permite sin que ellos se den cuenta, aprender no solo el tema propuesto, sino también las implicaciones del mismo.

Esta, es una de las cosas más importantes en la labor docente, ver al estudiante como un agente transformador de creatividad, habilidades y destrezas, diferentes formas de expresión, relación y sobre todo comunicación, para hacerlos sentir autónomos en sus propias decisiones, siempre y cuando tengan la guía del docente, quien ayuda a orientar los

posibles caminos por los cuales se soluciona alguna situación, aun así, cada una de estas estrategias aunque parecen muchas, son pocas, porque en la actualidad, hay que buscar continuamente la transformación y el cambio que el docente cree para lograrlo con los estudiantes, en la investigación, se involucró el software, ya que la tecnología es un gran punto de partida para poder enseñar, reforzar y aprender, siempre y cuando se sepa utilizar.

El Estudiante 13 dice:

*“profe, a mí me gusto el pescado que hicieron yo quiero aprender a hacer uno para llevarlo a mi casa y así poder decorarla con muchos animalitos”*



Ilustración 26. Manualidad Pez, gráfica P. fuente: el autor.

El fin de las actividades planteadas, consistía en ver más allá del tema y hacerle saber al estudiante que todas las cosas que se realizaron sirven para algo en su vida cotidiana, en su vida fuera del colegio, pues, no solo basta con tener el conocimiento dentro de la escuela sino también hacer la invitación a utilizar y aprovechar cada cosa que se les

enseña en cada una de las actividades que los estudiantes realicen. Según Monereo, 1994 (citado por Carrasco, 2004) los profesores han de ser muy conscientes de que su forma de enseñar influye decisivamente sobre la forma de aprender de sus alumnos. Y se puede afirmar que con cada una de las actividades en donde se involucró el software, el estudiante tuvo una visión distinta de cómo fue su proceso de aprendizaje con herramientas diferentes a las que su docente utilizaba, en la interpretación de los diarios de campo y observación de las rejillas, como lo dijo el E5

*“Primero se debe jugar Leo con Grin para poder aprender a leer”*

Estos comentarios, muestran que los estudiantes comprenden que el uso de la tecnología no solo se toma como diversión, pues se toma como elemento de aprendizaje e interacción. A medida que se realizaba la intervención, se incentivó a que los estudiantes descubrieran nuevas situaciones y posibilidades de crear e imaginar situaciones ya que, al comenzar solo seguían la condición de la maestra, el estudiante no podía llegar a pensar en las diferentes situaciones presentadas, solamente, seguía las indicaciones que se le pedían, de esta forma, la estrategia didáctica buscaba que el estudiante tuviera diversas opciones de pensamiento, imaginación y solución a las actividades, como, por ejemplo:

*¿Qué podemos realizar con una hoja de papel? ¿Se puede hacer un juguete a partir de la hoja? ¿Y si se le realiza una forma o figura que podrá quedar? - La docente.*

Estas son preguntas que invitan al estudiante a pensar en alternativas diferentes de solución y a ver que las cosas materiales que tiene a la mano dejan de ser solo materiales y pueden conformar una historia:

“La serpiente que comía sopa, tenía 3 ojos y muchos colores en su cuerpo, la seguían los sapos, osos y tenía muchos sueños” Comentario de E9



Ilustración 27. Grafía S, Serpiente dibujada por estudiantes E9 y E10. Fuente: el autor.

En esta actividad los estudiantes solo tenían los tres ojos de la serpiente, lo cual fue muy curioso para ellos porque tenían comentarios acerca de *¿si es posible que tengan tres ojos? ¿Cómo lo voy a dibujar? ¿Qué forma tiene el cuerpo?* Entre otras, cuando transcurría la actividad se les iba preguntado a los estudiantes *¿si la serpiente come sopa, por donde la come si no tiene boca? ¿La serpiente tiene tres ojos, pero será que tiene cejas? ¿La serpiente camina?* Tanto así, que algunos estudiantes tomaban la iniciativa de agregar características a la serpiente, como cejas, pestañas, manos incluso la comida que se comía, pues esas características en alguna parte las habían visto, en el software, donde los estudiantes alimentaban también a los aliens que estaban en su juego, esto les brinda la

posibilidad de ampliar sus horizontes a nuevas expresiones y formas de decir las cosas, rompe las barreras creadas, pues cada uno de ellos mostraba felicidad cuando socializaba su trabajo a los compañeros y demostrar que lo que estaba en la tableta también lo podían transformar, los estudiantes mostraban el interés por ver cómo había quedado el dibujo del compañero y que cosas tenía este, que el suyo no.

Como conclusión se puede decir que:

El profesor deja de ser no solo el centro de la actividad educativa, sino fundamentalmente el intelectual responsable de la misma, para visualizarlo como un operario en la línea de producción escolar (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2002).

El docente quien planea cada estrategia de una forma didáctica para poder invitar a su estudiante a lograr el objetivo planeado, de la misma forma, se piensa que la reflexión constante de la práctica docente es la que fomenta nuevos conocimientos, metodologías y formas de llegar a los estudiantes para lograr el aprendizaje significativo esperado.

El docente es el proponente de nuevas ideas, nuevos juegos y nuevas cosas por aprender, esto, lo hace de la mano con las cosas importantes a su alrededor, las cosas interesantes para los niños, como lo son la tecnología y el gran provecho que se puede sacar de ella, pues la tecnología, es un gran medio de aprendizaje, el cual le ayuda al estudiante a sentir iniciativa por aprender cada día más.

#### **6.4. Rol del estudiante**

El estudiante es el principal agente en las actividades planeadas, pues, la estrategia didáctica se realizó teniendo en cuenta las características de la población. Como manifiesta

Borkowski (citado por Carrasco, 2004) quien dice que los estudiantes deben participar activamente y analizar la forma en que las estrategias aprendidas inciden en los resultados que obtienen. De esta forma, se analizaron las actividades planeadas, donde el estudiante como sujeto principal de las mismas iba notando su cambio y mejoría a medida que realizaba las actividades, pues de forma inherente a su conocimiento, se estaba fortaleciendo una gran variedad de conocimientos que le permitían desarrollar de forma integral sus habilidades. Por ejemplo, las habilidades de argumentar y sistematizar las actividades realizadas para luego mostrarlas con gran entusiasmo hacían que los estudiantes sintieran un papel importante en el desarrollo de las clases.



Ilustración 28. Grafía C, marioneta del cocodrilo. Fuente: el autor.

En esta actividad, los estudiantes debían reconocer la grafía C de cocodrilo, coco, casa, etc. En las cuales cada estudiante tenía una guía, la debía pintar y estar atento a las

instrucciones para continuar con el proceso. A medida que los estudiantes realizaban la actividad surgían preguntas acerca de *¿Por qué no tiene cuerpo el cocodrilo? ¿Que se realiza después de pintar el cocodrilo? ¿Cómo se escribe cocodrilo?* Cuando los estudiantes iban terminando e identificaron los otros materiales (palos y hojas) se emocionaron, pues para ellos elaborar un juguete, muñeco o animal es algo nuevo, algo diferente a lo que habitualmente hacen, de esta forma, los estudiantes se sintieron felices de poder enseñarle a los demás las cosas nuevas que aprendieron ese día.

En cada actividad se realizaba un ejercicio de Leo con Grin, ya sea al inicio, como refuerzo o evaluación, en esta actividad los estudiantes escribieron la palabra Cocodrilo con el software, se realizaba un dictado y los estudiantes escribían cada una de las letras que componían la palabra:

*“E3: ¿Profe, la c de Casa? ¿con la c de coco?”*

*“Si decimos Cocodrilo se repite dos veces la o” E6*

En cada letra que los estudiantes escribían se hacía inferencia, es decir, que otras palabras se conocían con la misma letra, que más se podía escribir y como sonaban, esto, les permite a los estudiantes a tener conciencia sonora de cada una de las palabras que leen y escriben y de la misma forma, les ayuda a fijar su concentración para escribir y leer nuevas palabras (CITAC, 2006).



Ilustración 29. Cocodrilo terminado. Fuente: el autor.

Al realizar una actividad como esta, se espera que los estudiantes, no solo aprendan a realizar la manualidad, sino, también a favorecer la formación integral del niño, es decir, según, Lafrancesco, 2003 los docentes de preescolar, deben promover:

1. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad.
2. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y la solución de problemas que implica relaciones y operaciones matemáticas.
3. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también su capacidad de aprendizaje.



4. La ubicación espacio - temporal y el ejercicio de la memoria de los procesos de pensamiento.
5. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
6. La participación en actividades lúdicas con otros niños, niñas y adultos.

Cada uno de estos aspectos, se llevó a cabo teniendo en cuenta las características de la población y los temas de enseñanza, pues los alumnos no solo aprendían acerca de las letras y de su trazo, también comprendían el desarrollo completo de la actividad que generaba trabajo en equipo y colaboración por parte de los estudiantes, emoción, creatividad e invitación por realizar diferentes animales, y manualidades que les permitió desarrollar sus destrezas y habilidades de motricidad así como la expresión oral por medio de cada una de las actividades que se socializaba, de esta forma, cada estudiante tenía algo nuevo que mostrar, algo importante que decir y algo nuevo que aprender.

La tecnología, les invito a interactuar no solo con las actividades y los juegos sino también con sus compañeros, pues las frases, palabras y/o fragmentos que estaban en los juegos, siempre estaban presentes en las actividades a realizar, su lectura, escritura y las gráficas que componían las palabras.



Ilustración 30. Caracol dibujado del software. Fuente: el autor.

Al utilizar el software los estudiantes crean una relación con el mismo y plasman sus ideas en papel, cada ya que cada una de las actividades realizadas enlazan las actividades manuales y esto les permite a los estudiantes conocer acerca de la tecnología como algo provechoso y de lo cual se puede aprender. Como dice Shuler, Winters, & West, 2013, (citado por Meza Jaque, 2018) “a medida que aumentan la potencia, la funcionalidad y la asequibilidad de esos dispositivos, aumenta también su capacidad de apoyar el aprendizaje de maneras nuevas” además de permitir un aprendizaje centrado en el estudiante, personalizado, interactivo, transversal a las áreas del conocimiento y que cambia, positivamente, el rol docente, entre otras ventajas. De este modo, se ve reflejado que cada una de las actividades son planeadas para los estudiantes de una forma consiente, es decir, de forma útil para su aprendizaje y a la vez para su diversión mientras se aprende.



Ilustración 31. Grafía D, dinosaurio dactilopintura. Fuente: el autor.

Cada estudiante, tienen una forma diferente de ver las cosas, como por ejemplo aquí:

*¿profe, un dinosaurio hecho con mi mano? E10.*

*Si, podemos crear eso y muchas cosas más. Docente.*

A medida que surgían estas pequeñas frases, se evidenciaba que una de las cosas más importantes para los estudiantes era esa, aprender a hacer cosas curiosas, cosas que ellos no imaginaban se podían hacer, así fuese sencillo de hacerlas, pues se está en una constante actividad pedagógica, que implica pensar en los niños y para los niños, y dejar a un lado la opción del maestro tradicional que solo da órdenes para realizar cualquier actividad, pero no comparte la alegría del estudiante al ver sus alcanzar sus logros.

De la misma forma, se realizaba la actividad involucrando Leo con Grin y realizando el trazo de cada una de las grafías para reforzar la motricidad fina y la escritura de las letras.

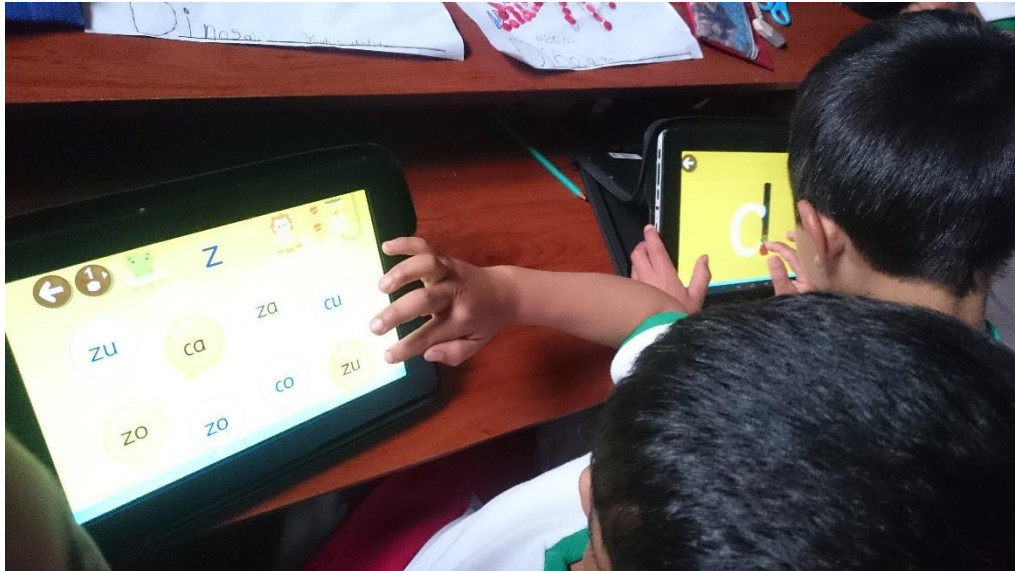


Ilustración 32. Actividad de emparejamiento y escritura en leo con Grin. Fuente: el autor.

Como conclusión se puede decir que:

Debe concebirse al niño y la niña como seres activos dentro de su propio proceso de aprendizaje, lo que en la práctica supone una metodología en la que el alumno vivencia, perciba y conceptualice el contenido de sus experiencias (Lafrancesco, 2003). Pues, eso, fue lo que pretendió la investigación a través de la estrategia didáctica para poder llevar al niño a ser autónomo en su aprendizaje y a compartir sus experiencias y conocimientos con sus demás compañeros por medio de estrategias diferentes como lo es el software Leo con Grin apoyando el proceso de lectoescritura de una forma óptima y agradable para los niños.

## 6.5. Rol de la tecnología

La tecnología se considera como la herramienta utilizada para poder lograr un aprendizaje esperado. En la investigación la tecnología formo un papel importante ya que para cada actividad se tenía un refuerzo, motivación o evaluación con el software Leo con Grin. Esto, no quiere decir que la tecnología fuera el centro de la investigación, como tampoco menos importante para la misma.

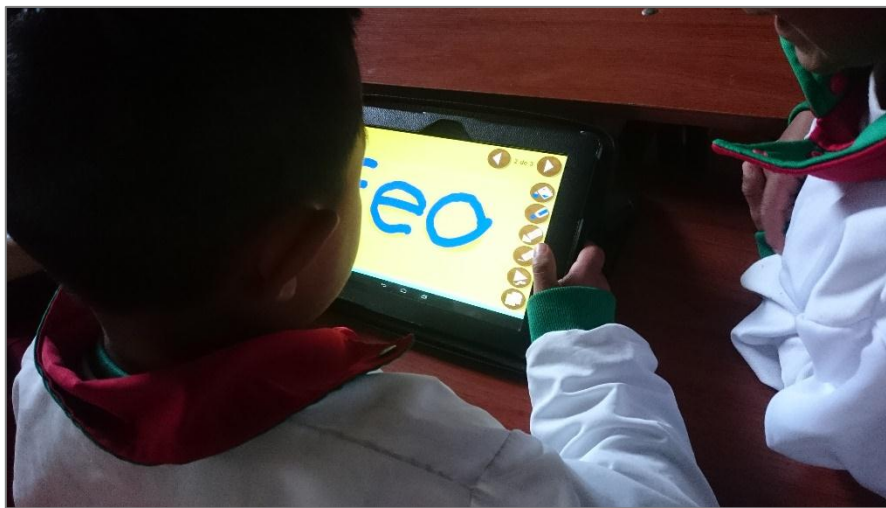


Ilustración 33. Actividad de grafo motricidad Leo con Grin. Fuente: el autor.

En la imagen, se puede ver un ejercicio de grafo motricidad, los niños en este caso el E6, realizaba el ejercicio, de una forma distinta, pues ya no se hacia el trazo convencional en las guías, sino que se realizaba el trazo en la tableta.

Esto, era muy importante para los niños, pues los ejercicios del software les permitían interactuar con un personaje que en ese momento podía ser su profesor, así, como colaborarse entre dos compañeros y solucionar los ejercicios de la forma correcta, a medida que iban solucionando los ejercicios, los estudiantes reflexionaban en los aciertos y errores aprendiendo el uno, del otro.

El aprendizaje de hoy apunta a la colaboración, la participación y la creatividad (CCD, 2012). Al realizar las actividades se tuvieron en cuenta los diferentes momentos de la clase, como lo son la puesta en contexto, entrega del conocimiento, ejercicios de aplicación y evaluación. En cuyas actividades se realizaban la actividad del software, estas permitían realizar actividades de grafo motricidad, de lectura, escritura con las grafías ya hechas y seguido de eso las actividades manuales, las cuales afianzan el aprendizaje, teniendo en cuenta que los niños recuerden las actividades que hicieron, por ende, el tema que aprendieron.

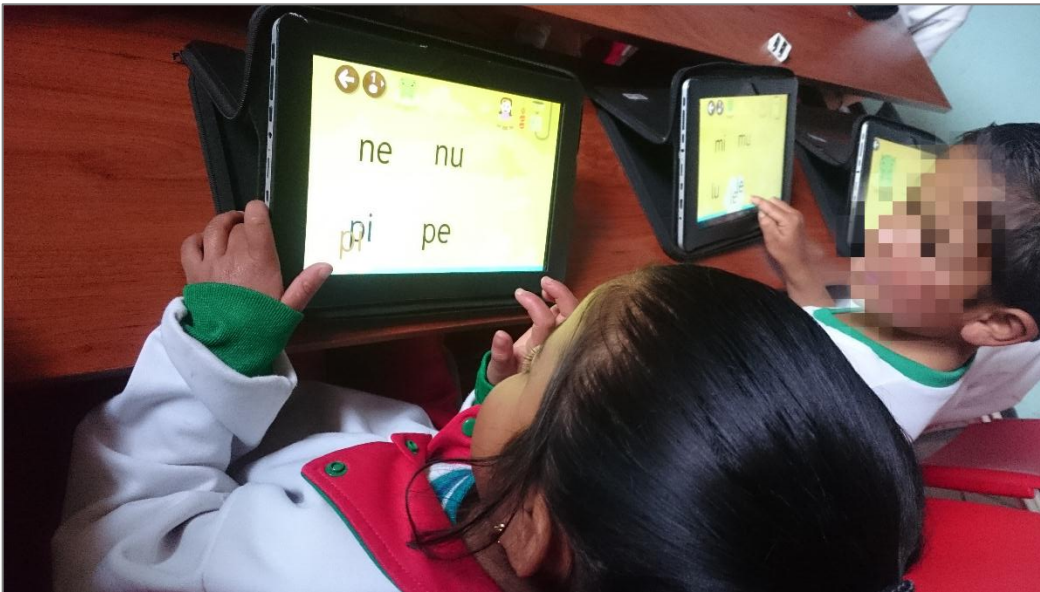


Ilustración 34. Ejercicio de encaje. Fuente: el autor.

Los estudiantes realizaban las actividades algunas veces individuales, otras veces en parejas, como se puede ver en la ilustración, los estudiantes, aunque estaban trabajando de forma individual, se colaboraban, para que así resolvieran los ejercicios de la mejor forma.

Para los estudiantes, en general, las actividades con las tabletas fueron muy divertidas pues por ejemplo el E12, E13, y E1 preguntaban constantemente en que momento las utilizaban y cuando las repartían, ya sabían que se entraba a Leo con Grin y se utilizaban.

En este caso, la tecnología se utilizó como herramienta, pero también sirvió como motivación para los estudiantes, pues ellos, utilizan las tabletas de vez en cuando, y lo hacen para jugar de forma libre, sin ninguna viabilidad educativa por la docente titular. Sin embargo, las actividades realizadas, se guiaban a cada estudiante, aun así, no era necesario, pues, el juego da las indicaciones necesarias para solucionar cada actividad.

De esta forma, se observó en el diario de campo como la tecnología hace que los estudiantes tengan una mejor interacción no solo con el juego y la tableta sino también con sus compañeros. La tecnología, les permitió a los estudiantes construir conceptos nuevos, aprender no solo la lectura y la escritura sino también, aprender colores, nociones, cantidades y formas.

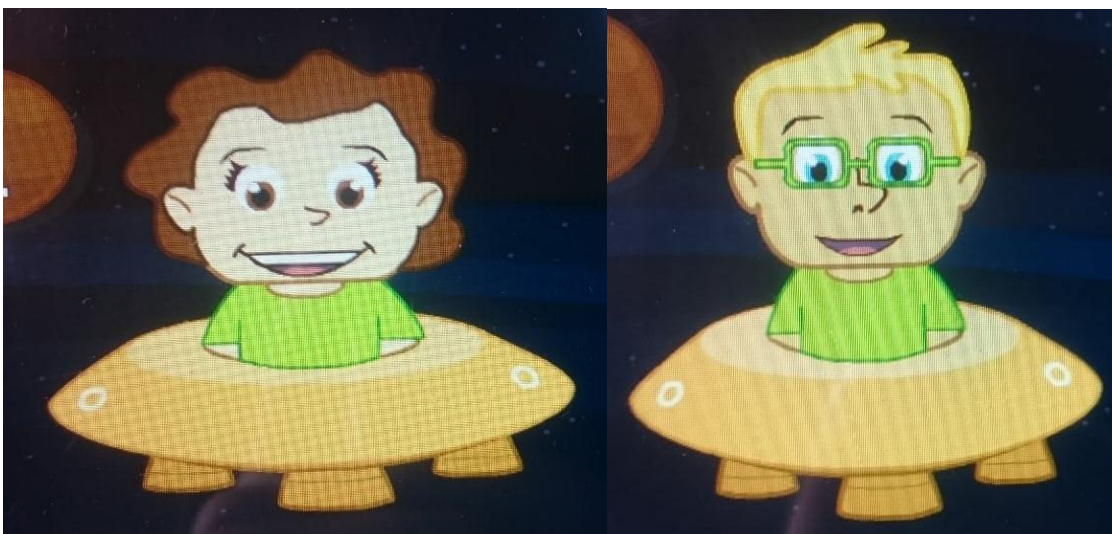


Ilustración 35. Avatar Leo con Grin. Fuente: Leo con Grin avatar de los estudiantes.

La tecnología permite que los niños se involucren en la resolución de problemas, interactúen más socialmente, recreen nuevas formas de relacionarse, en este caso en otro idioma, además de promover las competencias para la vida. Para que esto se efectúe es necesario saber discriminar y elegir el mejor uso para los pequeños (Santos y Osorio, 2008).

En la actividad realizada, los estudiantes estaban creando su avatar, y a medida que lo hacían no solo se representaban sino también buscaban diferentes formas de s representarse, algunos pensaban en que características tenía su rostro para poder reflejarlas en el avatar como el color de sus ojos, cabello, piel, se preguntaban si había cejas, si se colocaban pestañas y el color de blusa que más les gustaba. De esta forma cada estudiante creó su personaje y escribió su nombre relacionando las letras de la tableta con las letras que compone su nombre.

Este tipo de actividades fomenta su creatividad, capacidad de expresión oral, interacción con docentes y compañeros y con el aparato tecnológico, que les muestra a los niños diversas posibilidades de aprendizaje. Ver la tecnología como un elemento de apoyo es hoy día un elemento importante en la educación, pues la tecnología ha sido un gran inconveniente en el ámbito escolar, y el docente debe aprovechar ese elemento como una herramienta de aprendizaje en sus clases, de tal manera que el estudiante aproveche cada



uno de esos momentos con la tecnología y lo utilice a su favor.



Ilustración 36. Ejercicio de creación de palabras.

Ungerleider y Burns, 2002, (citado por Heredia Escorza, 2014) El aprendizaje meta cognitivo, el cual incluye conocerse a sí mismo y generar sus propias estrategias para aprender, desarrolla también la memoria y la resolución de problemas por lo que se propone que la tecnología incluida en el salón puede ayudar al desarrollo exitoso de este tipo de habilidades por medio de la motivación del alumno mediante estas herramientas.

Pues, se evidencio que con el software una de las cosas más importantes para los estudiantes era conversar acerca del mismo y explorar actividades más allá de las que la docente planteaba.

*Profe, estoy haciendo el ejercicio de la “Z”. E2*

Debido a que el software permite explorar diversas actividades sin un orden específico, los estudiantes E1, E12, E13, E6 y E2 realizaban ejercicios de las otras grafías, y a medida que los realizaban identificaban las letras e intentaban continuar con la lectura de las mismas, esto muestra que el juego, invita a los estudiantes a continuar con los ejercicios, a realizar más actividades y a ver una forma distinta de aprender, explorando todas las opciones que hay en el contribuyendo la facilidad para jugarlo.



Ilustración 37. Actividad de grafomotricidad en Leo con Grin. Fuente: el autor.

Se concluye que la tecnología es una herramienta muy importante e interesante para los estudiantes, pues a través de esta se aprenden infinidad que cosas que son útiles para los estudiantes, la labor, está en cómo se enfocan estos recursos para poder utilizarlos de una forma beneficiosa y eficaz para los estudiantes.

## 6.6.Triangulación

La relación entre el rol del docente, el rol del estudiante y el rol de la tecnología es de gran importancia, pues a medida que el docente realiza el diseño de las actividades y/o planeaciones, debe pensar en la estrategia didáctica que va a utilizar con sus estudiantes, y

en la forma en que ellos pueden tener un aprendizaje significativo e integral de tal manera que tanto el docente como el estudiante tengan la posibilidad de aprender el uno del otro y mantener una comunicación constante que brinde a autonomía necesaria para los estudiantes.

Los estudiantes deben ser partícipes de las decisiones que el docente tenga para mostrar, es decir, los estudiantes, son el elemento más importante en las actividades planeadas, pues, cada una de las actividades diseñadas, deben ser para los estudiantes. Como afirma Fernández Huerta, 1974, (citado por Carrasco, 2004) Las normas didácticas, para que sean válidas, han de tener en cuenta las decisiones del propio alumno: nadie aprende si no quiere, aunque disponga de los mejores profesores y medios para hacerlo. Es por esto, que en cada una de las actividades que se diseñaron se tuvo en cuenta el interés del estudiante ante las mismas, si bien, muchas de las actividades eran diferentes y novedosas para los estudiantes, ya que se observó, el entusiasmo que se tenía por realizarlas, así, como el interés por querer jugar con el Software Leo con Grin, el cual invito a los estudiantes a continuar con el proceso y a seguir aprendiendo más de él.

En este sentido, el docente, crea formas nuevas de enseñar, es decir, el docente diseña estrategias que le permitan facilitar su labor de tener un aprendizaje significativo con sus estudiantes, una de estas estrategias es la tecnología, ya que en la actualidad es muy importante para los niños, para los padres y la labor de los docentes está en saber cómo poder utilizarla de una forma óptima para aprovecharla al máximo. “A medida que aumentan la potencia, la funcionalidad y la asequibilidad de esos dispositivos, aumenta su

capacidad de apoyar el aprendizaje de maneras nuevas Shuler, Winters & West, 2013

(citado por Meza Jaque, 2018).



Ilustración 38. Trazo de la E. fuente: el autor.

El proceso que se llevo durante la intervención fue muy interesante, pues el estudiante fue un sujeto autonomo y libre de tomar sus propias desiciones, sin embargo, siempre estuvo el apoyo del docente, el cual se trataba de guiar, comprender y orientar cada uno de los pasos de los estudiantes, el software, en si, apoya el proceso de lectoescritura de una forma sencilla, es decir, cada una de las actividades diseñadas allí, son pertinentes y explicitas para que los estudiantes las realicen, de esta forma, se puede decir, que el software fue un apoyo importante y que logró cumplir el objetivo de apoyar el proceso lectoescritor en los niños. A medida que se desarrollaban las actividades los estudiantes se observaban entusiasmados, no solo por realizar el juego, tambien por realizar la manualidad que venia despues de el.



Ilustración 39. Ilustración de la triangulación. Fuente: el autor.

El proceso que se realizó en cada una de las fases dio como resultado, la importancia de la tecnología, el docente y el estudiante en el proceso educativo, si bien se analizaron tres apartados con el rol de cada aspecto mencionado, aun así, no se puede desligar, un aspecto del otro, pues el rol del docente es primordial, ya que es el, quien plantea los objetivos, metas y logros que los estudiantes requieren, pues el docente es el sujeto que orienta con las estrategias didácticas que el mismo diseña para que los estudiantes cumplan la meta deseada.

Aun así, el estudiante juega un papel importante, ya que las actividades son diseñadas para él, y en el momento de realizarlas, es el estudiante quine debe darse cuenta de cómo lograr ese proceso, el estudiante se está formando como un sujeto autónomo, líder e integral con cada una de las orientaciones que su maestro le brinde.

Como dice Van Scoter y Ellis, 2001, (citado por Hereida Escorza & Cannon Díaz, 2013) es importante que los maestros sepan usar adecuadamente las herramientas que provee la tecnología, y que puedan en ella encontrar el balance perfecto para el desarrollo

de habilidades de en el preescolar. De este modo, la utilización de la tecnología, es un tema que está en auge, pues, la importancia de saber utilizarlo es vital en la educación. Si bien, existen diversos programas, software y material educativo digital que contribuya con el aprendizaje, e necesario, estudiarlo a profundidad para conocer qué cosas se aprende del mismo, y que cosas se pueden mejorar.



Ilustración 40. Grafomotricidad, colores, formas y tamaños. Fuente: el autor.

Con el software Leo con Grin, no solo se fortalecía el aprendizaje de la lectoescritura, pues, con el gran número de ejercicios que este trae, se pudo reforzar diversos temas y afianzar varios conceptos, como, por ejemplo, los diversos colores de los aliens, las formas que tenía cada juego (nubes, cuadrados, rectángulos), las cantidades en cuanto a las letras, el tamaño de los elementos que se encontraban, las características de cada avatar, la noción espacial (arriba, abajo, al frente, atrás), y la motricidad fina, cada vez que se realizaba el trazo y escritura de una palabra. Cada una de estos temas aprendidos, los

conoce el docente, como los conceptos importantes que el niño debe saber, del mismo modo, se encuentran en el plan de estudios, pero, no se debe olvidar que el niño, aprende inherentemente, a medida que está jugando. Como menciona Jean – Jacques Rousseau, 1762, (citado por Meza Jaque, 2018) se debe considerar al niño como tal y la relevancia de respetar la naturaleza que quiere que vivan conforme a su etapa de la vida. Los niños tienen maneras de ver, pensar, de sentir que le son propias.

Es así, como el rol del docente se convierte en una incógnita grande que resolver, pues debe estar en constante comunicación con los estudiantes para conocer cuáles son tanto sus prioridades como sus intereses en aprender y hacer de ese aprendizaje un proceso didáctico para los niños, no se debe olvidar que el niño va a la institución a jugar, más no a aprender y el reto se encuentra en ver ese juego de forma provechosa para que el estudiante aprenda.

En el análisis de los diarios de campo y las observaciones a los estudiantes, hubo algo en común, pues, para los alumnos el utilizar la tabletas cada vez que se tenía clase era algo emocionante, tanto, que los estudiantes tomaban la iniciativa de preguntarle a la docente, si llevaban las tabletas, si había que conectarlas y en qué momento se debían encender. Lo cual es importante para los niños, ya que sienten que son parte de la clase, es decir, que están inmersos en ella y tienen voz y e importancia en la misma, más no, se impone la clase como el docente la diseñó, de esta forma, se involucro a los estudiantes a aprender acerca de la tecnología, más allá de saber encender la tableta, pues el hecho de conectarla, saber como se debe cuidar, conocer como deben ser sus cuidados, es importante

también, por que les genera conciencia acerca de las cosas que les rodean y de la gran utilidad que estas tienen.



Ilustración 41. Actividad del juguete del Cocodrilo. Aprendizaje de la grafía C.

Fuente: el autor.

En la actualidad, centrar la atención del estudiante se basa en buscar estigias diferentes, estrategias que le permitan al tanto al estudiante como al docente facilitar el aprendizaje y hacer que este aprendizaje sea significativo e importante para el mismo, construyendo nuevos conocimientos, conceptos y soluciones a las diferentes situaciones de su vida. Según Wartella et al, 2013, (citado por Meza Jaque, 2018) quienes apuntan que la tecnología puede ser integrada a los procesos formativos en educación parvulario, siempre y cuando tengan una finalidad e intencionalidad pedagógica clara, pues de eso dependerá su efectividad. Se puede decir que la tecnología tiene diversas formas de uso, el desafío está



en conocer detalladamente las características, potencialidades y habilidades que esta desarrolla en determinada actividad, de esta forma, se enseña al estudiante a utilizarla para aprender y disfrutar esos momentos de aprendizaje que le surgen día a día.

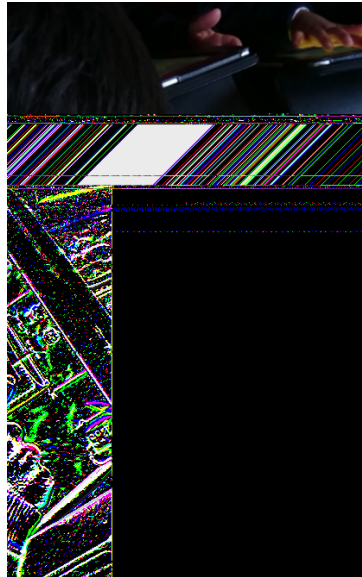


Ilustración 42. Actividad de loro en leo con Grin. fuente: el autor.

En conclusión, se dice que el docente tiene una importante misión, la misión de enseñar, por medio de estrategias didácticas que le permitan al estudiante querer aprender cada día más, y esto, se logra, haciendo que el estudiante desee aprender con apoyo de las herramientas que le rodean, de las herramientas que le gustan y le interesan, formando de ellas, un elemento de apoyo constante que sirva para lograr un aprendizaje significativo e transcendental en la vida del estudiante.

## **7. Trabajos futuros.**

El portal educativo Educaplanet, no solo tiene el software Leo con Grin, también cuenta con juegos de inglés y matemáticas, por niveles por lo tanto sería importante que se

realizaran investigaciones acerca del uso de estos otros juegos que pueden ser de gran herramienta para las instituciones educativas.

Se pensaría desarrollar una investigación similar con estudiantes de grado primero ya que el software educativo cuenta con dos niveles, uno de menor complejidad y el otro de mayor complejidad, al mismo tiempo tener un mayor tiempo de intervención ya que el software nos brinda actividades para todas las letras del alfabeto.

## **8. Discusion de resultados**

En este apartado se encuentra el contraste de los referentes teóricos en cuanto a los resultados obtenidos en la investigación.

En la aplicación del pre test y el post test se determinó el nivel de escritura de los estudiantes, teniendo en cuenta el Manual para la Evolución de la Lectura y la escritura (CITAC, 2006) donde se puede analizar detalladamente el proceso que tiene cada estudiante. Para los niños, algo importante, es la imagen representada con su escritura, viéndola como un complemento de importante valor y no un conjunto de cosas por separado, pues se conoce que el sujeto aprende a través de sus acciones sobre los objetos del mundo, y que construye sus propias categorías de pensamiento al mismo tiempo que organiza el mundo (Ferreiro & Teberosky, 1993, p29). Es por esto, que cada una de las actividades diseñadas tenía la escritura de las imágenes, para que los estudiantes las pudieran reconocer e identificar, lo mismo sucedió con el nombre, su nombre escrito era un indicador para identificar sus hojas, su usuario y sus actividades. El software también acompaña cada imagen con letras y la pronunciación de la misma, por lo tanto, el estudiante mientras que realizaba la actividad, señalaba la imagen o la grafía y el software

repetía lo que esta significaba haciendo que el estudiante reconociera lo que estaba escribiendo o señalando.

Como dice la Corporación Colombiana Digital, 2012, uno de los desafíos de la enseñanza del siglo XXI está en comprender al estudiante contemporáneo, el cual es creativo, móvil, colaborativo y productor. Esto implicó diseñar actividades que le permitieran al estudiante estar activo en cada una de sus sesiones, pues, se diseñaron actividades en las cuales el estudiante se concentrara en seguir unos determinados pasos, aun así, los hiciera a su ritmo y apoyándose con sus compañeros. de la misma forma, se realizó con el software, pues no solo se trataba de realizar los ejercicios del mismo, a medida que se realizaban los ejercicios se iba dialogando, hablando y comunicando lo que se estaba haciendo, pues, se recordaban diferentes temas vistos, diferentes palabras y pseudopalabras<sup>16</sup> creadas con las grafías.

Según Osório & Santos Miranda, 2008, los medios de comunicación se convierten en una estrategia de aprendizaje del lenguaje visual, auditivo e interactivo, que motiva a los estudiantes a alcanzar logros para la construcción de conocimiento y la práctica en su vida cotidiana. Con el software se logró crear interacción entre el docente, la tecnología y el estudiante, pues el docente como orientador, guiaba al estudiante para aprender de la tecnología, en este caso, del software, a conocer acerca de sus actividades, de la forma en la que se realizan y a colaborarle a los compañeros cuando estos lo requerían.

---

<sup>16</sup> Se trata de una agrupación de letras que no constituye una palabra y que, por lo tanto, no permite representar una idea o un concepto. (Pérez Porto & Merino, 2015)

La estrategia didáctica diseñada para la intervención, se llevó a cabo con los pasos de Colombia Aprende, por Fernández, 2007, los cuales permitieron seguir detalladamente un proceso continuo con los estudiantes y tener cada una de las sesiones con una organización adecuada para los mismos. Como dice la UNED, s.f. Una estrategia que busca un aprendizaje significativo se caracteriza por relacionar y organizar la forma en la que el individuo adquiere el nuevo conocimiento, pues se tiene en cuenta cada una de las características del mismo para tener una mayor motivación en él y así lograr el aprendizaje esperado. Al realizar la intervención se identificaron los aspectos positivos y aspectos por mejorar, pues algunas de las actividades planeadas no se desarrollaron como se esperaba, pero su objetivo se cumplió.

El ambiente que se generó con los estudiantes fue agradable, de constante comunicación e interacción con los estudiantes, según Pulido ramos, 2010, se logra generar un ambiente enriquecedor modernizando la práctica docente, utilizando medios didácticos, para propiciar el desarrollo y comprensión de la información y el aprendizaje. Los estudiantes se encontraban en un entorno complejo, estaban con el grado primero y segundo, cuando cambiaron de entorno, estaban en el aula de informática, se sentían emocionados, se observaban tranquilos y muy comprensivos unos con los otros, es decir, los estudiantes se colaboraban con las actividades, de la misma forma se promovía el a ¿ambiente de respeto y tolerancia en cada opinión o comentario.

## **9. Conclusiones**

Las conclusiones se realizaron teniendo en cuenta las cuatro fases de la investigación, para poder así llegar a la conclusión general.

## 9.1. Pretest y postest

Durante el proceso de intervención de evidenció una mejora significativa en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes, pues al aplicar el pretest, se pudo identificar que los estudiantes tenían un proceso, presilábico no diferenciado y presilábico diferenciado, el cual mostraba un inicio al proceso de lectoescritura.

Después de la intervención, el 54% tiene nivel silábico alfabético y 46% nivel alfabético, el cual es un cambio notorio en los estudiantes.

Esto, enseña que la estrategia didáctica para mejorar el proceso de lectura y escritura influyo de forma positiva, implicando un cambio optimo en cada uno de los estudiantes a los que se le realizo la intervención, pues el uso del software Leo con Grin genero un alto impacto en los estudiantes y fue un apoyo importante para fortalecer el proceso de lectoescritura en los estudiantes.

## 9.2. Aciertos y desaciertos del juego

La grafica mostró que el juego con menos aciertos fue el del caracol, dicho juego se refiere a la lectura y organización de palabras para crear frases, este es el proceso un tanto complejo de la lectura, pues la unión de silabas, para formar palabras, lleva un tiempo un poco más largo para que el estudiante pueda leer y comprender lo que está escribiendo. De la misma forma, se es necesario, reforzar y hacer énfasis en este proceso, el cual, no menos importante que la escritura, comprende el principio de una lectura ágil y comprensiva para los niños.

La intervención tan solo tuvo un periodo de dos meses, por lo tanto, se piensa que con un proceso constante y continuo se puede llegar a un aprendizaje óptimo y complejo para los estudiantes.

### **9.3. Rol del docente**

El docente, como primera instancia es el agente motivador, cambiante y generador de nuevos aprendizajes significativos, pues, su principal objetivo es generar la construcción del conocimiento por medio de estrategias que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

La lecto escritura, tuvo un óptimo fortalecimiento, se hizo notorio el cambio que los estudiantes tuvieron durante el proceso de enseñanza, pues mejoro la expresión oral en los niños, la escritura y la lectura de algunas sílabas y palabras.

El docente debe facilitar el desarrollo integral del niño, buscando las estrategias didácticas pertinentes que permitan, desarrollar las habilidades y destrezas necesarias en las actividades tanto escolares como cotidianas, de este modo, debe buscar que el estudiante aprenda por iniciativa, es decir, crear estrategias que le interesen al estudiante, para que se tome la iniciativa de aprender y tener gusto por ese aprendizaje.

El docente es orientador, guía y comunicador de las actividades planteadas, para así, cumplir los objetivos que este proponga, pues el estudiante es el agente principal en las labores académicas teniendo siempre una guía y enfoque que genere la autonomía y la construcción del aprendizaje por iniciativa propia.

Cuando el docente incorpora actividades agradables para los estudiantes crea el aprendizaje significativo que se busca, pues, la emoción del estudiante, por querer aprender

hace que se quiera buscar más acerca del tema que se esté viendo. La tecnología, es muy importante, porque en la actualidad, es una herramienta que es necesario saber utilizarla, es necesario poder enseñarla y enriquecer el proceso de aprendizaje con esta.

#### **9.4. Rol del estudiante**

El estudiante se conoce como el protagonista dentro del aula de clase, pues cada una de las actividades son diseñadas por y para él, en ese sentido, el estudiante es autónomo de su propio conocimiento, sin embargo, el docente es quien lo orienta para llegar a esa autonomía.

El estudiante debe sentir el papel de ser líder dentro de su grupo, ayudar, colaborar y aprender desde su perspectiva como desde las opiniones de los demás, teniendo en cuenta que cada día se tiene algo nuevo por aprender y de la misma forma, algo nuevo por enseñar.

El estudiante es un sujeto libre de creatividad, originalidad, generador de dudas, interrogantes, situaciones y acciones que se le presenten, pues en cada una de esas situaciones debe presentar una solución, identificar que cada problema o circunstancia se puede solucionar y esta solución sirve como apoyo para su vida cotidiana.

#### **9.5. Rol de la tecnología**

La tecnología cumplió un papel muy importante, úes esta como hace parte de la motivación, refuerzo y evaluación de los estudiantes, de la misma forma desarrolla habilidades de expresión oral, comprensión, interpretación y lectura de palabras e imágenes

y hace parte de las estrategias didácticas que los docentes deben implementar para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En la actualidad, centrar la atención de los estudiantes ha sido un reto para los docentes, por lo tanto, una alternativa de solución siempre y cuando sea orientada de una forma provechosa y significativa forja en los estudiantes, la necesidad de descubrir nuevas experiencias y aprender de ellas para tener un aprendizaje integral y para su vida futura.

Leo con Grin es un Software que brinda la posibilidad de ser un apoyo, refuerzo, motivación y evaluación para los estudiantes, pues no solo se puede aprender acerca de la lectura y la escritura, también hay frases acerca del ambiente, elementos y contenidos que el estudiante puede indagar más a fondo y explorar el software aprendiendo muchas más cosas.

Las actividades de grafo motricidad son muy útiles para los docentes y de buen provecho para los alumnos, pues es una alternativa diferente para que los estudiantes realicen trazos sin recurrir a las antiguas planas que se realizaban.



## **9.6.Triangulacion.**

Se concluye que la investigación arrojo muy buenos resultados, no solo en el apoyo de las TIC e la lectoescritura, sino, también en cada uno de los procesos que se realizaron con los estudiantes.

El docente, la tecnología y el estudiante forman una triada importante porque de allí parte el principio del aprendizaje significativo, de la forma en la cual, cada una de las estrategias didácticas que realiza el docente dan fruto en los estudiantes brindando un aprendizaje integral y formando seres autónomos y motivados para seguir aprendiendo cada día más.

El docente es generador de nuevas estrategias, de involucrar las herramientas tecnológicas que se tengan a la mano para brindar aprendizajes diferentes a los estudiantes, aprendizaje significativos y enriquecidos de nuevos conceptos para los estudiantes. El estudiante va de la mano con el profesor, pues es un sujeto importante en su quehacer diario, es para él, para quien se diseña cada una de las actividades que permitan aprender nuevas cosas cada día y de este modo, el docente debe ser un sujeto intuitivo que sepa llegar al estudiante con actividades innovadoras que surjan a partir de la tecnología, la cual es una de las mayores atracciones para los estudiantes.

## 10. Referencias Bibliográficas

- Rada Cadenas, D. M. (15 de abril de 2009). *Instrumento para el analisis y evaluacion de los software multimedia educativos*. Obtenido de [http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento\\_para\\_Multimedia.pdf](http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento_para_Multimedia.pdf)
- Álvarez, M. M., & García, V. G. (2008). *DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR*. Obtenido de Educar con TIC: desafíos y posibilidades:: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66615063006>
- Bolaños Nieves, O. I., Pejendino López, H. f., Villalba Romero, J. J., & Jiménez Toledo , R. A. (2016). Obtenido de Estrategia Didáctica basada en TIC para contribuir en el proceso de lectoescritura: <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/libroeditorialunimar/article/view/979/901>
- Bonilla Tique , B., & Villabón Yustes, R. Y. (2017). *Escritura en grado transición. Una práctica que se resignifica a través del aprendizaje colaborativo*. Bogotá , Colombia .
- Calvo, P., Cataldi, Z., & Lage, F. (2007). *Evaluación sistematizada de software educativo: estudio de un caso de aplicación en grafos*. Obtenido de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/14166>
- Cano Ballén, I., Correal Urrea, N. A., Jiménez Ávila, D. M., & Vargas Penagos, C. I. (2014). Obtenido de Rimando, cantando y leyendo, vamos construyendo y un mundo descubriendo.: <http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/handle/10656/4071?s>

- Carrasco, J. B. (2004). *Una didáctica para hoy, Cómo enseñar mejor.* . Madrid: Ediciones Rialp.
- Carreño Valdivia, Y. (2014). Obtenido de El uso de las TIC en Chile en la enseñanza de la lecto-escritura en los niveles iniciales.:  
[www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/897.pdf](http://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/897.pdf)
- CCD. (marzo de 2012). *Corporacion Colombiana Digital* . Obtenido de Aprender y educar : <https://colombiadigital.net/>
- CITAC, T. (2006). Obtenido de Manual para la evaluación de la lectura y escritura:  
<http://www.citac.org.mx/descargas>
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). *Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI)\*. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte.* Obtenido de  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>
- Corporación Colombiana digital. (2012). *Aprender a Educar con las Tecnologías del siglo XXI.* Obtenido de  
[http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/267013/mod\\_resource/content/2/Libro-Aprender-y-Educar.pdf](http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/267013/mod_resource/content/2/Libro-Aprender-y-Educar.pdf)
- Darder, F., & Barceló, E. (2014). *EducaPlanet Learning & Apps.* Obtenido de Guia Didáctica: <https://www.slideshare.net/Educaplanet/guia-didactica-leogrin>
- de Acevedo, A. (s.f.). *¿Cómo funciona el cerebro de los niños?* Grijalbo.
- de López , N. M., & Berdicewski, O. (s.f.). *PFB Prueba de funciones básicas,*  
<https://vdocuments.site/ficha-tecnica-funciones-basicas.html>. Obtenido de

[https://es.scribd.com/document/261977964/Cuadernillo-de-La-Prueba-de-Funciones-Basicas#fullscreen&from\\_embed](https://es.scribd.com/document/261977964/Cuadernillo-de-La-Prueba-de-Funciones-Basicas#fullscreen&from_embed)

Devia Astorga, S. (2013). *Repositorio académico Universidad de Chile*. Obtenido de Estudio de caso: alfabetización en segundo nivel de transición de educación parvularia, a través de estrategias basadas en el uso tics:  
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/130398/Tesis%20version%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *estrategia docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. México : McGraw Hill.

Fernández , H. (15 de marzo de 2007). *Colombia Aprende* . Obtenido de Ministerio de Educación Nacional : <http://colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/fo-article-121199.pdf>

Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1993). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*.

Flórez, S. E., & Rodríguez Martínez, Y. M. (2014). *Corporación universitaria Minuto de Dios*. Obtenido de La ciudad Doman Desarrollo del método Glenn Doman a partir del diseño e implementación de una página web.:

<http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/>

Gomez, S. (Marzo de 2012). *El proceso de la evaluación de la lectura y escritura en la educación preescolar y primaria*. . Obtenido de <http://arenasarenas-lectura.blogspot.com.co/2012/03/el-proceso-de-la-evaluacion-de-la.html>

Gonzáles Cadena, V. R., & Iza Sandoval, O. P. (2017). *Juego digital para aprender a leer*. Machala.

Guía breve de PASW®. (s.f.). Obtenido de

<ftp://ftp.soc.uoc.gr/Psycho/spss/spss18.0/Documentation/Spanish/Manuals/PASW%20Statistics%2018%20Brief%20Guide.pdf>

Gutiérrez Gonzales, A. D., & Cannon Díaz, B. Y. (2013). Impacto de los recursos educativos abiertos REA en el aprendizaje del inglés de alumnos de preescolar. En B. C. Yolanda Hereida Escorza, *Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje*. Mexico. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Yolanda\\_Heredia-Escorza/publication/281294055\\_Aplicaciones\\_de\\_la\\_tecnologia\\_educativa\\_en\\_diversos\\_ambientes\\_de\\_aprendizaje/links/55e08c4808aede0b572e886f/Aplicaciones-de-la-tecnologia-educativa-en-diversos-ambientes-de](https://www.researchgate.net/profile/Yolanda_Heredia-Escorza/publication/281294055_Aplicaciones_de_la_tecnologia_educativa_en_diversos_ambientes_de_aprendizaje/links/55e08c4808aede0b572e886f/Aplicaciones-de-la-tecnologia-educativa-en-diversos-ambientes-de)

Heikki Lyytinen. (s.f.). *Graphogame*. Obtenido de <http://info.grapholearn.com/>

Heredia Escorza, Y. (Agosto de 2041). *Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje*.

Hereida Escorza, Y., & Cannon Díaz, B. Y. (2013). *Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje*.

Índice Sintético de Calidad Educativa. (2016). *Colombia Aprende*. Obtenido de [https://diae.mineducacion.gov.co/siempre\\_diae/documentos/2016/115740000014.pdf](https://diae.mineducacion.gov.co/siempre_diae/documentos/2016/115740000014.pdf)

Infante Montejo, R. D. (2011). El sentido: punto de partida en la enseñanza de la lectura y la escritura. *Educación y ciencia* , 58.

infantil, E. d. (s.f.). *Prueba Teberosky*. Obtenido de <http://actividadesinfantil.com/archives/10438>

- Lafrancesco, G. M. (2003). *La educación integral en el preescolar*. Bogotá: Géminis.
- Marqués Graells, P. (2006). *El papel de las TIC en el proceso de leco-escritura*. Editorial Planeta. Obtenido de Proyecto Educativo El libro de nuestra escuela:  
<https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/02/revista-ticok-cast.pdf>
- Martínez Rosas, Á. (s.f.). *¿Cómo evaluar los sistemas de escritura?* Obtenido de  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4898.pdf>
- MEN. (2014). *Colombia Aprende*. Obtenido de Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. : [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf)
- MEN. (2014). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Documento 23 educación inicial: [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341839\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- MEN. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje*. Colombia: Panamericana. Obtenido de Derechos Básicos de Aprendizaje para le grado Transición.
- MEN. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje para le grado Transición*.
- Meza Jaque, J. (2018). *Modelo SAEP. Seguimiento de los aprendizajes desde la educación parvularia*. . Academia el Hispano.
- Miranda, M. S., & Osório, A. J. (10 de septiembre de 2008). *Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación.:  
<http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>
- Montiel García, E., Pacanchique Plazas, P. P., Rangel Bolaños, V. H., & Rodríguez Balderas, M. (2016). *Desarrollo de materiales de aprendizaje multimedia para*

- fortalecer la lecto-escritura en la educación infantil. Didáctica, innovación y multimedia.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5407963>
- Nacional, M. d. (2014). *Documento 23.* Obtenido de Ministerio de Educación Nacional.:  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341839\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Navarro Mejia, W. (2011). Obtenido de Las TIC en el sistema educativo colombiano:  
<http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/vinculos/article/view/4175>
- Osório, P. e., & Santos Miranda, M. (10 de Septiembre de 2008). *Revista Iberoamericana de Educación.* Obtenido de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>
- Panqueva, A. G. (1992). Obtenido de Ingeniería de Software Educativo:  
<https://es.slideshare.net/algalvis50/ise1992-parte-0-inicio-y-fin>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2015). Definición depseudopalabras. Obtenido de  
<https://definicion.de/pseudopalabras/>
- Pérez Riedel, M. D. (julio de 2015). Educar con TIC: desafíos y posibilidades. *Question.*  
Obtenido de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2611/2285>
- Pulido Ramos. (2010). *Universidad Minuto de Dios Facultad de Educación.* Obtenido de  
Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje utilizando las TIC como herramienta  
para implementar las competencias lingüísticas en los niños de 5 a 6 años:  
[http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/431/EDAA\\_RamosPenaMyriamBetty\\_08.pdf?sequence=3](http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/431/EDAA_RamosPenaMyriamBetty_08.pdf?sequence=3)
- Rada Cárdenas, D. M. (15 de abril de 2009). *Instrumento para el analisis y evaluacion de los software multimedia educativos.* Obtenido de  
[http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento\\_para\\_Multimedia.pdf](http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento_para_Multimedia.pdf)

- Ramaciotti, & Orellana. (2007). *Prueba de segmentación Lingüística PSL*. Obtenido de <http://ftp.e-mineduc.cl/cursosceip/Lenguaje/1-3-basico/I/Unidad2/evaluacion2/psl.pdf>
- Ramírez Osorio , C. (2010). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Altablero, Con las TIC desde pequeño: <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-242228.html>
- Rosales, J. (s.f.). *Estrategias Didácticas*. México.
- Rosas Martínez, M. A. (s.f.). *¿Cómo evaluar os sitemas de lectoescritura?* Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=3063&s=5&ind=165>
- Seas Tencio, J., Castro MOnge, J., & Corrales Mora, M. (s.f. ). *Informática Educativa: Ampliando Escenarios Para El Aprendizaje*. <https://books.google.com.co/books?id=7rH0Eq5GK4cC&pg=PA56&dq=software+de+ejercitacion+y+practica&hl=es-41>.
- Sepúlveda Rodríguez, B. L., & Pineda Castaño , Y. A. (Junio de 2016). Implementemos las TIC para aprender a escribir . Frontino , Colombia .
- Sierra Triana, M. A. (2012). *CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO*. Obtenido de Fortalecimiento de procesos lectores y escritores de los niños y las niñas del grado primero de primaria a través de actividades lúdicas tecnológicas en la Institución Educativa Nuevo Kennedy.: [http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/2401/TI\\_%20SierraTrianaMayra\\_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/2401/TI_%20SierraTrianaMayra_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Silva Villalever, P., & Gonzáles Luna, A. (s.f.). *Manual Para la Evaluaion de la lectoescritura TEIC* . Obtenido de <http://www.citac.org.mx/descargas>



- Stake, R. (1920). *Investigación con estudios de caso*. Madrid: Ediciones Morata S,L.
- Tapalpa, C. I. (2006). *CITACC*. Obtenido de <http://www.citac.org.mx/descargas>
- Tena, L. G. (2010). *Ambientes de aprendizaje en el aula*. Obtenido de <https://bibliotecafcalbatros.files.wordpress.com/2014/05/15-ambientes-aula.pdf>
- Tencio, Jenny Seas; Monge, Jorge Castro; Corrales Mora Maricruz. (s.f.). *Informática Educativa: Ampliando Escenarios Para El Aprendizaje*. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?id=7rH0Eq5GK4cC&pg=PA56&dq=software+de+ejercitacion+y+practica&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjh0aaLkpfbAhVss1kKHXvCA2sQ6wEIKzAB#v=onepage&q=software%20de%20ejercitacion%20y%20practica&f=false>
- Torres leyva, J., Ortiz Pineda, V., Cuevas Valencia, R. E., & Gómez Oregon , M. (2013). Obtenido de Educando a los nativos digitales de preescolar con apoyo de herramientas didácticas de software libre.: <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/vinculos/article/view/6565/8089>
- UNED. (s.f. ). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Centro de Capacitación en Educación a Distancia.
- Uresti Garcia, A. D., & Cannon Díaz, B. (s.f.). Uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) y su impacto en la adquisición de la lectura convencional en niños de tercer grado de preescolar. En B. Cannon Díaz, & Y. Heredia Escorza, *Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje*.
- Valadez, M. Á., Zermeño, M. G., & Mejía, I. A. (2013). *Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la*

*lectura en nivel preescolar.* Obtenido de Revista Científica de Opinión y

divulgación: <http://repositorio.m>

Valdivia, Y. C. (2014). Obtenido de El uso de las TIC en Chile en la enseñanza de la lecto-escritura en los niveles iniciales.:

[www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/897.pdf](http://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/897.pdf)

## Anexos

### Anexo 1. Carta de permiso de la institución.

 **Uptc**  
Universidad Pedagógica y  
Tecnológica de Colombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL  
DE ALTA CALIDAD  
MULTICAMPUS  
RESOLUCIÓN 3910 DE 2015 MEN / 6 AÑOS

VIGILADA MINECUCACIÓN  
www.uptc.edu.co

Tunja, 13 de abril de 2018

**Rector**  
**OTONIEL AGUDELO GÓMEZ**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA IGNACIO GIL SANABRIA**  
Siachoque - Boyacá



Respetado Rector Agudelo:

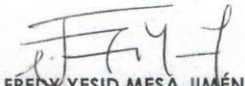
Reciba un cordial saludo y mis mejores deseos en el desarrollo de sus labores.

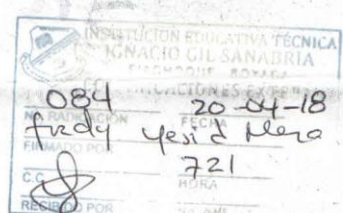
Por medio de la presente informo que la maestrante **LAURA VIVIANA MONROY VEGA** identificada con Cédula de Ciudadanía No 1.049.640.941 de Tunja y código 201713977, se encuentra cursando III semestre en el programa de **MAESTRÍA EN AMBIENTES EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC** en la **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA – Sede Tunja**.

La maestrante está desarrollando la propuesta de investigación titulada **"INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN "LEO CON GRIN", EN EL MEJORAMIENTO DE LA LECTOESCRITURA DEL GRADO TRANSICIÓN"**, por tal razón, acudimos en su valioso aval para implementar el trabajo de grado en su Institución Educativa.

Agradecemos su valiosa ayuda y esperamos que los resultados sean de aporte para ambas instituciones.

Cordialmente,


  
**FREDY YESID MESA JIMÉNEZ**  
Coordinador Académico  
Maestría en Ambientes Educativos Mediadados por TIC  
UPTC

  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA  
IGNACIO GIL SANABRIA  
SIACHOQUE BOYACÁ  
084  
20-04-18  
FREDY YESID MESA  
721

Edificio Central 4to piso. [maestría.ambientestic@uptc.edu.co](mailto:maestría.ambientestic@uptc.edu.co). PBX: 7 40 56 26 Ext: 2281

**INVESTIGACIÓN**  
CONOCIMIENTO DE PAZ

Avenida Central del Norte  
PBX 7405626 Tunja



*Anexo 2. Matriz de análisis para el test de lectura y escritura en Preescolar*

| Nombre   | Objetivo  | A quién va dirigido   | Autor                            | Análisis   |
|--|---|---|----------------------------------|--|
| <b>Prueba de segmentación lingüística PSL</b>              | Evaluar la conciencia de la estructura segmental de la lengua para el aprendizaje lector  | <b>Prueba a 20 estudiantes máximo</b><br>Niños de 5, 6 y 7 años                         | Ramaciotti & Orellana, 2007      | El test evalúa los posibles problemas que puede tener el estudiante en cuanto a la lectura y escritura identificando el proceso según la conciencia fonológica, y estructura segmenta de las palabras.   |
| <b>¿Cómo evaluar los sistemas de lectoescritura ?</b>      | <b>Primer modelo de evaluación Myriam Nemirovsky</b><br><br>Evaluar el nivel de adquisición del lenguaje escrito y oral.                                      | <b>Prueba individual</b><br>Niños de 6 y 7 años.  | Rosas Martínez                   | Esta prueba consta de 6 puntos en los cuales se mide al adquisición oral y escrita de los niños de acuerdo a los niveles que plante Myriam Nemirovsky, se puede modificar de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.   |
|  | <b>Segundo modelo de evaluación Myriam Nemirovsky</b><br><br>Evalúa en qué niveles de conceptualización de desarrollo de la escritura y lectura se encuentra. | <b>Prueba Grupal 25 estudiantes máximo</b><br>Niños de 5 a 7 años                       |                                  | Este test se puede utilizar como un pequeño diagnostico ya que cuenta con 3 etapas cortas, en las cuales se dirige al estudiante y de acuerdo a eso se elige su nivel de lectoescritura por medio de una rúbrica evaluativa.   |
| <b>Manual para la Evaluación de la Lectoescritura TEIC</b> | Conocer el proceso y avances de la lectoescritura de los alumnos  | <b>Prueba Individual</b><br>Niños de 3 a 7 años y con necesidades educativas especiales | Silva Villalever & Gonzáles Luna | Este test está creado para identificar el proceso de lectoescritura que tiene el estudiante y cuando avanza en su proceso escolar, mide, expresión oral, escritura y lectura, está diseñado para niños que aún no leen y para niños que ya han tenido un proceso escolar.<br>Es bastante completo, pues brinda tanto el test, como la evaluación del mismo, es decir |

|  |  |   |                        |   |
|--|--|---|------------------------|---|
|  |  |   |                        | la rúbrica que el docente debe diligenciar en cada estudiante, esta es descriptiva y analiza algunas características en cada ítem lo que permite conocer más de cerca el proceso del estudiante según su edad y proceso educativo.  |
| <b>Prueba Teberosky</b>                | Evaluar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura | <b>Prueba Grupal</b><br>Niños de 3 a 7 años | Infantil.              | Hay poca información acerca de este test, la validación y aplicación del mismo, pero es sencillo, fácil de aplicar y se evalúa por medio de los niveles que Teberosky plantea.  |
| <b>PFB Prueba de funciones básicas</b> | Predecir rendimiento en lectura y escritura            | <b>Prueba Grupal</b><br>Niños de 5 a 7 años | De López & Berdicewski | La Prueba de Funciones Básicas, está diseñada para identificar las posibles dificultades que los estudiantes pueden tener para el aprendizaje de la lectura y escritura. Se presenta de forma fácil y sencilla, pero su análisis es más profundo y detallado en cuanto a los porcentajes porque mide con categorías, Buena, Regular o Deficiente, pero no da algo más allá acerca del proceso descriptivo del niño. |

### Anexo 3. Autorización del Manual para Evaluar la Lectura y escritura, CITAC.

Centro De Integración Tapalpa A.C.

21 DE ABRIL DE 2018 10:44

Cordial saludo, mi nombre es Laura Viviana Monroy Vega, soy Estudiante de Maestría en Ambientes Educativos Mediadados por TIC de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, en este momento estoy realizando una investigación acerca de la lectoescritura en grado Transición y estoy buscando un test para evaluar el proceso que tienen los niños acerca de ella misma, encontré en su pagina, un manual para la evaluación de la Lectoescritura, quisiera saber si ustedes, o el director, me pueden por favor dar el aval para aplicarlo aquí en Colombia, pues me pareció muy completo e interesante. El documento dice que se puede aplicar pero, la universidad me exige el permiso de ustedes, claro esta que se referencia todo con sus datos y su amable colaboración.


Agradezco su atención. At Laura Monroy

26 DE ABRIL DE 2018 19:56

hola que tal! mi nombre es Adriana Favela, directora de CITAC

con mucho gusto tienes nuestra autorización para aplicarlo. Para eso esta en la pagina 😊, para compartirlo.

Puedes ver mi nombre en la pagina, ahi estoy en el equipo de la A.C.



## Anexo 4. Autorización de las claves para el permiso gratuito del software.

**Re: Responder: Re: EDUCAPLANET "[Colegios]"**

Eva Barcelo <evabarcelo@educaplanet.com>

Mar 17/07/2018, 5:26 AM

Para: Laura Monroy <vivianamonroyvega@hotmail.com>

Buenos días,

Le paso 9 códigos de activación de 6 meses de duración para LEO CON GRIN, uno para cada tableta que me comentó.

Estas son las instrucciones para usarlos:

### INSTRUCCIONES CÓDIGOS DE ACTIVACIÓN

\* Son códigos únicos, de un solo uso para un dispositivo concreto (ya sea PC, iPad o tableta).

\*\* Para usarlo YA tiene que tener un usuario creado y funcionando.

\*\*\* Si tiene una cuenta de otra de nuestras aplicaciones pulse "¿Ya tiene una cuenta?" en la pantalla de registro.



**REGISTRO**

Cree una cuenta para registrar hasta 3 usuarios personalizados junto con sus progresos.

E-mail

Por favor, asegúrese de que es un e-mail válido para recibir las actualizaciones de los progresos del niño.

Contraseña:  [Ver](#)

**REGISTRAR** [¿Ya tiene una cuenta?](#)

**Beneficios al registrarse:**

- Crear un avatar personalizado.
- Consultar los progresos del usuario.
- Acceder a las recompensas.
- Obtener recomendaciones personalizadas.
- Contar con 3 usuarios diferentes.

Al crear una cuenta, acepta los términos de uso y la política de privacidad.

Estos son los pasos a seguir:

- Acceder a la zona PADRES (pantalla título - botón gris esquina superior derecha).
- Pulsar botón "CENTROS EDUCATIVOS"
- Pulsar texto "acceso centros" (abajo a la derecha).
- Escribir su correo electrónico y el código que le pasamos (guiones incluidos). Pulsar botón "acceso".

**leoaut-3005-4921-4909-83**  
**leoaut-3018-3765-0626-60**  
**leoaut-3023-1743-2090-54**  
**leoaut-3030-7557-6559-39**  
**leoaut-3046-9475-6316-63**  
**leoaut-3054-0770-7751-83**  
**leoaut-3066-3038-6216-91**  
**leoaut-3070-6779-9462-86**  
**leoaut-3080-6773-3817-55**

Quedo a su disposición para cualquier duda adicional,  
Un saludo,  
Eva Barceló

### Anexo 5. Consentimiento informado para los estudiantes de grado transición



Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
Facultad de Ciencias de La Educación  
Escuela de Posgrados  
Maestría en Ambientes Educativos mediados por TIC  
Tunja  
2018



#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Marta Victoria Vega identificado con C.C. 7.002.361.76 acudiente del estudiante: Andrés Felipe Cicco del grado: \_\_\_\_\_ acepto que mi hijo (a) sea parte de la investigación denominada: "Influencia del software "Leo Con Grin" como apoyo de Lectoescritura Del Grado Transición en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información de dicho proyecto, entendiendo que:

- La participación de mi hijo no tendrá consecuencia alguna en las actividades y evaluaciones programadas por el curso o la institución.
- No habrá ninguna sanción para mí hijo en caso de no aceptar la invitación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.
- La identidad de mi hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos especificados y como evidencia de la práctica educativa de la persona encargada.

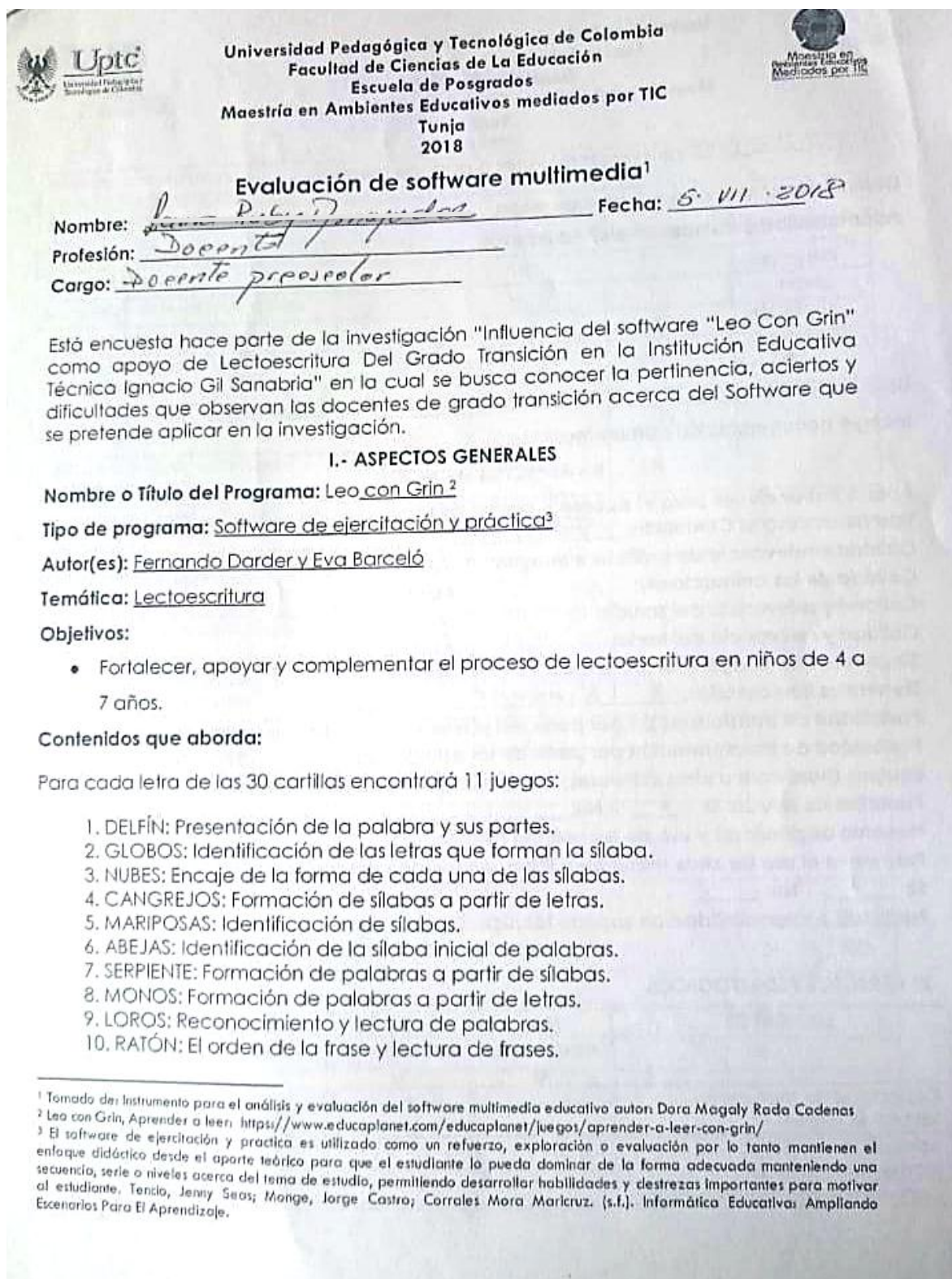
Lugar y fecha: Junio - 2018 N<sup>a</sup> Auxiliadora


Firma del acudiente: [Firma]


Datos del investigador:  
Laura Viviana Monroy Vega  
[Laura.monroy903@uptc.edu.co](mailto:Laura.monroy903@uptc.edu.co)  
Tel. 3124406403



Anexo 6. Encuesta de evaluación y pertinencia del software Leo con Grin



 **Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia**  
**Facultad de Ciencias de La Educación**  
**Escuela de Posgrados**  
**Maestría en Ambientes Educativos mediadados por TIC**  
Tunja  
2018



**Evaluación de software multimedia<sup>1</sup>**

Nombre: Pablo Parra Fecha: 5. VII. 2018  
Profesión: Docente  
Cargo: Docente preescolar

Esta encuesta hace parte de la investigación "Influencia del software "Leo Con Grin" como apoyo de Lectoescritura Del Grado Transición en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria" en la cual se busca conocer la pertinencia, aciertos y dificultades que observan las docentes de grado transición acerca del Software que se pretende aplicar en la investigación.

**I.- ASPECTOS GENERALES**

Nombre o Título del Programa: Leo con Grin<sup>2</sup>  
Tipo de programa: Software de ejercitación y práctica<sup>3</sup>  
Autor(es): Fernando Darder y Eva Barceló  
Temática: Lectoescritura  
Objetivos:

- Fortalecer, apoyar y complementar el proceso de lectoescritura en niños de 4 a 7 años.

Contenidos que aborda:

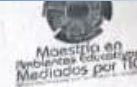
Para cada letra de las 30 cartillas encontrará 11 juegos:

1. DELFÍN: Presentación de la palabra y sus partes.
2. GLOBOS: Identificación de las letras que forman la sílaba.
3. NUBES: Encaje de la forma de cada una de las sílabas.
4. CANGREJOS: Formación de sílabas a partir de letras.
5. MARIPOSAS: Identificación de sílabas.
6. ABEJAS: Identificación de la sílaba inicial de palabras.
7. SERPIENTE: Formación de palabras a partir de sílabas.
8. MONOS: Formación de palabras a partir de letras.
9. LOROS: Reconocimiento y lectura de palabras.
10. RATÓN: El orden de la frase y lectura de frases.

<sup>1</sup> Tomado de: Instrumento para el análisis y evaluación del software multimedia educativo autor: Dora Magaly Rada Cadenas  
<sup>2</sup> Leo con Grin, Aprender a leer: <https://www.educaplanet.com/educaplanet/juegos/aprender-a-leer-con-grin/>  
<sup>3</sup> El software de ejercitación y práctica es utilizado como un refuerzo, exploración o evaluación por lo tanto mantienen el enfoque didáctico desde el aporte teórico para que el estudiante lo pueda dominar de la forma adecuada manteniendo una secuencia, serie o niveles acerca del tema de estudio, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas importantes para motivar al estudiante. Tenda, Jenny Seos; Monge, Jorge Castro; Corrales Mora Maricruz. (s.f.). Informática Educativa: Ampliando Escenarios Para El Aprendizaje.



Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
Facultad de Ciencias de La Educación  
Escuela de Posgrados  
Maestría en Ambientes Educativos mediados por TIC  
Tunja  
2018



11. CARACOLES: Formación de frases a partir de palabras.

Destinatarios: niños de 4 a 7 años de edad.

Adaptabilidad a distintos niveles educativos:

- Pre jardín
- Jardín
- Transición
- Primero

Uso: Individual: \_\_\_\_\_ Grupal: \_\_\_\_\_ Ambos:  Si

Incluye documentación complementaria: Si:  No: \_\_\_\_\_

**II.- ASPECTOS TÉCNICOS**

Aporta instrucciones para el acceso y control de la información: Si:  No: \_\_\_\_\_

Tipo de acceso al Contenido: Fácil

Calidad y relevancia de gráficos e imagen: bueno.

Calidad de las animaciones: bueno

Calidad y relevancia del sonido: bueno.

Calidad y relevancia del texto: bueno.

Sincronización imagen-sonido-texto: bueno

Elementos innecesarios: Ninguno

Posibilidad de transformación por parte del profesor: Si: \_\_\_\_\_ No:

Posibilidad de transformación por parte de los estudiantes: Si: \_\_\_\_\_ No:

Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para su implementación: No.

Pantallas de ayuda: Si:  No: \_\_\_\_\_

Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada: Si:  No: \_\_\_\_\_

Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor:

Si:  No: \_\_\_\_\_

Facilidad o disponibilidad de soporte técnico: Si:  No: \_\_\_\_\_

**III ASPECTOS PEDAGÓGICOS**

| ELEMENTOS                                       | Muy adecuado/<br>a | Bastante adecuado/<br>a | Adecuado<br>/a                      | Poco adecuado/<br>a |
|---|--------------------|-------------------------|-------------------------------------|---------------------|
| Capacidad de motivación (atractivo, interés)    |                    |                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                     |
| Adecuación al usuario (contenidos, actividades) |                    |                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                     |
| Cantidad de información y datos                 |                    |                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                     |

|   |  |                                     |                                     |                                     |
|---|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Nivel de claridad de la información presentada                      |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Recursos para buscar y procesar datos                               |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Estrategias didácticas  |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Tipo de Actividades   |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Complejidad de las actividades                                      |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Variación de actividades  |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Cubre los objetivos y los contenidos                                |  |                                     |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)                   |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario                  |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Grado de dificultad de las tareas                                   |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Tutorización  |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)            |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios.                  |  |                                     |                                     |                                     |
| Posibilita el trabajo cooperativo (da facilidades para este)        |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Evaluación (preguntas, refuerzos)                                   |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Nivel de actualización de los contenidos                            |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| Valores que presenta o potencia (competitividad, cooperación, etc.) |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |

| RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA | SI                                  | NO |
|---------------------------------|-------------------------------------|----|
| INTRODUCCIÓN                    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| ORGANIZADORES PREVIOS           | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS... | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| MAPAS CONCEPTUALES              | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| GRÁFICOS                        | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| IMÁGENES                        | <input checked="" type="checkbox"/> |    |
| PREGUNTAS                       | <input checked="" type="checkbox"/> |    |



Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
Facultad de Ciencias de La Educación  
Escuela de Posgrados  
Maestría en Ambientes Educativos mediadados por TIC  
Tunja  
2018



|                               |   |  |
|-------------------------------|---|--|
| EJERCICIOS DE APLICACIÓN      | X |  |
| EJEMPLOS                      | X |  |
| RESÚMENES/SÍNTESIS            | X |  |
| ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN | X |  |

| ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE                | SI | NO |
|---|----|----|
| CONTROL PSICOMOTRIZ                           | X  |    |
| MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN                      | X  |    |
| COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN                  | X  |    |
| COMPARACIÓN/RELACIÓN                          | X  |    |
| ANÁLISIS / SÍNTESIS                           | X  |    |
| CÁLCULO / PROCESO DE DATOS                    | X  |    |
| BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN                  | X  |    |
| RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)  | X  |    |
| PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN          | X  |    |
| PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR              | X  |    |
| HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS          | X  |    |
| EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN                 | X  |    |
| EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR | X  |    |
| REFLEXIÓN METACOGNITIVA                       | X  |    |

**IV OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:**

- Imágenes claras.
  - Facilidad de manejo y claridad en las contenidos
  - Atractivo a los niños
  - Evaluación concreta
  - Apoya al docente en el proceso de Lecto-Escritura
- Gracias

Anexo 7. Pretest Manual para la evaluación de la lectoescritura

**EVALUACION DE ESCRITURA**

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

PEZ

Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna silaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_

PERRO

Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna silaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_

CONEJO

Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna silaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_

GATO

Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna silaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_



**ESCRIBE ALGO SOBRE UN ANIMAL**



Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna sílaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_

**EVALUACION DE LECTURA**

**Nombre** \_\_\_\_\_ **Grado** \_\_\_\_\_  
**Edad** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_\_\_ **Aplicador** \_\_\_\_\_

**PELOTA (con imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_

**CAMIONES (con imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_\_\_

**LA PELOTA ES REDONDA (imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_\_\_

**PELOTA**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_

**CAMIONES**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_\_\_

**LA PELOTA ES REDONDA**

Reconoce que puede leer \_\_\_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_\_\_ **de la ev.**  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_\_\_

Iniciar el trabajo fue Fácil \_\_\_\_\_ Difícil \_\_\_\_\_ Regular \_\_\_\_\_

Estuvo nervioso Solo al inicio \_\_\_\_\_ Todo el tiempo \_\_\_\_\_

Hasta la mitad de la prueba \_\_\_\_\_

Se distraía Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Algo \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_

Platicaba durante la prueba \_\_\_\_\_

Estuvo en silencio \_\_\_\_\_

Otro \_\_\_\_\_

Se movía de modo constante \_\_\_\_\_

Reflexionaba en voz alta \_\_\_\_\_

Corregía reiteradamente Lectura Escritura

Otras observaciones

---

---

---

---

la pelota es redonda

pelota



camiones

camiones

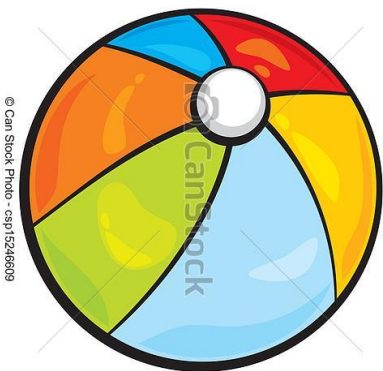
© Can Stock Photo - csp28269805



la pelota es redonda

pelota

© Can Stock Photo - csp11524609



© Can Stock Photo - csp11524609

Anexo 8. Tabla para interpretar la evaluación de lectura y escritura

| CATEGORIA      | CRITERIO                    | Niv | PARAMETRO   |
|----------------|-----------------------------|-----|---|
| Expresión Oral | Capacidad de Expresión      | A   | Expresión limitada, utiliza palabras sueltas y no coordinadas. Omite partes del Enunciado   |
|                |                             | B   | Repertorio variado, estructura correctamente sus enunciados y mantiene una coherencia lineal en su lenguaje.  |
|                |                             | C   | Tiene una coherencia global. Integra un enunciado con otro, respeta turnos, realiza actos verbales y no verbales.   |
| Lectura        | Proceso Evolutivo           | A   | Reconoce lo escrito, pero no es capaz de leer. Reconoce que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.  |
|                |                             | B   | Decodifica, deletrea, integra con sentido divergente (lectura lineal). Es decir que lee lo escrito pero no los elementos de una lectura por sí solos.                           |
|                |                             | C   | Lee e integra con sentido convergente   |
|                | Estrategias                 | A   | No tiene estrategias de lectura   |
|                |                             | B   | Maneja solo algunas estrategias de lectura  |
|                |                             | C   | Maneja la mayor parte de las siguientes estrategias:<br>a). Predicción    b). Anticipación    c). Comprensión literal    d). Inferencia    e). Autocorrección                   |
| Escritura      | Redacción                   | A   | Escribe palabras o frases sueltas   |
|                |                             | B   | Escribe pequeños párrafos con coherencia lineal   |
|                |                             | C   | Escribe diferentes textos con coherencia global   |
|                | Segmentación                | A   | No hay segmentación, contaminación del texto  |
|                |                             | B   | Segmentación ocasional con algunas disociaciones y adiciones  |
|                |                             | C   | Maneja segmentación convencional  |
|                | Presilábico No Diferenciado | A   | No distingue letra de dibujo, para el aun no dice nada sin dibujo   |
|                |                             | B   | Cada letra sigue la lógica del dibujo, cada una representa una palabra o un objeto  |
|                |                             | C   | Realiza agrupaciones de grafías, sin control alguno   |
|                |                             | D   | Realiza agrupaciones de letras, siempre en el mismo número, orden y las mismas letras   |
|                | Presilábico Diferenciado    | A   | Aparecen siempre las mismas letras en el mismo orden sin embargo aumenta algunas nuevas o disminuye las letras utilizadas   |
|                |                             | B   | Utiliza el mismo número de letras, mantiene por lo menos en todas las palabras dos letras constantes y varía el resto de letras junto con el orden de las mismas.               |
|                |                             | C   | Varía la cantidad de letras. Al mismo tiempo presenta por lo menos dos letras siempre en el mismo orden.  |
|                |                             | D   | Mantiene una cantidad constante de letras pero ya diferencia unas de otras a través de no repetir todas las letras.   |
|                |                             | E   | Varía cantidad y el tipo de grafía que utiliza así como su orden.   |
|                |                             | F   | Utiliza la letra con que inicia la palabra, o alguna letra que corresponde o pertenece a la primera sílaba.   |
|                | Silábico                    | A   | En esta etapa se detecta mucho mejor en la lectura, las letras aun no corresponden directamente ni al número de letras, ni de sílabas. Cuando le lo hace silabeando.            |
|                |                             | B   | Hace corresponder a cada sílaba con una letra, sin embargo en los casos de palabras de una sola sílaba escribe más de una letra.  |
|                |                             | C   | Cada letra representa una sílaba y tiene una correspondencia directa con la letra que la representa. Es decir que dicha letra pertenece a la sílaba.                            |
|                | Silábico Alfabético         | A   | Parte de la palabra esta escrita con una correspondencia silábica y otra con una correspondencia alfabética. No necesariamente en el caso alfabético corresponden a la palabra. |
|                | Alfabético                  | A   | El niño hace corresponder una letra a cada letra de la palabra aunque en ocasiones sin su valor convencional.   |
|                |                             | B   | Escribe de modo convencional. Sin conocimiento de la ortografía y en el caso de las oraciones sin segmentación correcta.  |

Anexo 9. Tabla de planeaciones

| Sesión | Tema                | Objetivo   | Actividades  | Producto  |
|--------|---------------------|--|--|---|
| 1      | Vocales             | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Identificar y escribir las vocales formando palabras entre ellas.</li> <li>» Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Identificar vocales con imágenes</li> <li>» Escritura del nombre (Trazo)</li> <li>» <b>Leo con Grin</b> cartilla A - mundo 1 actividad 1- 5</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Decoración del nombre completo identificando las vocales que la contienen.</li> </ul>                          |
| 2      | Sílabas con vocales |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Leo con Grin</b> cartilla A - mundo 1 Actividad 6 - 11</li> <li>» Inventar una historia con los personajes del cuento</li> <li>» Dibujo de la historia creada con un valor representativo para los niños.</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Sistematización de la historia creada por los niños escribiendo y dibujando las escenas realizadas.</li> </ul> |
| 3      | VOCALES             |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura guiada y libre con <b>Leo con Grin</b> de pseudopalabras formadas con vocales</li> <li>» Se elaborará un caracol en papel crepe</li> <li>» Escritura de las normas de clase y compromisos dentro de ellas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Cartel con las normas de clase</li> </ul>  |
| 4      | Grafía M            | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Conocer la consonante M, escribirlo y leer sílabas y palabras.</li> <li>» Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Leo con Grin</b> Mundo 1 Cartilla M actividad 1-5</li> <li>» La historia de Mimi. Conocemos a Mimi e inventamos su historia.</li> <li>» Recortar en revistas la comida de Mimi y escribir su nombre</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Relatar y mostrar las propiedades de lo que come Mimi.</li> </ul>  |
| 5      | Grafía M            |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin consonante M</li> <li>» Reconocimiento de sílabas por medio de colores</li> <li>» Recorte de palabras con M</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Dibujo de un Alien con nombre que comience por M</li> </ul>  |
| 6      | Grafía L            | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Reconocer el fonema L y leerlo</li> <li>» Escribir y leer la</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Dibujo mi alien y escribo el nombre y lo que él come</li> <li>» Leo con Grin reconocimiento de sílabas</li> <li>» Juego de palabras que comienzan con L</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Dibujo del alien con su nombre y las cosas que lo alimentan.</li> </ul>  |

|    |          |  |   |   |
|----|----------|--|---|---|
| 7  | Grafía L | <p>consonante L</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Formación de palabras con L y escritura en Leo con Grin</li> <li>» Decoración de la casa del Alien y su relación con el nombre</li> <li>» Lectura de palabras y escritura</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Decoración de la casa del Alien y su relación con el nombre</li> </ul> |
| 8  | Grafía S | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Conocer la consonante S y su escritura</li> <li>» Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin, escritura</li> <li>» Guía de silabas para crear palabras</li> <li>» Escritura en la arena</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Decoración de la Serpiente</li> </ul>                                  |
| 9  | Grafía S |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Decoración de una sombrilla identificando las gotas de cada una y la unión de palabras</li> <li>» Relación de palabras con S</li> <li>» Leo con grin actividad S</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura de los nombre de las palabras de la sombrilla</li> </ul>     |
| 10 | Grafía T | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</li> <li>» Reconoce la T y conforma palabras con ella.</li> </ul>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Elaboración de una telaraña con lana y palitos de paletas.<br/><a href="https://co.pinterest.com/pin/380765343487875712/">https://co.pinterest.com/pin/380765343487875712/</a></li> <li>» Leo con Grin lectura y reconocimiento de palabras</li> <li>» Reconocimiento de silabas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Telaraña y nombre de la araña.</li> </ul>                              |
| 11 | Grafía T |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura de palabras</li> <li>» Leo con Grin, escritura de palabras.</li> <li>» Recortes de imágenes cuyo nombre sea con t</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» El supermercado de recortes</li> </ul>                                 |
| 12 | Grafía P | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura de la consonante P</li> <li>» Establece relaciones e</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Elaboración de un pez con papel iris</li> <li>» Leo con Grin, escritura y lectura de silabas.</li> <li>» Guía con imágenes que contienen la P y escritura de</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Pez y su nombre</li> </ul>   |

|    |          |   |   |   |
|----|----------|---|---|---|
|    |          | interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.  | la misma  |   |
| 13 | Grafía P |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin</li> <li>» Escritura de palabras con p y nombres de los diversos peces creados.</li> <li>» Alien Pupo con mancha de pintura y textura.</li> </ul> | » Reconocimiento de silabas con P   |
| 14 | Grafía N | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Reconocimiento de la consonante N</li> <li>» Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Decoración de una nube</li> <li>» Leo con Grin ejercicios con la grafía N</li> <li>» Rediseño del avatar identificando los niños y las niñas</li> </ul>        | » Avatar con el nombre de cada niño   |
| 15 | Grafía N |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Trazo de la grafía N</li> <li>» Figuras y letras con el geo plano</li> <li>» Leo con Grin actividades complementarias</li> </ul>                               | » Escritura de palabras con N   |
| 16 | Grafía D | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura y lectura de palabras con d</li> <li>» Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin, escritura y lectura de silabas</li> <li>» Decoración de dinosaurio con pintura y nombre</li> <li>» Unión de palabras con el software</li> </ul>  | » Dinosaurio con el nombre  |
| 17 | Grafía D |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin actividades del Software</li> <li>» Elaboración del dinosaurio y sus amigos</li> <li>» Nombre inventado</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Mi amigo Dino y sus amigos, historia.</li> <li>» Personificación del personaje.</li> </ul> |
| 18 | Grafía C | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Reconocimiento de la C y formación de palabras</li> <li>» Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin motricidad</li> <li>» Elaboración de una casa con tangram</li> <li>» Guía de reconocimiento y trazo de la c</li> </ul>                            | » Guía y escritura de palabras  |
| 19 | Grafía C |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Cocodrilo de papel y trazo</li> <li>» Leo con Grin actividad complementaria</li> <li>» Escritura de palabras con C</li> </ul>                                  | » Cocodrilo elaborado en papel  |

|    |                |   |  |  |
|----|----------------|---|--|--|
| 20 | Grafía H       | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Reconocimiento de la H</li> <li>» Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Manualidad de un helado con tubos de papel higiénico</li> <li>» Guía con la grafía h y formación de palabras</li> <li>» Leo con Grin actividades complementarias</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Guía con palabras con H</li> </ul>      |
| 21 | Grafía H       |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Hipopótamo marioneta</li> <li>» Leo con Grin actividades</li> <li>» Historia del hipopótamo.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» ¿Que come el hipopótamo?</li> </ul>     |
| 22 | Grafía F       | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Leo con Grin actividades complementarias.</li> <li>» Elaboración d una flor, detalle para las mamás.</li> <li>» Guía de complemento con la letra F</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Guía con la F</li> </ul>                |
| 23 | Grafía F       |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Refuerzo de la grafía F con diferentes palabras</li> <li>» Leo con Grin, lectura y formación de palabras</li> <li>» Elaboración de una foca, marioneta.</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escritura de palabras</li> </ul>        |
| 24 | REALIMENTACION | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Actividad leo con Grin de lectura de palabras.</li> <li>» Guía del abecedario, reconociendo las imágenes y el nombre con las que se escribe.</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Guía con nombres de imágenes</li> </ul> |

Anexo 10. Ejemplo de planeación

**Sesión 12**

- » **Tema:** Consonante P
- » **Objetivo:**
  - » Escritura de la consonante P
- ❖ **DBA:**
  - » Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.
  
- ❖ **Puesta en contexto:**
  - » Saludo
  - » Cuando yo a la selva fui
    - “cuando yo a la selva fui”
    - Vi un animal en particular
    - “Vi un animal en particular”
    - Con la mano así
    - “Con la mano así”
    - Y con la otra así
    - “Y con la otra así”
    - Y hacia cui cui cui (para un lado)
    - “Y hacia cui cui cui”
    - Y hacia cua cua cua (para el otro)
    - “Y hacia cua cua cua” (aplauden)
  
- ❖ **Entrega de conocimiento:**
  - » Se relacionarán diferentes palabras que comiencen con la P y se ira reconociendo cada una de ellas por el sonido.
  
- ❖ **Ejercicios de aplicación (Actividades):**
  - » Pez: se elaborará un pez en papel iris, en el cual cada niño pinte sus aletas y las decore como desee.
  - » Se realizará leo con Grin identificando el trazo y las silabas de la P
  - » Se realizará una guía con imágenes que contienen un pez, así como las palabras de las mismas en las cuales los niños deben leer e identificar que imágenes se relacionan con las palabras.
  
- ❖ **Evaluación:**
  - » Guía de imágenes con la p
  
- ❖ **Producto:**

» Pez

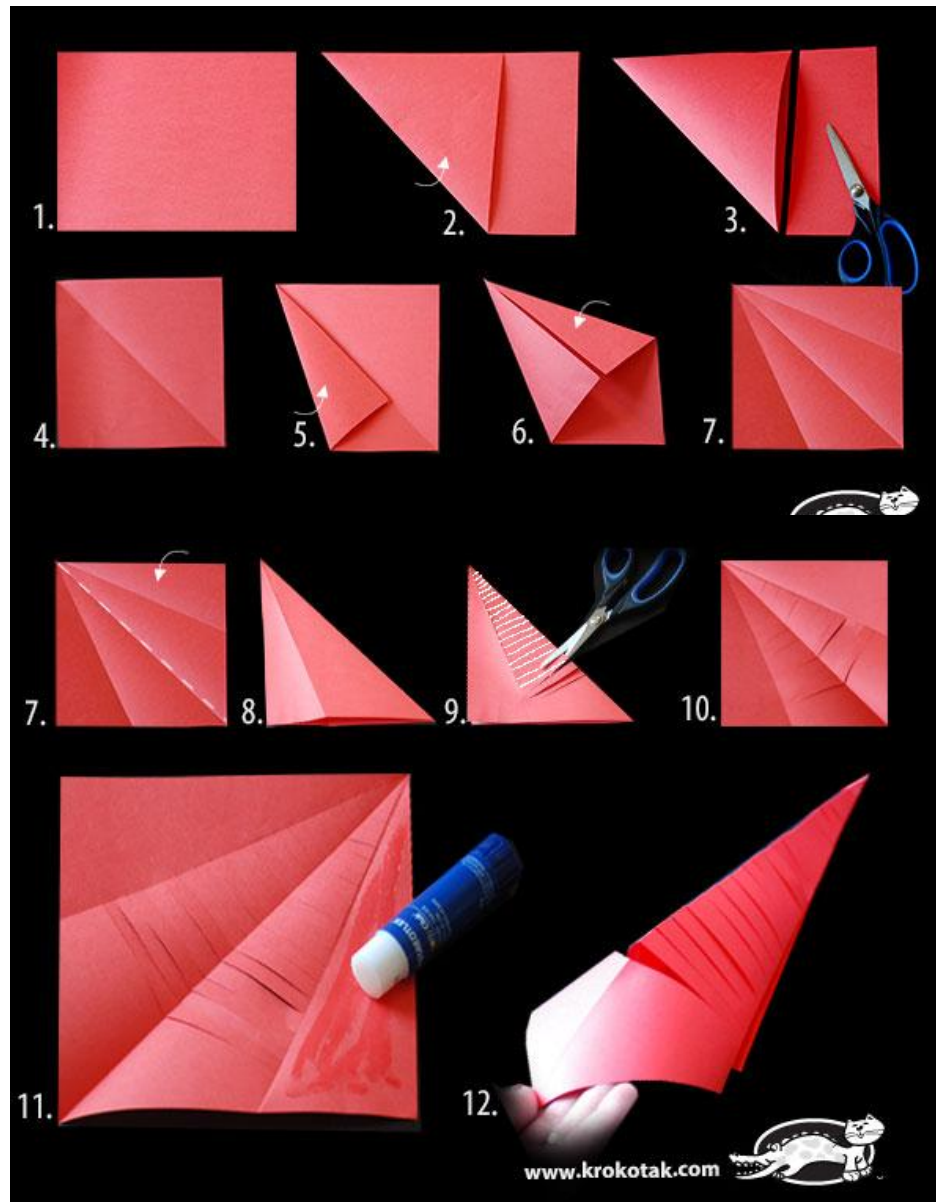
❖ **Materiales:**

» Tijeras

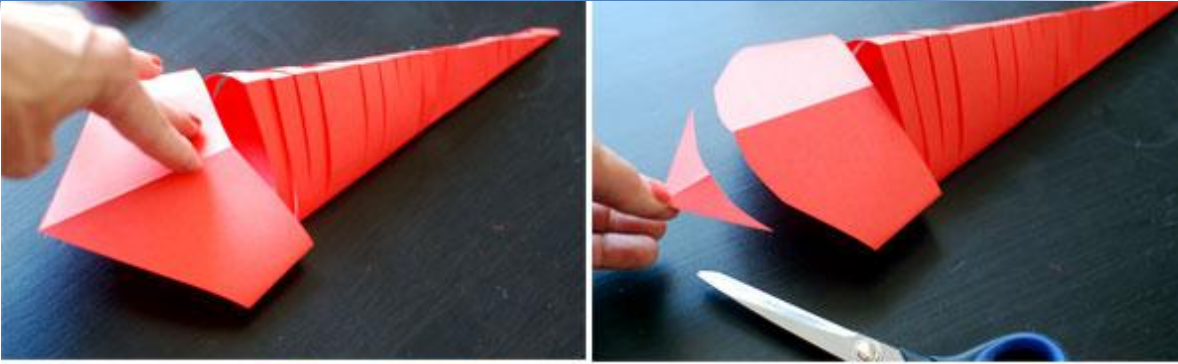
» Hojas iris

» Pegante

<https://www.actiludis.com/2016/09/09/practico-recopilatorio-manualidades-iv/>







Anexo 11. Ejemplo de diario de campo

**Sesión No. 1 Fecha:** 16 julio **Tema:** Vocales

**Ambiente / trabajo en equipo: ¿Cómo fue?**

- La actividad se realizó con el cronograma del día, al comenzar con la ambientación, es decir la canción planeada, los estudiantes estuvieron centrados en ella y se la aprendieron, los estudiantes E1- E9- E8- E10 parecían ser uno de los más emocionados ya que no dejaban de cantar la canción.
- Los estudiantes son comprensivos, les ayudaban a sus compañeros a realizar las actividades en las cuales tenían dudas y se colaboraban entre sí. El estudiante E9 – E12 Y E13 constantemente preguntaban acerca de lo que había que hacer, de cómo hacerlo y si estaba bien hecho.

**Desarrollo de la actividad: ¿Cómo se desarrolló? ¿dificultades, aciertos?**

- Al comenzar la identificación de imágenes con las vocales, La mayoría de los estudiantes las reconoció, el estudiante E2 fue muy asertivo, solo con observar un poco comenzó a realizar la actividad y lo hizo de la forma correcta, así como el E7 se presentaba al parecer nervioso y solo realizaba la actividad cuando la docente se le acercaba.
- El trabajo en equipo fue bueno, pues al escuchar el sonido de la vocal y el sonido del inicio del nombre de las imágenes, los estudiantes se colaboraron y cada uno de ellos infería en decir donde iba ubicada cada imagen y se colaboraban entre sí. Los estudiantes.

**Participación de los estudiantes ¿Cómo se sintieron?**

- Los estudiantes participaron de forma activa, estuvieron concentrados en cada una de las actividades a realizar.
- El estudiante E1 realizaba las actividades de la tableta de forma intuitiva ya que el software les permite ver guías de los

**Tecnología**

La tecnología fue importante ya que los estudiantes se emocionaron al saber que se utilizarían las tabletas, en este caso el software sirvió como apoyo a las actividades que se planearon, y los estudiantes realizaron las actividades siguiendo las indicaciones que el mismo software brindaba.

Anexo 12. Rejilla de observación a la docente

| Indicador  | Observación  |
|--|--|
| <p>Desarrollo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo es?</li> <li>• Sigue las instrucciones y organización de la planeación</li> </ul>   | <p>La clase fue dinámica pues, se estuvo en constante comunicación con los niños. La docente crea un ambiente de tranquilidad y armonía. La organización de la actividad se desarrolló como estaba planeada, los niños realizaron sus trabajos y los socializaron con la emoción de mostrarle algo a sus compañeros.</p>   |
| <p>Relación con los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato</li> <li>• Responde preguntas</li> <li>• Realimentación</li> <li>• Vocabulario</li> <li>• Que papel tienen</li> </ul> | <p>La relación con los estudiantes es buena, en algunas ocasiones el E1 y E2 estaban un poco inquietos, pues realizaron su trabajo de forma rápida y estaban en constante juego y comunicación entre ellos. Se realizó la realimentación haciendo que cada estudiante pasara al frente y mostrara su trabajo con el entusiasmo de ser valorado y apreciado por sus demás compañeros, el estudiante E1 cuando mostraba su hoja sentía felicidad e ver que tan pronto la había terminado, todos eran participes de lo mismo.</p> |
| <p>Adecuación y pertinencia de actividades y tema a presentar</p>  | <p>Las actividades fueron adecuadas, se cambió de lugar a varios estudiantes para evitar algunas distracciones y se jugaba con la participación de los mimos, en repartir hojas, colores, tabletas para así centrar su atención.</p>   |
| <p>Material empleado y el rol de la tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que función tuvo</li> <li>• Como se utilizo</li> </ul>   | <p>El material fue seleccionado de una forma óptima, el juego abre las posibilidades de que los estudiantes quieran explorar más actividades pues algunos de ellos después de realizar las actividades de las vocales desarrollaban actividades con otras letras.</p>  |

Anexo 13. Observación en cuanto a las opiniones de los estudiantes

| Criterio de observación        | Análisis   |
|--------------------------------|--|
| Como fue la actividad          | Los niños sintieron agrado por mostrar lo que estaban haciendo, pues son participes de lo que cada uno de ellos realiza y esto hace que se esfuercen por realizarlo mejor, y como decía la E10 "pintar más lindo" para que sus compañeros vieran el trabajo y expresaran sus opiniones acerca del mismo. |
| Que parte fue la más agradable | Mostrar el trabajo y sentir orgullo por el mismo.  |
| Aspectos por mejorar           | Centrar la atención de algunos estudiantes que parecían estar muy distraídos al jugar con la Tablet, ya que juegan otras cosas y no realizaban las actividades que se les indico.  |

Anexo 14. Entrevista a docente

Nombre: \_\_\_\_\_ fecha: \_\_\_\_\_

1. ¿Qué actitudes ha notado en los estudiantes después de realizar una intervención con la docente?
2. ¿Qué progreso / o falencia ha visto en los estudiantes en cuanto al proceso de lectoescritura?
3. ¿Qué aspectos son importantes resaltar en cuanto a la aplicación del software?
4. ¿Cómo sintió que influyó el apoyo del software en los estudiantes?





Otras observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**ESCRIBE ALGO SOBRE UN ANIMAL**



Reflexiona o pregunta acerca de los sonidos \_\_\_ Corrige al escribir \_\_\_  
 Pregunta cómo se escribe alguna letra \_\_\_ Corrige constantemente \_\_\_  
 Pregunta cómo escribir alguna silaba \_\_\_ Corrige a partir de la lectura \_\_\_  
 Corrige su lectura \_\_\_ Se pasa de las grafías al leer \_\_\_  
 No utiliza todas las grafías al leer \_\_\_  
 Otras observaciones \_\_\_\_\_

**EVALUACION DE LECTURA**

**Nombre** \_\_\_\_\_ **Grado** \_\_\_\_\_  
**Edad** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_ **Aplicador** \_\_\_\_\_

**PELOTA (con imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_

**PELOTA**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_

**CAMION (con imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_

**CAMION**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_  
 Reconoce la letra inicial \_\_\_  
 Lee de izquierda a derecha \_\_\_  
 Respeta al tamaño de la lectura \_\_\_  
 Lee correctamente el texto \_\_\_

**LA PELOTA ES REDONDA (imagen)**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_

**LA PELOTA ES REDONDA**

Reconoce que puede leer \_\_\_  
 Intenta leer \_\_\_  
 Pregunta que dice \_\_\_  
 Reconoce alguna letra \_\_\_

**Clima General de la evaluación**

Iniciar el trabajo fue Fácil \_\_\_\_\_ Difícil \_\_\_\_\_ Regular \_\_\_\_\_

Estuvo nervioso Solo al inicio \_\_\_\_\_ Todo el tiempo \_\_\_\_\_

Hasta la mitad de la prueba \_\_\_\_\_

Se distraía Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Algo \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_

Platicaba durante la prueba \_\_\_\_\_

Estuvo en silencio \_\_\_\_\_

Otro \_\_\_\_\_

Se movía de modo constante \_\_\_\_\_

Reflexionaba en voz alta \_\_\_\_\_

Corregía reiteradamente Lectura Escritura

Otras observaciones

---

---

---

la pelota es redonda



camiones

camiones

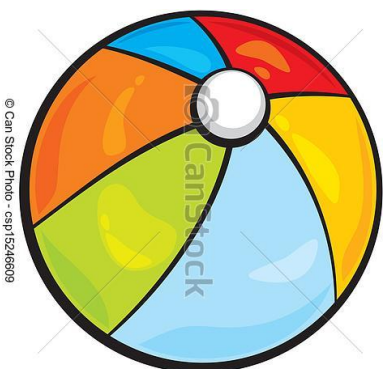
© Can Stock Photo - csp228269805



la pelota es redonda

pelota

© Can Stock Photo - csp15246609



© Can Stock Photo - csp15246609

---

Anexo 16. entrevista diagnostica a la docente titular.

**Entrevista**

**Docente:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:**

Conocer el proceso de lectoescritura de los estudiantes de grado preescolar de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria Sede María Auxiliadora

1. ¿Cómo es el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado preescolar?
2. ¿Qué actividades se realizan para el fortalecimiento de la lectoescritura?
3. ¿Los estudiantes de grado preescolar utilizan las TIC como medio de aprendizaje? Cómo
4. ¿Cree usted que el uso de las TIC mejoraría de alguna manera el proceso de lectoescritura en los niños?
5. ¿Qué estrategia sería la más interesante para que los niños adquieran el gusto por la lectura?