

DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR LAS TIC PARA EL FAVORECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS PRIMERO Y TERCERO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL POMBO PRIMARIA DE LA CIUDAD DE SARAVENA



PRESENTADO POR:

CLARA ELISA JAIMES SIERRA
1.115.741.677

JAIRO DAVID SILVA BELEÑO
1.063.960.334

MAYRA PAOLA GALVIS FAJARDO
1.098.765.307

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
PAMPLONA

2020

DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR LAS TIC PARA EL FAVORECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS PRIMERO Y TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL POMBO PRIMARIA DE LA CIUDAD DE SARAVENA



PRESENTADO POR:

CLARA ELISA JAIMES SIERRA
1.115.741.677

JAIRO DAVID SILVA BELEÑO
1.063.960.334

MAYRA PAOLA GALVIS FAJARDO
1.098.765.307

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ASESOR
MSc. YMMY ESTÉVEZ CARVAJAL

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
PAMPLONA

2020

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Pamplona, 4 de diciembre del 2020

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mi padre celestial DIOS, a mi querida madre María Teresa Sierra, a mi padre Luis Martín Jaimes Lizcano y a mi hermana Mildred Jaimes Sierra, estoy muy agradecida por el apoyo, la motivación y la paciencia en este proceso.

CLARA ELISA JAIMES SIERRA

Este logro se lo dedicado a Dios, a mi madre María Teresa Fajardo Gamboa y a mi hermana Mayra Fernanda Galvis Fajardo por sus esfuerzos, dedicación y apoyo constante para poder culminar satisfactoriamente mi primer escalón como profesional.

MAYRA PAOLA GALVIS FAJARDO

Este proyecto está dedicado primeramente a DIOS por guiarme en el proceso, a mi familia en especial a mis tíos, a todas aquellas personas que directa o indirectamente aportaron, por una parte, conocimientos y por otra, paciencia e interés por lograr alcanzar esta meta.

A todos ellos muchas gracias.

JAIRO DAVID SILVA BELEÑO

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias por la paciencia y apoyo incondicional en el proceso de formación profesional, superación personal. A todas las personas que han facilitado las cosas para que este trabajo llegue a un feliz término. Por ello, es para nosotros un verdadero placer expresar los agradecimientos de manera especial y sincera a la Universidad de Pamplona, por su formación académica y personal en el proceso Educativo Superior; al docente Yovanny Ruiz, por su apoyo y comprensión, al Profesional Yymmy Estévez Carvajal por su colaboración y su capacidad de guiarnos en este proceso tan importante para dar el primer paso hacia un sueño anhelado. También estamos agradecidos por las docentes de la facultad de educación de esta apreciada Universidad, que han compartido sus conocimientos, experiencias y han apoyado nuestras ideas.

Gracias también a cada una de las compañeras de estudio, que nos apoyaron y permitieron entrar en su vida durante estos 5 años de convivir dentro y fuera del salón de clase.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 11 |
| Capítulo I: El problema..... | 13 |
| 1.1. Planteamiento del problema..... | 13 |
| 1.2. Formulación del problema | 14 |
| 1.3. Objetivos | 14 |
| 1.3.1. Objetivo General..... | 14 |
| 1.3.2. Objetivos Específicos | 15 |
| 1.4. Justificación | 15 |
| 1.5. Contexto..... | 17 |
| 1.5.1. Sistema Educativo en Saravena..... | 17 |
| Capítulo II: Referentes teóricos..... | 19 |
| 2.1. Antecedentes | 19 |
| 2.1.1. Antecedentes Locales | 19 |
| 2.1.2. Antecedentes Regionales..... | 21 |
| 2.1.3. Antecedentes Nacionales..... | 22 |
| 2.1.4. Antecedentes Internacionales | 23 |
| 2.2. Bases teóricas..... | 25 |
| 2.2.1. Introducción de las TIC aplicadas en la educación primaria..... | 26 |
| 2.2.2. Estrategias didácticas como herramienta de apoyo en la lectoescritura | 28 |
| 2.2.3. La lectoescritura, la importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje | 31 |
| 2.2.4. Software educativo como estrategia de aprendizaje | 37 |
| 2.3. Bases Legales..... | 43 |
| 2.3.1. Ley general de educación, Ley 115 de 1994 | 44 |
| 2.4. Cuadro de categorías de trabajo..... | 49 |
| Capítulo III: Referentes Metodológicos..... | 51 |
| 3.1. Enfoque de la investigación: cualitativa | 51 |
| 3.2. Método: fenomenología hermenéutica | 52 |
| 3.3. Escenario y participantes del estudio..... | 54 |
| 3.3.1. Escenario | 54 |
| 3.3.2. Informantes..... | 54 |

| | | |
|---------------------------|---|-----------|
| 3.3.3. | Criterios para la selección..... | 54 |
| 3.4. | Proceso de recolección de datos: Técnicas e instrumentos..... | 55 |
| 3.4.1. | Observación..... | 55 |
| 3.4.1.1. | Observación participante..... | 56 |
| 3.4.2. | Entrevista exploratoria..... | 57 |
| 3.4.3. | Instrumentos de ejecución, seguimiento y evaluación. | 57 |
| 3.4.3.1. | El diario de campo | 58 |
| 3.5. | Fases del estudio y procedimiento para la ejecución de la investigación. | 59 |
| 3.5.1. | Primera fase: Etapa preparatoria..... | 59 |
| 3.5.2. | Segunda fase: Etapa estructural..... | 62 |
| 3.5.3. | Tercera fase: Etapa de discusión | 62 |
| Capítulo IV: | Prospectiva..... | 64 |
| Bibliografía | | 65 |
| Anexos | | 72 |
| Anexo 1: | Encuesta para docentes | 72 |
| Anexo 2: | Encuesta para padres de familia | 73 |
| Anexo 3: | Encuesta para estudiantes | 73 |

Lista de tablas

| | |
|----------------------|----|
| Tabla 1 | 18 |
| Tabla 2 | 18 |
| Tabla 3 | 49 |
| Tabla 4 | 59 |

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE PEDAGOGÍA INFANTIL

DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR LAS TIC PARA EL FAVORECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS PRIMERO Y TERCERO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL POMBO PRIMARIA DE LA CIUDAD DE SARAVENA

Pamplona, 8 de diciembre de 2020

Autores:

Galvis Fajardo, Mayra Paola
Jaimes Sierra, Clara Elisa
Silva Beleño, Jairo David

Asesor:

MsC. Yymmy Estévez Carvajal

Resumen

Actualmente el MEN busca a partir de sus estrategias invertir en programas educativos que fortalezcan el uso de las TIC como herramienta de ayuda pedagógica, la presente investigación busca aportar a la educación respecto al poder de las TIC para el desarrollo integral de los niños y niñas de primaria. El objetivo general del proyecto es diseñar la estrategia didáctica mediada por las TIC para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de los grados primero y tercero, donde se realiza un estudio cualitativo descriptivo con un diseño fenomenológico hermenéutico. Las técnicas de recolección de datos previstas son la observación participativa y la entrevista explorativa. Las fases que conducirán el proceso de investigación son a) Etapa descriptiva, b) Etapa estructural y c) Etapa de discusión de resultados.

Palabras claves: Estrategias didácticas, TIC, software educativo, lectoescritura.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE PEDAGOGÍA INFANTIL

**DESIGN OF THE TEACHING STRATEGY MEDIATED BY ICT FOR THE
PROMOTION OF LITERACY IN FIRST AND THIRD GRADES STUDENTS AT THE
RAFAEL POMBO PRIMARY EDUCATIONAL INSTITUTION OF THE CITY OF
SARAVENA**

Pamplona, 8 de diciembre de 2020

Autores:

Galvis Fajardo, Mayra Paola
Jaimes Sierra, Clara Elisa
Silva Beleño, Jairo David

Asesor:

MsC. Yymmy Estévez Carvajal

Abstract

Currently the MEN seek, based on its strategies, to invest in educational programs that strengthen the use of ICT as a pedagogical aid tool, this research seeks to contribute to education regarding the power of ICT for the integral development of children from primary. The general objective of the project is to design teaching strategies mediated by ICT to strengthen literacy in students of the first and third grades of the I.E. Rafael Pombo elementary school in the city of Saravena. A descriptive qualitative study will be carried out, with the cross-sectional design method. The planned data collection techniques are observation and survey. The phases that will lead the research process are a) Planning, which is divided into reflective and design, which will be up to where the present research will have capacity, b) Field work, c) Analytical, d) Informative.

Keywords: Didactic strategies, TIC, educational software, primary school, literacy.

Introducción

Desde un inicio, la educación ha avanzado en los métodos de enseñanza, evolucionando los procesos y la forma en cómo se imparten las clases. Parte de este evidente avance nace de la tecnología, obligando al sistema educativo a reformar la manera en cómo se educa, con el fin de mejorar la experiencia del educando, brindando orientación, conocimiento y apoyo con el manejo de las herramientas tecnológicas las cuales son necesarias en esta era moderna de información.

Con el título, diseño de estrategia didáctica mediada por las TIC para el favorecimiento de la lectoescritura en niños de primero y tercero, se espera aportar el método de abordaje para la implementación de la investigación en la institución educativa, a partir del diagnóstico sobre el uso de las TIC, el estudio de los recursos y herramientas TIC utilizados en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, y la selección de la estrategia didáctica mediada por las TIC a partir del estudio descriptivo realizado para el favorecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de primero y tercero de primaria.

Con la investigación se busca aportar una estrategia didáctica que beneficie los procesos de lectoescritura de niños de primaria entre seis y ocho años de los grados primero y tercero de la institución educativa.

La metodología usada en la investigación es cualitativa con enfoque fenomenológico hermenéutico, la cual está orientada a la descripción e interpretación en las estructuras fundamentales de las experiencias vividas en otras investigaciones en el área de los procesos de formación en espacios virtuales que favorecen la lectoescritura en niños y niñas de primero y tercero de primaria, en busca del significado del valor pedagógico de esta experiencia.

De igual forma, la metodología propuesta para la recolección de la información se basa en las entrevistas realizadas en otras investigaciones que hablen sobre estrategias didácticas usadas para el apoyo de la lectoescritura en niños de primero y tercero de primaria, posteriormente, se analiza la información en busca de un resultado que responda a la pregunta de investigación.

Por otro lado, en caso de la implementación, para la recolección de la información se pretende la observación de los estudiantes, el uso de entrevistas exploratorias como técnica de recolección, y el acopio de la información aplicando métodos estadísticos.

Se busca que el proyecto de investigación sea implementado siguiendo las etapas del método cualitativo con enfoque fenomenológico hermenéutico propuestas en el capítulo tres, las cuales consisten en a) Etapa descriptiva, b) Etapa de recolección y estructura, y c) Etapa de reflexión y discusión. Así mismo, la fenomenología hermenéutica en educación según Van Manen (2004), Martínez (2014) y Ayala (2011), orientan el estudio mediante un proceso ordenado de experiencias.

Por último, el trabajo desarrollado consta de cinco capítulos constituido en los siguientes títulos: Problema, donde se formula la pregunta de investigación, se establecen los objetivos y se identifica el contexto de la investigación; Referentes teóricos, en donde se marcan los antecedentes y se construyen las bases de la investigación en pie de diferentes autores usando bases de datos como Scielo, ScienceDirect, Google Academic, Redalyc y la biblioteca de la Universidad de Pamplona, en busca de información que permita seleccionar la estrategia didáctica; Referentes metodológicos es el capítulo que explica el enfoque, la metodología, el escenario, las técnicas e instrumentos usados para la recolección de la información. Además, un cuarto y quinto capítulo con los resultados obtenidos a partir de la investigación fenomenológica y mencionando las líneas futuras que deberá tener el trabajo en aras de la implementación.

Capítulo I: El problema

1.1. Planteamiento del problema

En tantos cambios que ha tenido la educación, uno ha sido la evolución y el uso de software educativo para el aprendizaje, siendo considerada actualmente una de las mejores herramientas de ayuda, pues innova e incrementa los métodos de estudios facilitando la enseñanza y el aprendizaje, bien se sabe que hay niños a los que la educación tradicional no les permite comprender textos, reconocer letras y asimismo palabras; con el juego, ellos entienden y adquieren el conocimiento lo que permite mejorar en el proceso de formación.

A lo largo del tiempo la lectoescritura ha sido el reto que afrontan los docentes en el aula de clase, siendo esta una problemática que se refleja en los últimos años con la educación en Colombia presentando falencias en la implementación en los primeros grados de primaria, debido a que parte del proceso de enseñanza se basa en metodologías tradicionales que muchas veces el estudiante no logra comprender.

Anteriormente, este problema era catalogado como un estudiante distraído o perezoso y era pasado por alto por los docentes. Esta dificultad frustra al estudiante, quitándole interés por el aprendizaje lectoescritor. En cuanto a los docentes, una parte de ellos ven el uso de las herramientas tecnológicas como una distracción en los educandos o no cuentan con acceso a estas herramientas, mientras otros las aprovechan por ser herramientas que facilitan el aprendizaje.

En un informe de la UNESCO emitido por la Comisión Internacional sobre la Educación del siglo XXI (Delors, 1999), donde se manifiesta que las consecuencias del uso de las TIC tanto en la economía como en la formación, al extenderse rápidamente en el mundo, han demostrado que el uso de instrumentos tecnológicos permiten al alumno explorar y tener acceso a la enseñanza

de un modo fácil, con el fin de que las instituciones otorguen las herramientas para que los educadores manejen las plataformas que facilitan al alumno aprender. Ya que estas herramientas incrementan la creatividad del estudiante y permiten que el conocimiento sea más amplio, a pesar de ser un reto para el docente.

Según Urquiza (2012), en su trabajo, “justificación de uso de las TIC en educación inicial”, la incorporación de las nuevas tecnologías de información al contexto formativo, ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer pedagógico.

A partir de lo dicho, existe una brecha de investigación disponible al problema en la comprensión de la lectoescritura en los niños de primaria, que para esta investigación serán niños de 6 a 8 años cursando los grados primero y tercero, debido a que están en una etapa donde escasamente conocen las oraciones, los dictados, los escritos y difícilmente leen y escriben, es por esto que se quiere aportar una mejora y refuerzo sobre la lectoescritura en estos estudiantes.

1.2. Formulación del problema

¿Qué estrategia didáctica se puede aplicar a los niños del grado primero y tercero de la institución educativa para favorecer el proceso lectoescritor de una forma natural?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica mediada por las TIC para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de los grados primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria del municipio de Saravena.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar una herramienta TIC, para el acompañamiento de los procesos de aprendizaje en la lectoescritura para el grado primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria.
- Desarrollar la estrategia didáctica, mediada por las TIC que se adapte al proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectoescritura en niños de primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria.
- Implementar la estrategia didáctica, por medio de un software educativo para el favorecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de primero y tercero de primaria.

1.4. Justificación

En la presente investigación se busca la implementación de un software educativo, que pueda ser aplicado con estrategia didáctica para el fortalecimiento a las falencias que presentan los estudiantes del grado primero y tercero, en el desarrollo de la lectoescritura de la institución educativa

Se procura trabajar con estos grados, puesto que es la etapa en que los niños tienen la capacidad y el potencial de desarrollar y expresar sus ideas, emociones, pensamientos y sentimientos, todo esto a partir de la observación de su entorno social, familiar y escolar; además, teniendo en cuenta las observaciones realizadas en el salón de clase, con relación a la diversidad de los recursos científicos, tomando la situación actual y de esta manera el proceso que se lleva a cabo con las clases virtuales como se ha ido desarrollando a través de medios tecnológicos sin el acompañamiento del docente presencialmente.

La implementación de un software educativo, es la manera didáctica tanto para el docente, niños y padres de familia para apoyarse en actividades que desarrollen la lectoescritura en los

alumnos del grado primero y tercero, ya que este contiene tareas en las que no solo participa el estudiante sino también el acudiente a través de lecturas cortas y atractivas que capten la atención del lector, adicional a esto, juegos educativos y creativos que cautivan al estudiante y de dicha forma se promueve el aprendizaje del vocabulario.

Como describe Herrera (2018), se ha descubierto como consecuencia de muchas actividades emprendidas cuando se utiliza software educativo, los estudiantes pueden responsabilizarse más de su propio aprendizaje que en otros casos; a su vez, se ha observado que “la utilización de estos recursos tiene importancia en el aula de clase y ayuda a crear ambientes enriquecidos de enseñanzas favoreciendo experiencias significativas”. (p. 18).

Esta investigación es valiosa, teniendo en cuenta que la formación a temprana edad es fundamental para el progreso de los niños, permitiendo construir su personalidad, despertando el interés de los educandos por la lectura y la escritura desde la competencia comunicativa e interpretativa como el eje de todo acontecimiento cotidiano. Como tal, el ambiente escolar acerca al niño a estímulos, perspectivas y formas de conducta distintos a los del ámbito familiar, aunque no contradictorios con él. La principal razón que motiva a realizar este estudio, nace de la importancia de indagar y proponer nuevas alternativas de aprendizaje a través de los softwares educativos.

No se deja atrás que los problemas del aprendizaje se evidencian en ocasiones para la metodología que el instructor implementa y el alumno no se interesa en prestar atención ya que encuentra la clase aburrida, pues los materiales no son didácticos en el punto que capten su potencial y esto conlleva a que no logre aprendizajes positivos; el docente al integrar las herramientas tecnológicas, promueve el mejoramiento del rendimiento académico y fomenta la creatividad de sus estudiantes en cada una de sus clases.

Es por ello, que se hace necesario recuperar la motivación por la lectura y la escritura, ya que, quien sabe leer, sabe comprender y puede interpretar la visión del mundo que se presenta en un texto al igual que puede participar para hacer uso de esos conocimientos adquiridos.

Este proyecto pretende ser una herramienta pedagógica alternativa al trabajo diario que se realiza en el aula de clase, el cual procura apoyar el aprendizaje, despertar el interés de los educandos por la lectura y la escritura desde la competencia comunicativa e interpretativa como el eje de todo acontecimiento cotidiano, que surge de lo más profundo de la naturaleza humana en sus dimensión personal y social. Despertar la creatividad, crear espacios de participación y fomentar valores personales como la responsabilidad, la disciplina, la autonomía, el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, el respeto, el reconocimiento de sus fortalezas, debilidades y el disfrute de sus logros; son también propósitos de esta investigación.

1.5. Contexto

El proyecto se llevará a cabo en la I.E. Rafael Pombo primaria localizada en el departamento de Arauca municipio Saravena, en el grado primero y tercero con niños y niñas entre la edad de 7 a 8 años, el colegio se basa en los principios fundamentales de la filosofía institucional, política de calidad, reconocida por la comunidad en cuanto a las necesidades del entorno y las expectativas generadas por quienes hacen parte del proceso educativo.

1.5.1. Sistema Educativo en Saravena

De acuerdo con la organización del sistema educativo en el municipio de Saravena, las áreas rurales cuentan con Centros Educativos Agrupados Rurales (CEAR), Centros de Educación Indígenas (CEIN) e Instituciones educativas, que prestan sus servicios desde el nivel preescolar hasta la Básica Media, distribuidos de la siguiente forma:

Tabla 1*Sistema educativo área rural del municipio de Saravena*

| CEAR | CENTROS EDUCATIVOS | NIVEL |
|-----------------------------------|---------------------------|---|
| MARCO FIDEL SUAREZ | 15 | Preescolar y Básica Primaria |
| RICARDO NIETO CABALLERO | 7 | Preescolar y Básica Primaria |
| ATANASIO GIRARDOT | 11 | Preescolar y Básica Primaria |
| LA PRIMAVERA | 12 | Preescolar y Básica Primaria |
| MAGDALENA ORTEGA | 15 | Preescolar y Básica Primaria |
| INDIGENA* | 5 | Preescolar y Básica Primaria |
| INSTITUCIONES EDUCATIVAS** | 4 | Preescolar Básica Educación Media |

Tabla 2*Sistema educativo casco urbano del municipio de Saravena*

| INSTITUCIONES EDUCATIVAS | CENTROS EDUCATIVOS | NIVEL |
|---------------------------------|---------------------------|--|
| RAFAEL POMBO | 1 | Educación media |
| | 7 | Preescolar Básica Primaria |
| C.D.R. | 1 | Educación media |
| | 3 | Preescolar Básica Primaria |
| LA FRONTERA | 1 | Preescolar Básica Primaria Educación Media |
| TÉCNICO COMERCIAL J.E.R. | 1 | Educación media |
| | 7 | Preescolar Básica Primaria |
| COLEGIOS PRIVADOS* | 2 | Preescolar Básica Primaria Educación Media |

Capítulo II: Referentes teóricos

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Locales

Entre los antecedentes locales se encuentra la investigación de Carreño Granados, Díaz Villamizar, García Torres, y Trigos Sánchez, (2016) titulada “Implementación de estrategias lectoras y analíticas de textos por medio de herramientas tecnológicas y didácticas con alumnos del grado sexto de la institución educativa José María Carbonell del municipio de Arauquita”, esta investigación buscó realizar un diagnóstico sobre el nivel de motivación de los estudiantes de sexto grado en relación al proceso lector y la comprensión de textos con el fin de determinar la disposición hacia actividades futuras, determinar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para implementarlas en el contexto educativo, para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes objetos de la investigación y formular acciones de motivación, con el fin de lograr experiencias significativas durante el proceso lector.

Mencionan que la falta de motivación hacia la lectura es una problemática que se debe tratar, especialmente enfocada a la comprensión y análisis de la población objeto de investigación; cuyo resultado se espera sea la formulación de estrategias que puedan mejorar el desempeño académico a partir del desempeño en procesos implicados en la lectura. Su metodología fue la de una investigación acción participativa cualitativa, usando la encuesta como técnica principal.

Como conclusión más relevante dicen que, el aula virtual permite como docentes aplicar una tecnología innovadora por medio del uso de herramientas tecnológicas que facilitan la participación dinámica de un grupo de estudiantes en actividades de aprendizaje como la lectura y comprensión de textos cortos.

Este proyecto aporta a la investigación bases fundamentales que evidencian la problemática en la lectoescritura en las escuelas del departamento de Arauca, presentando niveles bajos de comprensión y demuestra como el uso de herramientas didácticas mejora el proceso de aprendizaje.

De igual forma, la investigación de Penagos y Ordóñez (2013) con título “Representaciones de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza aprendizaje en contextos educativos urbano (Bogotá D.C.) y rural (Tame-Arauca)”, buscó comprender desde un estudio comparado y de tipo cuantitativo cualitativo, a través de las voces de los mismos sujetos protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje, las diferencias y semejanzas que se hallaron en la formas de articulación de las TIC en el escenario escolar. Los resultados fundamentales fueron la presencia de las representaciones sociales que se desarrollaron en tres frentes de análisis, las representaciones sociales de los propósitos de las TIC, las representaciones sociales de los usos y herramientas de las TIC y las representaciones sociales de las TIC como nuevos medios de interacción.

Como aporte a la investigación, se cita que “las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje adquieren lugares diferentes según la perspectiva del sujeto actor del proceso y el contexto educativo en el cual se incorpora. Desde los contextos, la existencia de las tecnologías en la escuela y el acceso de los sujetos a la misma, configuran cercanías de los sujetos con la herramienta y las posibilidades que éstas ofrecen para el desarrollo de sus habilidades y capacidades para actuar conforme a las necesidades y exigencias del entorno.”

Por último, Cely y Ramírez (2015), en su tesis titulada “Desarrollo de un software educativo para el aprendizaje de competencias matemáticas, en estudiantes de segundo grado de primaria de la escuela normal superior María Inmaculada del municipio de Arauca.”, desarrolló

un software educativo a partir de una base de datos y casos de uso para cada uno de los procesos que conformaron el sistema a desarrollar. La metodología propuesta fue marco lógico, la cual contó con tres fases, identificación, diseño y ejecución. Este proyecto contribuyó a impulsar el desarrollo y uso de aplicaciones educativas en el departamento de Arauca.

Cómo aporte a la investigación, la metodología propuesta permite dar una visión clara con respecto al desarrollo del proyecto en estudio en cada una de las fases a realizar, en caso de que la investigación sea implementada.

2.1.2. Antecedentes Regionales

En la Universidad de Pamplona, Ortiz, Ortiz, León & León (2016) con el proyecto “Software Educativo de Lectoescritura para el grado primero” desarrollaron un software educativo para estudiantes de primero que integra texto escrito, gráficas, imagen (fija o en movimiento) y sonido; como pretexto para lograr para que los estudiantes aprendan de manera significativa utilizando los conocimientos relativos a la Tecnología Multimedia, este se desarrolló con el objeto de permitir a los usuarios del grado primero, reforzar la lectoescritura.

El objetivo principal del software desarrollado es que es un software elaborado con fines didácticos y fáciles de usar logrando un aprendizaje significativo para los estudiantes.

Este software facilita a los estudiantes incrementar el aprendizaje de manera lúdica y autónoma y así mejorar las habilidades de leer y escribir lo que conlleva a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de primer grado. El desarrollo del software educativo de lectoescritura se presentó en CD-ROM, para instalar y ejecutar en todas y cada una de sus funciones de manera autónoma e interactiva, con un manual o instructivo y los requerimientos de usuario que comprenda las instrucciones de su instalación y utilización de la aplicación.

Otro aporte realizado en la Universidad de Pamplona esta vez por Tarazona (2018) es el trabajo de grado titulado “Desarrollo de la competencia argumentativa a través del fortalecimiento del proceso de lectoescritura” el cual buscó fortalecer el proceso de lectoescritura para el desarrollo de la competencia argumentativa en los estudiantes del grado 10 del Colegio Provincial San José. Esta investigación descriptiva con un enfoque mixto se logra identificando la forma en que los estudiantes desarrollan los diferentes niveles de argumentación.

Lo cual aporta un plus a nuestra investigación, porque permite entender que los estudiantes conciben e interpretan de diferentes formas y a partir de esto, identificar las falencias que presentan los estudiantes con la lectoescritura, las cuales en su mayoría son enfocadas a la falta de concentración, la atención dispersa o la poca motivación y falta de interés en las lecturas.

2.1.3. Antecedentes Nacionales

En Bogotá, la autora Barrantes (2018) realizó una investigación de tipo cualitativo sobre “Un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo integral de los niños y niñas del grado preescolar”, buscó establecer de qué manera Integra las TIC para favorecer el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. de la localidad de Bosa, en su investigación logra desarrollar e implementar un modelamiento pedagógico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje con cinco actividades virtuales con elementos de hipermedia (imagen, audio, video, y texto).

Esta investigación aporta a la investigación los diferentes módulos que sirven como guía para la selección del software, ya que expone los aspectos importantes para implementar estrategias pedagógicas que sean de interés a los estudiantes del curso tercero, teniendo en cuenta sus conocimientos y las falencias que están presentes en su educación con el fin de ir las

fortaleciendo, así mismo tener la participación de la docente del curso, puesto que ella sabe el proceso que los niños han tenido en el transcurso de las interacciones escolares.

En Manizales, Cardona & Castro (2016) realizaron una investigación de enfoque cualitativo sobre “El software Abra-palabra en el proceso de lectoescritura para niños de grado primero”, el objetivo de esta investigación fue analizar la incidencia de la implementación de operaciones Abrapalabra en los procesos de lectoescritura en los niños del curso primero del colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario.

La herramienta de evaluación del software educativo constó de tres objetivos principales claramente definidos: el que evalúa los aspectos generales del programa, el que evalúa los aspectos técnicos y el que evalúa las formas pedagógicas, al final del instrumento se encuentra un apartado donde se pueden anotar aquellas observaciones y recomendaciones que se estimen pertinentes o relevantes para mejorar el software educativo.

Su aporte a la investigación fortalece el hecho de que es importante implementar herramientas pedagógicas en un aula de clase ya que, por medio de estos, se llama más la atención de los estudiantes, y se logran diversos conocimientos para el fortalecimiento de la lectura y escritura.

2.1.4. Antecedentes Internacionales

Continuando ahora en Ecuador, Rojas y Camacho (2016) en su tesis titulada: “Diseño de un software educativo para el aprendizaje de operaciones con números enteros en las y los estudiantes de octavo año de educación general básica en la institución educativa fiscal Pichincha” desarrolla un programa para el aprendizaje de geometría con alumnos de primaria, a partir del diagnóstico del grado de dificultad de aprendizaje de operaciones con números enteros que

presentan los estudiantes de octavo año de educación general básica de la institución educativa fiscal “Pichincha”, luego determinaron la factibilidad del Software Educativo dentro de los contenidos que se vienen aplicando en operaciones con números enteros para así poder conocer cómo influye los recursos didácticos tecnológicos en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de matemáticas.

El método del trabajo fue la investigación de campo, la investigación exploratoria y la investigación descriptiva, que a partir de entrevistas e información expositiva los llevó a concluir en la investigación realizada, incluido el resultado estadístico más de la mitad de los estudiantes del octavo año de educación general básica de la institución educativa “Pichincha” no utilizan programas informáticos en el aprendizaje.

Por último, en Perú, Castañeda, Huilca & Lucila (2018) en su investigación con enfoque mixto titulada “El impacto de la aplicación del software educativo en la lecto escritura del preescolar en niños de 5 años de la Institución Educativa 41035 “Nicanor Rivera Cáceres” del Distrito de Alto Selva Alegre” tuvo como objetivos, demostrar que el estudio de una herramienta mejora el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de preescolar de 5 años del grado inicial, donde identifican el nivel de lectoescritura en que los niños de dicho lugar se encuentran, por ende, diseñaron y aplicaron un software educativo para la mejora de la enseñanza de la lectoescritura en los alumnos, ejecutándose y comprobando sus referentes datos del proceso.

Esta investigación estuvo enmarcada en el enfoque mixto exploratorio-descriptivo de diseño pre experimental, utilizando pre test, entrevistas para recoger y obtener información.

Como aporte a la investigación, este proyecto cuenta la situación en la que los niños se encuentran y plasma como el software mejoró su aprendizaje, marcando un inicio a las nuevas

ideas de las futuras generaciones, dándole continuidad a una tesis llena de objetivos y mejoras a la educación del país.

2.2. Bases teóricas

Primero, se sustentan los **teóricos** que cimentan la investigación realizada.

García (2019) habla sobre las teorías de aprendizaje de Jean Piaget, quien dice que “el niño no almacena conocimientos, sino que los construye mediante la interacción con los objetos circundantes”. Este teórico, se interesó primordialmente por el desarrollo cualitativo de las estructuras intelectuales, cambiando la pregunta sobre el aprendizaje y abriendo las puertas a otra manera de mirar el desarrollo, el conocimiento y el aprendizaje.

El padre de la epistemología genética rompe los esquemas vigentes y afirma que conocer y aprender son un proceso dinámico de interrelaciones activas entre el hombre y su medio ambiente. De acuerdo al aprendizaje significativo, para Piaget, "conocer es operar".

Basado en su pensamiento, es necesario romper con los esquemas conductistas, que pretenden lograr personas creativas, inventoras y descubridoras de saberes con métodos equivocados: condicionamientos, refuerzos, premios, castigos, adiestramientos y simple información memorística. Al respecto no es posible seguir "enseñando" respuestas "adecuadas", cuando se trata de construir conocimiento. Se debe permitir la interacción, el error, la creatividad, la investigación, dentro y fuera del salón de clases y no esperar aprendizajes de simple evocación y repetitivos. Este es un pilar fundamental para este proyecto si se quiere mejorar los procesos de lectura y escritura en estudiantes ya que estas son las bases fundamentales de la comunicación en el ser humano.

Pellicer (2008) expone a Ferreiro, quien en sus investigaciones sobre el proceso de apropiación de la lengua escrita encuentra que los niños y las niñas pasan por una serie de niveles y subniveles en el proceso de aprendizaje; y al ingresar a la escuela poseen algunas concepciones sobre la escritura, es decir, que desde edades muy tempranas los párvulos se han apropiado de la información escrita transmitida de diversas fuentes: empaques de galletas, refrescos, periódicos, libros, entre otros materiales. Es así como en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura interviene en gran medida el contexto sociocultural y la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados ya que por medio de esta se trasmite lo que la persona piensa, cree, conoce y siente. Ferreiro (2006) expresa que la “lectura es un acto de reconstrucción de una realidad lingüística a partir de los elementos provistos por la representación”.

Ahora, se establecen las **bases teóricas** que fundamentan la investigación.

2.2.1. Introducción de las TIC aplicadas en la educación primaria

En el ámbito educativo, el uso de herramientas TIC no es nuevo, considerando que tiempo atrás, la inserción en el televisor, la videocasetera, el audio, entre otras, ha sido una frecuente recurrencia, en busca de ayudar en las instituciones educativas. Así pues, los medios multimedia ya tiempo atrás se han ido agregando a la lista de recursos disponibles en las instituciones educativas.

Al paso que los medios multimedia han ido avanzando, de la televisión clásica, a la pantalla plana, luego a la televisión de plasma; de las grabaciones de video primero en formato BETA, después del VHS, al DVD, de las grabaciones de audio de casete de cinta magnética, a pasar del disco de acetato o el vinilo al disco compacto, CD, y luego al formato mp3; la aparición

de los procesadores, llamados más comúnmente computadoras. (Castañeda, Carrillo, y Quintero, 2013)

Los deseos de llevar a cabo una propuesta innovadora pueden ser vistos como una nueva carga para el docente; precisamente, para evitar este conflicto, deberá ser necesario un cambio de las formas de concebir, administrar y remunerar el trabajo mediante la integración de las TIC; menciona Lettieri (2014); quien vislumbra ya una etapa de transición en la que las representaciones de la escolarización moderna, exige una inclusión de la sociedad a de la información.

Sierra, Bueno y Monroy (2016) al respecto comentan que “el reto de llevar las TIC a los salones de clases no solo es lo que se puede relacionar con la infraestructura o con la adquisición de recursos tecnológicos, sino también la forma en cómo el docente trabaja con ellos, el momento en que los utiliza, para qué y qué aprendizajes espera lograr en los alumnos.” (p. 36)

El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación. Parra (2012), menciona que uno de los lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es en las aulas de clase, y este a su vez en el oficio maestro, llegando a formar parte de la cotidianidad escolar.

La incorporación de las TIC a la educación se ha convertido en un proceso, cuyo desacuerdo, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación. (Díaz-Barriga, 2013)

La transformación que ha sufrido las TIC, ha logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información. (Aguilar, 2012)

El logro de integrar las TIC en la educación, depende en gran medida de la habilidad del docente para estructurar el ambiente de aprendizaje (Hernández, 2017); mucho se habla, de dar el “salto” y “romper” esquemas tradicionales con un aprendizaje basado en la cooperación y el trabajo en equipo; sin embargo, el uso e involucramiento de las TIC en la educación, aún no ha sido entendido como aquella herramienta por la cual se pueda generar un aprendizaje significativo, errores frecuentes en la escuela reducen a las TIC a aquella herramienta que permite acceder y transmitir información, error que sigue englobando a la educación tradicional. (Mestres, 2008)

2.2.2. Estrategias didácticas como herramienta de apoyo en la lectoescritura

Villamar (2018) presenta en su trabajo de investigación un informe detallado de estrategias didácticas para el subnivel medio. El propósito de la guía de actividades realizada en la investigación, basada en estrategias didácticas, es para promover a que los educadores empleen un proceso de aprendizaje diferente, en base a la lectura, dirigida para los educandos, y logren llevar un proceso más dinámico y motivador, incitando la participación voluntaria de los estudiantes.

Carvajal (2009) en su trabajo de la didáctica en la educación define las estrategias de enseñanza como:

Es la manera en que se enseña a los educandos, su esencia, la manera de sacar la mayor ventaja posible a los recursos con los que se cuenta brindando una instrucción eficaz; la estrategia es una búsqueda de la opción más idónea y cuya estructura se adapte a lo que se desea

instruir, en donde se añaden pensamientos innovadores como aportación pedagógica (p.58).

Es importante entender que para motivar a los estudiantes hay que animarlos a través de actividades que lo inviten a involucrarse en la clase, manipulando materiales que le llamen la atención de acuerdo a la asignatura que se esté dictando para que ellos construyan su conocimiento.

Las conceptualizaciones de la lectura y la escritura que predominan actualmente son el resultado de búsquedas realizadas por teóricos e investigadores sobre la forma como el niño o el adulto construyen su conocimiento de la lengua escrita, y sobre los procesos cognoscitivos involucrados en su aprendizaje, utilización, y comprensión.

De igual manera, la lectura es vista como un proceso mediante el cual un lector elabora y capta el sentido de un texto interactuando con él, lo cual implica más que juntar los significados de una cadena de palabras previamente decodificadas.

Así mismo, la competencia lectora se define, no como la habilidad para identificar las letras del alfabeto o reconocer palabras escritas, sino como la aptitud para integrar el conocimiento lingüístico, el bagaje cognoscitivo, y aún el mundo afectivo en el proceso de construcción y exploración del significado de un texto escrito (Henaó Álvarez, 2016).

El estudio de Miranda y Romero (2019) sobre un software educativo como herramienta pedagógica menciona que la actividad creadora no es programable ni enseñable y que la sola actividad neuronal computable no genera pensamiento, ni imaginación creadora, por lo que el software educativo puede ser una herramienta que ayude a despertar o a incentivar esa actividad creadora que los niños tienen. Primeramente, el software educativo puede ser una herramienta pedagógica; todo dependerá de la forma en que sea diseñado y utilizado.

Flórez (2008), comenta que la misión y el eje teórico de la pedagogía es la formación humana. Y es ahí donde el software educativo –con el diseño de las actividades adecuadas (de acuerdo a la estrategia de aprendizaje), y que estas se realicen de una manera amigable, ágil, divertida, dinámica y lúdica– permita al usuario usar su imaginación y creatividad.

De esta forma, el software educativo será una herramienta que cumpla con la formación humana e incentive la creatividad. Ambas características son importantes y deben ir de la mano, ya que las estrategias de aprendizaje permiten definir metas, buscar objetivos y desarrollar ciertas habilidades que contribuyan a la formación del usuario, pero estas estrategias no deben ser implementadas de una manera formal o aburrida, sino a través de actividades divertidas, amenas y lúdicas que permitan al usuario, y en particular a los niños, mejorar sus habilidades o desarrollar una parte formativa sin que estos se den cuenta o sientan que están repasando o practicando; más bien deben pensar que están jugando o entreteniéndose, y, de esa manera, tal y como ocurre en la vida real, al estar jugando o realizando ciertas actividades, aprenderán sin darse cuenta.

Miranda y Romero proponen el cumplimiento de tres condiciones para validar el concepto de formación para la pedagogía. Para la condición antropológica, cuando el usuario utiliza el tipo de software educativo que proponemos, pondría a prueba sus conocimientos previos y, al ir avanzando, iría desarrollando nuevas habilidades o conocimientos, cumpliendo de esa manera con esta condición. Con este tipo de software educativo, cuando el usuario supere los retos o las actividades de aprendizaje, avanzará a otros niveles de aprendizaje; de esta manera, el usuario sentirá que está avanzando en sus conocimientos y habilidades, y, con ello, se cumplirá la condición teleológica que propone.

Para la condición metodológica, este tipo de software educativo seguirá una metodología o estrategia de aprendizaje (método ecléctico) que en todo momento permitirá cuestionar si las

actividades o estrategias cumplen con su función y, si no cumplen, reorientarlas. Al cumplir con las tres condiciones, este tipo de software educativo cumpliría con el concepto de formación.

De lo anterior se deduce que el software educativo, puede ser una herramienta pedagógica que ayudaría a mejorar las habilidades lectoescritoras de los estudiantes.

No sirve exclusivamente con que el software educativo cuente con los elementos anteriores, sino que también es importante la forma en que se utilice en clase, tal y como comenta Quintanilla (2005). Este autor menciona que la técnica influye en todos los aspectos de la vida humana y, sobre todo, en las innovaciones, ya que un cambio en la técnica puede arrojarnos mejores resultados.

El software educativo en sí mismo puede ser una buena herramienta, pero el uso o la técnica que el profesor le dé en el aula harán que los resultados sean unos u otros. El software puede presentar la mejor estrategia de aprendizaje, las mejores actividades lúdicas y entretenidas, la mejor finalidad, etc., y probablemente se obtendrán buenos resultados, pero si el profesor emplea una buena técnica para aprovechar todas las bondades y los beneficios del software, entonces se podrían conseguir resultados más eficaces y en mucho menos tiempo.

Precisamente ahí es donde está el reto de estas herramientas, ya que el profesor que decida utilizar este tipo de software educativo tiene que tener un conocimiento operacional y estructural, conocer la naturaleza del software y las relaciones entre el conocimiento tecnológico y pedagógico del mismo.

2.2.3. La lectoescritura, la importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje

La lectoescritura debe estar de la mano con el mundo en que el niño empieza a conocer y experimentar. Desde pequeños en la educación infantil es importante guiar a los niños a entender

la lectura y la escritura como herramientas propositivas que partan desde sus conocimientos previos de lo que los rodea. De ahí la importancia de la enseñanza de esta como estrategia que busca el desarrollo de las competencias básicas: hablar, escuchar, leer y escribir, proporcionando actividades que estimulen el desarrollo de estas destrezas.

Montessori (2009), en su libro sobre metodologías para la ecuación el cual autodenominó Método Montessori menciona que “los niños absorben como esponjas todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria; el niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar y correr; es decir de forma espontánea”

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

“En el aprendizaje de la lecto-escritura interviene en gran medida el contexto sociocultural que rodea al niño y a la niña, por lo tanto, es necesario partir de su cultura, de lo más significativo y cercano a su vida” (Chaves Salas, Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial, 2002). Creando vínculos de comunicación con los demás teniendo en cuenta los intereses de los niños y su motivación frente a estos.

Es necesario formar lectores activos, “que perciban la lectura como una forma de comunicar significados y de construir activamente el significado de los textos” (Manrique, 2008). Para un niño el leer y escribir resulta ser muy significativo dado a que al sentir placer despierta su interés por aprender.

El niño debe percibir que el lenguaje escrito, al igual que el lenguaje oral, sirve para comunicar ideas y pensamientos, transmite significados y es funcional. Por medio de actividades

únicas del lenguaje descubre “que puede escribir lo que dice, leer lo que escribe y puede ser el autor de su propio libro” (Ternera Rivadeneira, 2007), al niño reconocer que tiene la capacidad de aumentar su potencialidad logra ver la lectoescritura como una satisfacción a su necesidad ya sea a través de la información, de la solución de problemas o como un medio estratégico para afianzar sus conocimientos previos.

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

Para que el juego sea educativo debe ser variado y creativo dándole también la capacidad al niño de que escoja o invente uno nuevo, dado a que su capacidad imaginativa e inventiva logra recoger más la concentración del niño; si para el niño no hay diversión posiblemente no halla aprendizaje.

Existen gran cantidad de actividades que hacen posible que el niño aprenda de manera dinámica, y espacios que propicien un ambiente confortable donde se mueva libremente y pueda aprovechar al máximo todas sus habilidades, durante la realización de cualquier actividad se debe

permitir e incentivar a los niños y niñas expresarse verbalmente (Botella Abán, 2018), avanzando así la comunicación e interacción con los demás, desarrollando su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversos escenarios

El aprendizaje de la lectoescritura es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un medio de socialización, un regulador y compensador de afectividad y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial para la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad (Leyva Garzón, 2011), es una forma natural en la que los niños se incorporan en su entorno, adquieren experiencias, se entretienen e interactúan con los demás, por lo tanto no debe caer en la utilización de métodos repetitivos y debe tener en cuenta que por encima de todo está la persona, el ser integral con potencialidades creativas que deben desarrollarse de manera lúdica para que perduren.

Del mismo modo, el lenguaje sirve para organizar el pensamiento, para aprender, comunicar y compartir experiencias con los demás (Chaves, 2001), así la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados y transmitir conocimientos, creencias y valores, es fundamental para el desarrollo del lenguaje.

En la lectoescritura el niño se formula una serie de ideas que acepta o rechaza según lo que vaya obteniendo de acuerdo a su experimentación, y va creando una conciencia que le permite no tener temor a equivocarse o a caer en el error; define García y Muñoz (2013) “el error como síntoma de aprendizaje ha de interpretarse a la luz de la madurez de la persona” (pág. 11)

También, Chaves (2001) hablaba de que “el error, equivocación o falta, es considerado como parte del aprendizaje, por ello, no es castigado, resaltado o señalado, sino, es valorado e

integrado como una etapa del proceso” (p. 35), es ahí donde el niño entra a realizarse una autoevaluación.

Cada niña y niño tienen un desarrollo madurativo propio que tenemos que respetar, y mediante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura con el que queremos trabajar se favorece el atender a cada uno de los distintos ritmos de desarrollo. El profesor, los compañeros, cualquier adulto, serán los mediadores humanos entre lengua escrita y aprendizaje a través de la comunicación, sin forzar dichas situaciones.

Resaltamos, gracias a la gran obra de Piaget, citada por Ferreiro (2009), que “los niños no esperan tener ocho años y una maestra delante para comenzar a reflexionar acerca de problemas extremadamente complejos, y nada impide que un niño que crece en una cultura donde la escritura existe reflexione también acerca de esta clase particular de marcas y organice sus ideas al tratar de comprenderlas” (p. 79); por tal razón es necesario que las y los educadores, y otros adultos que interactúan con los niños y las niñas promuevan en ellos y ellas la capacidad comunicativa en todas sus formas, lo que le permitirá la socialización de sus actos, la integración con la cultura y conocer el mundo.

Respecto a esto el aprender a leer y a escribir requiere de unas motivaciones y unas actitudes positivas hacia el aprendizaje de acuerdo al contexto en el que se desarrollen, “tener en cuenta que la enseñanza de la lengua tiene como objetivo fundamental desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, lo cual hace necesario descubrir la funcionalidad de lo que se aprende, y esto es posible desde el enfoque fenomenológico” (Albelais León, 2015)

Es muy significativo que el aprendizaje de la lectura y escritura lo descubra el niño tanto dentro como fuera del aula, es decir, la tarea de la familia es también primordial en el proceso de

aprendizaje, dado a que es un agente educador y socializador a lo largo del proceso de alfabetización del niño, ya que mientras mayor sea la dedicación que hacen los padres a la lectura y la escritura, mayor será el nivel de comprensión de los hijos.

Cómo dice (Wells, 2014), “a medida que el niño escucha historias que se le leen se va familiarizando con la estructura del lenguaje escrito, y sobre todo con el potencial simbólico del lenguaje” (p. 166), he ahí la importancia de contar cuentos a los niños, ya que con estos simbolizan el lenguaje a través de la experiencia, recrean los cuentos con mundos reales o imaginarios según lo que ellos consideren pertinente para su historia.

Como tal, el maestro es un mediador ya que suministra ayuda en el momento necesario sin controlar los procesos de aprendizaje, por eso debe mostrar a sus estudiantes la importancia de la lectura a través de la búsqueda de información, de historias, de imágenes; y al mismo tiempo la escritura como fuente de comunicación con otros. Utilizando cuentos, canciones, poemas, historias, lectura de imágenes, entre otros., esto implica que el estudiante debe sentirse completamente estimulado para participar en las propuestas que el docente considere oportunas.

Existen varias metodologías que se utilizan para enseñar a leer y a escribir; no obstante, en la gran mayoría, como afirman Martín, Pérez y Trevilla (2009), “la trasmisión del conocimiento va del enseñante hacia el alumnado, y el interés, la motivación, es de carácter extrínseco”.

Si el maestro incita a los alumnos al gusto por la lectura y por lo textos que le presenta, el alumno poco a poco le encontrará también sentido a la lectura y poco a poco descubrirá el goce por la escritura y por la cantidad de cosas que puede aprender a través de ellas. Tanto escribir como leer son dos de los retos fundamentales en la infancia.

2.2.4. Software educativo como estrategia de aprendizaje

El software educativo no solo es un programa, es una estrategia de aprendizaje, una herramienta por la cual el niño desarrolla actividades que le permiten constituirse de manera práctica y divertida despertando así: La curiosidad, la imaginación, la creatividad y las ganas de aprender de acuerdo a los diferentes escenarios pedagógicos.

En este se pueden efectuar talleres, juegos, videos, rompecabezas, sopas de letras, fotografías, sonidos, entre otras; que le admitan al niño trabajar de acuerdo a la temática, desarrollando habilidades de lectura y escritura que al mismo tiempo le generen pasión e interés (García Ortega, 2018)

La principal característica de un software educativo es que es interactivo, en el que existe un contacto directo entre niño y máquina; donde se le presentan: imágenes, preguntas, enlaces y una cantidad finita de niveles que permitirán fortalecer la memoria visual y auditiva, la obediencia de indicaciones, favoreciendo los procesos de atención y la comprensión del entorno, desarrollando la posibilidad de elección; en este proceso reciproco de constante aprendizaje es de suma importancia el acompañamiento del maestro.

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

Además del software educativo existen otras herramientas informáticas en los procesos de enseñanza aprendizaje como lo son las presentaciones multimedia, enciclopedias animadas, simulaciones interactivas, páginas web, chats, foros, cursos virtuales, entre otros; pero se habla solo del software porque con este se busca no dejar de lado los materiales físicos, sino más bien,

transformar de una forma didáctica donde el niño el aprenda divirtiéndose y al mismo tiempo maneje las herramientas digitales. Bien menciona Torres (2010):

“Los softwares educativos fueron pensados tanto en el docente como para los estudiantes ya que se basa en un modelo de enseñanza aprendizaje continuo donde el espacio donde por excelencia se desarrolla éste (el aula de clases) no queda reducido a 4 paredes, sino que utiliza una plataforma lo suficientemente amplia como para que no se interrumpa este proceso, el mundo”

Es por esto que una buena implementación de un software educativo debe ir de la mano de una labor constante y motivacional por parte del maestro para que no caiga en la monotonía y, sobre todo, que el proceso sea significativo.

Cuando se trabaja con este tipo de estrategias se busca que contesten rápidamente las funciones de los alumnos, que permitan un diálogo y una reciprocidad de informaciones entre el computador y éstos, se busca individualizar el trabajo, que se adapte al ritmo de cada estudiante, que sean fáciles de usar, que tenga los conocimientos básicos y necesarios, teniendo en cuenta las reglas de funcionamiento. Cómo dice Candelario-Dorta (2017) hablando de la implementación de un software educativo:

“Es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.”

Esta estrategia didáctica pedagógica; no puede ser vista solo como una facilidad y sencillez a la hora de presentar alguna recursividad, sino que debe ser vista como un proceso de evaluación y aprendizaje, por tanto, su implementación debe ser creativa, con fundamentos pedagógicos que la soporten y que realmente se encuentre el efecto deseado.

Al implementar el software con los niños y niñas de la institución educativa, se debe tener en cuenta que método utilizar de acuerdo a la temática, es por esto que la computadora es un medio de enseñanza al igual que un libro o un vídeo, diferenciándose por su mayor nivel de interactividad. Bien menciona Munte (2019):

“Tanto los que utilizan el estudio de lenguajes de programación como aquellos que emplean diferentes softwares educativos con el propósito de apoyar el estudio de las distintas asignaturas, o ambas variantes, no pueden estar ajenos a que lo más importante es transmitir a niños y adolescentes una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico presente y futuro, donde el ordenador sea un vínculo importante entre el niño y la constante evolución de los medios de comunicación” (p. 32)

De igual forma, no solo el software educativo desarrolla todas las habilidades, estas deben ir apoyadas por un docente y un padre de familia en los cuales el niño pueda formarse en la resolución de problemas, aprendiendo a solucionarlos dentro de cualquier contexto de forma ágil y concreta. “Hay que destacar dos cualidades básicas en todo programa informático con finalidad educativa, primero, debe permitir al profesor su adaptación a múltiples situaciones que faciliten ciertos aprendizajes a los alumnos y, segundo, debe ser coherente con las teorías pedagógicas

actuales y los requerimientos del sistema educativo, en cuanto a sus objetivos, contenidos y procedimientos de uso” (Fandos-Garrido, 2017)

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

“El buen software facilita un adecuado nivel de entrada al sujeto y, de la misma manera, se va adecuando al progreso del sujeto” (Fernández, 2017). El software como mediador es de gran ayuda ya que este permite la interiorización de aprendizaje de acuerdo al nivel de cada niño, llevando así a la adecuación de este según lo aprendido o lo adelantado que vaya el alumno.

Citando a Macías (2015), “un buen programa educativo debería ser adaptable a diferentes niveles de desarrollo. Hay que buscar programas donde las edades oscilen en intervalos pequeños (edades evolutivas)” (p. 39)

Al momento de desarrollar un software es importante tener en cuenta tanto las necesidades de los alumnos como sus edades, esto con el fin de no tener dentro de el mismo actividades que los puedan aburrir o que no sean adecuadas a lo que se está realizando ya que si hay actividades que no son por ejemplo para niños de nueve años obviamente ellos se van a aburrir y no va haber interés y por supuesto va a existir la pérdida de la estimulación que se había hecho para cierto software, mientras que si el software seleccionado es para una edad adecuada por

ejemplo un niño de 6 y 8 años, estarán motivados con respecto a este facilitando así el incremento de la atención hacia este y el desarrollo de habilidades, permitiendo así obtener un aprendizaje significativo. Aparte de las edades es importante tener en cuenta también que las actividades propuestas sean las adecuadas de acuerdo a lo que se está trabajando en clase, a las dificultades presentadas por los alumnos ya que además de ser este un medio por el cual se aprende es también un bien que sirve para reforzar las dificultades que los alumnos presentan dentro del aula de clases.

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

En cuanto a las veces que el niño realice cierta actividad dentro del software es coherente ya que si la hace bien podríamos deducir que lleva un buen proceso, en cambio si vemos que la realiza una y otra vez sin hallar el resultado correcto entonces podríamos ver que el niño no ha podido aprender lo que se le ha enseñado, sin embargo se puede programar el software para que muestre el resultado y el niño pueda seguir su proceso adelante aclarando las dudas que el alumno tenía y haciendo más efectivo el aprendizaje significativo.

“La clasificación interesante del software atiende a la posibilidad de modificar los contenidos” (Porter, 2007). Un aspecto importante más a la hora de implementar un software es que se debe elegir qué tipo de software se quiere realizar, si va hacer cerrado hay que tener en

cuenta que lo que está allí, allí se queda, es decir no se puede modificar, pero si por el contrario se escoge un software abierto entonces este debe estar en constante alimentación para así evitar que se vuelva monótono y aburrido para los niños en el momento de usarlo, permitiendo así una fácil adecuación a todo contexto o situación que se presente dentro y fuera del aula de clases.

El software educativo cumple la misma función que un medio tradicional de enseñanza, pero a medida que el profesor lo va adecuando va siendo más específico, va adaptando su funcionalidad. Por otro lado, no podemos decir si un software educativo es bueno o malo ya que todo depende del uso que se le dé o de la manera de cómo se utilice en determinada situación concreta.

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

El uso del software educativo como estrategia didáctica permite al docente poder adaptar ciertas actividades que están dentro de él y llevarlas al aula de clase, así como cambiar la manera de estimular a los niños y niñas para el interés del conocimiento, no solo eso también cambia la manera como se relacionan los niños y docentes, sino, cambia también el rol y las funciones del docente.

2.3. Bases Legales

Teniendo en cuenta la necesidad que se presenta en las instituciones educativas en estos tiempos de pandemia, ya que la metodología que los docentes implementan con los estudiantes presencialmente, ahora será virtual, con este objetivo es que queremos integrar un software educativo de lectura y escritura del grado primero y tercero, con el fin que los niños aprendan través de las herramientas audiovisuales, y la interacción que tienen con las aplicaciones.

A continuación, se presenta todo el marco legal que engloba la importancia de un software educativo en el aula de clase y de gran interés para así fortalecer el área de español en cuanto a la lectura y escritura en todos los niños y niñas.

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua (Aguilar, 2012)

Según (Departamento Nacional de Planeación, 2010-2014), El desarrollo profesional para la innovación educativa tiene como fin preparar a los docentes para aportar a la calidad educativa mediante la transformación de las prácticas educativas con el apoyo de las TIC, adoptar estrategias para orientar a los estudiantes hacia el uso de las TIC para generar cambios positivos sobre su entorno, y promover la transformación de las instituciones educativas en organizaciones de aprendizaje a partir del fortalecimiento de las diferentes gestiones institucionales: académica, directiva, administrativa y comunitaria. Para lograr estos fines, los programas, iniciativas y procesos de formación para el desarrollo profesional docente deben ser pertinentes, prácticos,

situados, colaborativos e inspiradores; estos constituyen los principios rectores para la estructuración de dichas propuestas.

2.3.1. Ley general de educación, Ley 115 de 1994

A partir de la ley 115 de 1994 (Ministerio de Educación Nacional, 1994) y el decreto 1860 de 1994, (Artículo 67 y 44), se propone organizar el servicio educativo y ofrecer una educación de calidad. La presente ley señala cada una de las normas que deben cumplir las instituciones educativas con el fin de satisfacer las necesidades e interés de los estudiantes, así mismo, la Constitución Política de Colombia plantea los derechos a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

Allí se indica, por ejemplo, que se trata de un derecho de la persona, de un servicio público que tiene una función social y que corresponde al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia respecto del servicio educativo con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos. También se establece que se debe garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Educación Básica comprende un ciclo de educación "básica primaria" que se extiende del grado 1 al 5, para niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 10 años y se ofrece indistintamente en instituciones privadas y oficiales. Estas edades son aproximadas a un promedio general, ya que en la realidad los niños culminan la educación básica secundaria a los 13, 15 o 16 años. La educación básica, tanto en el ciclo de primaria como en el de secundaria, es obligatorio.

Según la Constitución Política (1991), "El Estado, la Sociedad y la Familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los 5 y los 15 años de edad y que

comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica" (Art.67). La Educación Básica Primaria desarrolla planes y programas propios, integrando las áreas de conocimiento y formación en los tres primeros grados. La orientación y metodología varía de acuerdo con la población según sea rural o urbana.

En el artículo 22 de la ley 115 de 1994 indican los Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua, la valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo, el desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana.

El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental.

El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente; la comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas; la iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el

entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; el estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social; el estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos.

La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales, la apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales, la comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera, la valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella, la utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo. La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

En la ley general 115 artículo 21: expresa que “el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura son base fundamental para aprender a leer, escribir, hablar, comprender y también en la lengua materna. Para facilitar así un mejor desarrollo de los procesos pedagógicos que le permitan tanto a la institución como al estudiante desenvolverse dentro de un ambiente mucho más agradables y motivantes que giren en torno a modificar y fortalecer las principales necesidades del contexto”.

En la ley 115 de 1994 se encuentra en el artículo 20 los objetivos generales de la educación básica y por los cuales a los estudiantes se les permite desarrollar habilidades comunicativas como

es leer, comprender, hablar y expresarse correctamente, también ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la vida cotidiana, se necesita fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa y propiciar la formación social moral y demás valores del desarrollo humano.

La tecnología en la educación se hace importante ya que le permite al estudiante concebir nuevos aprendizajes que lo ayudan en su formación personal, profesional y así mismo saber relacionarse en el ámbito educativo, por medio de una serie de actividades educativas como son las estrategias TIC, anima a los estudiantes a seguir comprendiendo temáticas de gran interés en su proceso de lectoescritura. Se entiende como “el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación.” (Moreira, 2002)

En la última década se ha venido implementando por medio del Ministerio de Educación Nacional –MEN-, apoyado en el marco de las políticas de calidad y de equidad de La Revolución Educativa, la formulación de estándares básicos de competencias en tecnología e informática como parte de los requerimientos de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) en la que se establece el área de tecnología e informática como obligatoria y fundamental para la educación básica y media, de marcando la importancia de abordar la educación en tecnología como elemento constitutivo de la educación básica y media de niños, niñas y jóvenes. (M.E.N, 2006).

Según (Ochoa-Angrino, Caicedo-Tamayo, Montes-González y Chávez-Vescanse, 2016), el uso reflexivo de las TIC por parte del docente, como un elemento fundamental en el desarrollo de competencias TIC desde una dimensión pedagógica, supone que el potencial que las TIC ofrecen para representar y transmitir información no representa en sí mismo un aporte a los

procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que depende de la apropiación que el docente haga de ellas al integrarlas al sistema simbólico, que puede estar presente en cualquier tipo de escenario educativo (lengua oral, escrita, lenguaje audiovisual, gráfico, numérico, estético, etc.) en pro de la creación de condiciones inéditas relacionadas con los objetivos educativos que se haya propuesto.

2.4. Cuadro de categorías de trabajo

Objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica mediada por las TIC para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de los grados primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria del municipio de Saravena.

Tabla 3

Cuadro de categorías de trabajo

| Objetivos específicos | Categoría | Código | Conceptualización | Subcategoría | Código de la subcategoría | Técnica | Instrumento |
|---|------------------|--------|---|---------------------------|---------------------------|-------------------------|---------------------|
| Identificar una herramienta TIC, para el acompañamiento de los procesos de aprendizaje en la lectoescritura para el grado primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria. | Herramientas TIC | 01 HSE | Las TIC se presentan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje a través del gran interés que despiertan y por toda una amplia variedad de ventajas que favorecen a los alumnos y docentes. (Hernández, 2017) | Enseñanza | 01 EA | Entrevista exploratoria | Guión de entrevista |
| | | | | Lectoescritura | 01 LE | | Entrevistador |
| Desarrollar la estrategia didáctica, mediada por las TIC | | | Se puede entender por procesos de enseñanza y aprendizaje como | Aprendizaje significativo | 02 EA | | |

que se adapte al proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectoescritura en niños de primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria.

Implementar la estrategia didáctica, por medio de un software educativo para el favorecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de primero y tercero de primaria.

Procesos de enseñanza

02 HSE

aquel fenómeno que se vive y se crea desde dentro, es decir un proceso de interacción e intercambio con un fin específico. (Contreras, 2009)

Estrategia didáctica

02 LE

Observación participante

Diario de campo

Software educativo.

03 HSE

Un software educativo es todo programa para computadora que se desarrolla con la finalidad específica de ser utilizado como recurso didáctico en procesos de enseñanza y de aprendizaje. (Daniele, Angeli, Solivellas, Mori, Greco, Romero, Pautasso y Fischer, 2005)

Adquirir conocimientos

03 EA

Análisis

Matriz de datos

Mejora en los procesos de lectoescritura

03 LE

Planeador

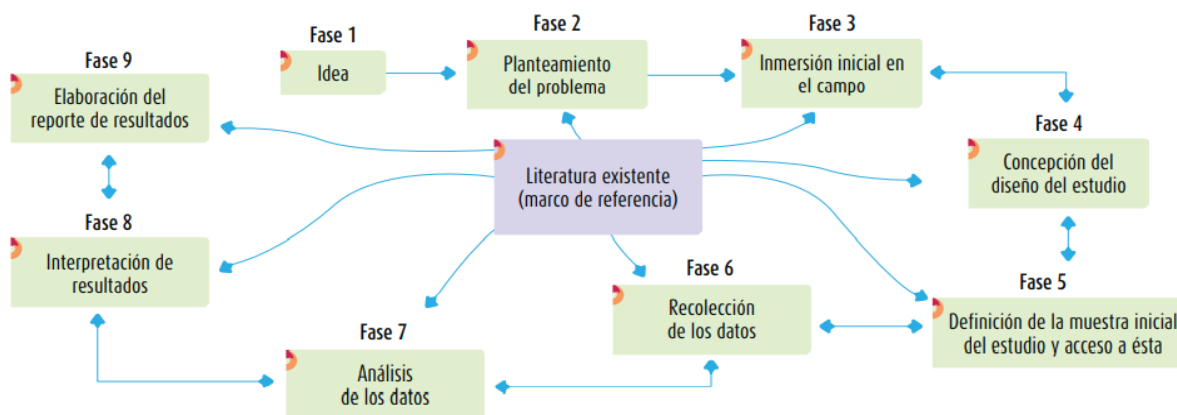
Capítulo III: Referentes Metodológicos

3.1. Enfoque de la investigación: cualitativa

Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio (2014) señalan que en los estudios cualitativos se “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.” (p. 40). La acción indagatoria actúa de manera dinámica en ambas partes: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien redondo en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio.

Figura 1

Proceso cualitativo



Fuente: (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

En la anterior figura, Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio (2014) “intentan” representar el proceso cualitativo llevado a cabo por fases para la realización de una investigación. Dicho de otra forma, las investigaciones cualitativas buscan explorar, describir y luego crear aspectos teóricos que van desde lo particular a lo general.

La investigación cualitativa tendrá un alcance descriptivo, y el método será fenomenológico hermenéutico, explicado más adelante, ya que se reúnen datos de un entorno

específico como lo son los estudiantes de primero y tercero de primaria; aclarar que la información no será manipulada ni arreglada, además permite observar comportamientos, actitudes, características de este grupo en particular y posee la facultad de demostrar las asociaciones y/o las relaciones entre los diferentes procesos que giran en su entorno.

A través de dicho estudio descriptivo, el investigador interactúa con su objeto de estudio y este a su vez le permite recolección de información a través de diferentes elementos como entrevistas, permitiendo así observar las realidades de su grupo de investigación.

3.2. Método: fenomenología hermenéutica

Este método conduce a la descripción e interpretación de la esencia de las experiencias vividas, reconoce el significado y la importancia en la pedagogía, psicología y sociología según la experiencia recogida. Este método constituye procesos rigurosos y coherentes de las dimensiones éticas de la experiencia cotidiana, difícilmente accesibles por otros métodos usuales de investigación.

El primer principio determinado por Husserl (citado en Villanueva, 2014) para aproximarse a la subjetividad, es la *epoché* o puesta entre paréntesis del supuesto de la actitud natural, presente en nuestro acercamiento habitual al mundo como en el propio quehacer de la ciencia: la asunción del mundo como algo dado o de los hechos de este, como una realidad en sí misma, existente más allá de la conciencia que los piensa, valora o siente.

En otras palabras, “la *epoché* hace referencia a la eliminación de todo lo que nos limita percibir las cosas mismas, ya que la actitud natural por su naturaleza objetiva nos lo impide. Practicar *epoché*, se refiere, abstenerse o prescindir” (Villanueva, 2014, p. 220).

Barbera e Inciarte (2012) apuntaron que la fenomenología tiene sus orígenes en la palabra griega *fenomenon* que vendría a ser “mostrarse a sí misma, poner en la luz o manifestar que puede volverse visible en sí mismo” (p. 201). Según Patton (citado en Latorre, 1996), este método está centrado en cómo los individuos comprenden los significados de las experiencias vividas. El enfoque surge como contraposición al naturalismo, ya que este había caído en observar al individuo y erradicar toda intencionalidad e intuición del observador.

Para (Fuster Guillen, 2019) “la fenomenología otorga un nuevo método descriptivo y una ciencia apriorística que se desglosa de él y que está destinada a suministrar el órgano fundamental para una filosofía rigurosamente científica” (p.52). En otras palabras, formaliza una crítica a la ciencia en la modalidad de trabajo, basado en cantidades medibles, hechos cuantificables; sin tener conciencia de lo que está haciendo.

En el mismo contexto, se puede hablar de educación. Guzmán (2007) mencionó que *educere* proviene de “fuera” y *ducere* implica “llevar”, el cual es un proceso personal, seguido del social que se lleva a cabo entre quien enseña y aprende a través de la transferencia de valores, conocimientos, costumbres y formas de comportamiento. Con ello, se logra el desarrollo integral del individuo, con la aplicación de estos aprendizajes a las exigencias de la sociedad. Desde su postura, Van Manen (2003) expresó:

La fenomenología en educación, no es simplemente un “método” del estudio de la pedagogía, no se limita a ofrecer simples descripciones o explicaciones “alternativas” de los fenómenos educacionales, sino que las ciencias humanas apuestan a recuperar de forma reflexiva las bases que, en un sentido profundo, proporcionan la posibilidad de nuestras preocupaciones pedagógicas con los estudiantes. (p. 189).

Las experiencias, recopiladas por la fenomenología hermenéutica y luego plasmadas en descripciones, serán eficaces para analizar los aspectos pedagógicos en la cual el educador debe interesarse a profundidad por los acontecimientos que ocurren en el aula y optimizar la práctica pedagógica. En tal sentido, la fenomenología nace de la realidad educativa; desde la observación se describe lo esencial de la experiencia, tanto externa e internamente (análisis de la conciencia).

En pocas palabras, este método está orientado a la descripción e interpretación de las estructuras fundamentales de la experiencia vivida, al reconocimiento del significado del valor pedagógico de esta experiencia.

3.3. Escenario y participantes del estudio

3.3.1. Escenario

El escenario seleccionado para el diseño de la estrategia didáctica se encuentra en la ciudad de Saravena, en la Institución Educativa Rafael Pombo Primaria donde hay 25 niños entre los 6 y 8 años de edad cursantes de los grados primero y tercero de primaria.

3.3.2. Informantes

Se pretende realizar entrevistas a los informantes, que para la investigación serán docentes encargados del aula, padres de los estudiantes y niños del grado primero y tercero entre los 6 años – 0 meses y 8 años – 11 meses y 360 días.

3.3.3. Criterios para la selección

Para la selección de los entrevistados, se tomará como criterio de inclusión y exclusión los docentes únicamente del salón de primero y tercero de la I.E. Rafael Pombo primaria, los padres de los estudiantes de estos grados y a los niños pertenecientes a estos cursos en particular.

3.4. Proceso de recolección de datos: Técnicas e instrumentos

Se exponen las técnicas que se deben utilizar para observar el comportamiento del estudiante, por lo general, al emplear esta técnica, el observador, se mantendrá en cubierto, es decir, los estudiantes no son conscientes de su presencia. Por consiguiente, podemos utilizar esta técnica de modo natural, por ejemplo, para la observación del proceso y el uso que fomenta el niño ante el software educativo.

Para iniciar el proceso de investigación se debe llevar a cabo una entrevista exploratoria previa a los docentes de primero y tercero de primaria con el objetivo de indagar sobre el uso que hacen de las TIC en el aula, así como los preconceptos de lo que es un software educativo. De igual forma se debe preguntar sobre si la implementación de una estrategia pedagógica haciendo uso de la tecnología beneficia o no el desarrollo integral de los niños y las niñas de primaria. (Anexo 1)

Durante el proceso, se deberán realizar entrevistas exploratorias a padres con el fin de indagar acerca de la importancia que los niños muestran en el hogar por el conocimiento y la manipulación de los sistemas de cómputo y a los estudiantes con el fin de indagar sobre los intereses de cada uno frente al uso del computador y cómo lo utilizan. (Anexo 2, Anexo 3)

Se pretende aplicar una prueba diagnóstica que permita reconocer los conocimientos previos que los estudiantes tienen frente a los instrumentos básicos que hacen parte del computador, su importancia y el uso adecuado.

3.4.1. Observación

Como técnica principal se usará la observación, que según Sampieri (2010) es el “método de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido, confiable de

comportamientos y situaciones observables”. (p. 58) Para la investigación, la observación es participante puesto que para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir información “desde adentro”

De igual modo, esta técnica permite conocer a los niños, entender y comprender cómo se desarrollan las competencias de lectoescritura en estos cursos, dando paso a la propuesta de una estrategia pedagógica que resuelva las necesidades y mejore su comprensión en el área. Además, la observación permitirá crear trechos entre el estudiante y los investigadores, facilitando el trabajo y garantizando los buenos resultados en la recolección de datos.

Según Rekalde, Viscarra y Macazaga (2014) “la observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva.” (p. 8)

3.4.1.1. Observación participante

Es una técnica de investigación cualitativa de naturaleza descriptiva, la cual permitirá recoger al investigador datos participando en la vida cotidiana de los estudiantes los cuales serán el objeto de estudio. Más allá de las otras técnicas de investigación cualitativa, la observación participante se enfoca en el terreno y el carácter inductivo de la investigación.

Aunque ya se establece la observación como instrumento de recolección, es justo mencionarla nuevamente porque en esta fase, ha cambiado en su finalidad, porque más que conocer al grupo, buscará interpretar su realidad, analizando todos los fenómenos sociales, pedagógicos y lingüísticos, que pueden aparecer mientras se realizan las actividades de aprendizaje.

3.4.2. Entrevista exploratoria

Como afirma Robles (2011), la entrevista exploratoria sigue el modelo de plática entre iguales, “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes” (Taylor y Bogdan, 1990, p. 101), reuniones orientadas hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. El objetivo de esta técnica es comprender opiniones de los docentes que dirigen los grados primero y tercero de primaria de la institución.

Los figurantes son los docentes a los cuales se les debe aplicar la entrevista en el momento de iniciar con la propuesta del diseño del software mediado por las TIC para el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras (Ver Anexo 1, Anexo 2, Anexo 3). La información que se recoge mediante esta técnica, debe ser tabulada y permitirá conocer la forma y recursos didácticos, tecnológicos o virtuales que usan los docentes para abordar los procesos de enseñanza aprendizaje, fortalecimiento de las habilidades y desarrollo de las competencias lectoescritoras en los grados primero y tercero de primaria de los niños y niñas.

3.4.3. Instrumentos de ejecución, seguimiento y evaluación.

Para verificar como los computadores contribuyen a mejorar los niveles de lectoescritura en los estudiantes de los grados primero y tercero primaria de la I.E. Rafael Pombo, se deberán llevar a cabo una serie de actividades de aprendizaje fundamentadas en técnicas didácticas activas, que inviten el niño a leer, escuchar, completar, jugar, dibujar, colorear, describir, etc., las cuales estarán precisadas en un software mediado por las TIC el cual ofrecerá la posibilidad de interactuar con la tecnología en busca del fortalecimiento de la lecto escritura, mientras son observados por los investigadores.

Flick (2014) explica que “esto tiene que ver con la triangulación, el uso de observadores y entrevistadores diferentes para hacer notar y minimizar los sesgos que se pueden producir de un investigador individual.” (p. 68)

De igual forma, Flick (2014) explica que el término de triangulación “se toma de la topografía y la geodesia, donde se utiliza como un método económico de localizar y fijar posiciones en la superficie de la tierra” (p. 65).

Mencionando a Martín y Cruz (2009) se comenta que “introdujeron la idea de triangulación en el debate metodológico en las ciencias sociales y la educación partiendo de un sentido más metafórico” (p. 66).

De igual manera, al evaluar de forma cualitativa los resultados que se obtengan, no solo se logra identificar el efecto que genera el diseño de las estrategias didácticas, sino proponer nuevos métodos de investigación que podrán ser tomados por futuros estudiantes.

3.4.3.1. El diario de campo

El diario de campo (Ver Anexo 4) consiste en la narrativa propia del investigador sobre el sentido de sus descubrimientos, en el registro de datos no captados por otros instrumentos y en las especulaciones que le sugiere el proceso de reflexión sobre los sucesos y sobre su propia lectura.

No se explica por sí mismo sino a partir de otras fuentes de información, de hecho, es un instrumento de segundo nivel que se recomienda ser codificado y considerado como otra fuente primaria de datos a pesar de contar con análisis e interpretaciones.

No identificar las reflexiones propias de registros derivados de entrevistas u observaciones no registradas es el máximo riesgo del instrumento

Tabla 4*Técnicas e instrumentos*

| Técnicas | Instrumentos |
|-------------------------|--|
| Entrevista exploratoria | Guión de entrevista semiestructurada, grabadora. |
| Observación | Diario de campo, notas. |
| Análisis | Matriz de datos, planeador |

3.5. Fases del estudio y procedimiento para la ejecución de la investigación.

Para abordar los principios generales de la esencia, la fenomenología explora las realidades vivenciales que son poco comunicables; pero primordiales para entender la vida psíquica de cada individuo. Por ende, es primordial una sistemática y detallada descripción que ponga en reflexión todo prejuicio, de los interactuantes: investigador y el individuo que se estudia. En este proceso, es primordial subrayar que el acceso a estas realidades no observables se consigue por medio de una “comprensión interpretativa”.

Según Martínez (2008), ello admitirá revelar la estructura subyacente que da sentido a los actos externos, los que a su vez deben ser considerados en conjunto con la estructura personal, de cada individuo motivo de estudio. Para conseguir esta comprensión interpretativa, es primordial aplicar diversos procesos de pensamiento los cuales serán específicos de acuerdo con los objetivos de cada etapa y fase del enfoque (p. 102).

3.5.1. Primera fase: Etapa preparatoria

El objetivo de esta etapa es lograr una descripción del fenómeno de estudio, lo más completa y no prejuiciadamente posible, que refleje la realidad vivida por las personas, su mundo, su situación en la forma más auténtica (Arrieta, Hernández, Pallares y Quintanar, s.f.)

Se trata de formar las hipótesis, las bases, los preconceptos desde los cuales parte el investigador y reconocer en que podrían intervenir sobre la investigación. Del mismo modo, son mostradas las bases teóricas sobre las cuales está estructurado el marco teórico que orienta la investigación, así como los sistemas referenciales, espaciotemporales y pedagógicos que tengan relación con los datos obtenidos del fenómeno en estudio.

Ello se realizará por medio de respuestas a las cuestiones postuladas sobre las actitudes, valores, creencias, presentimientos, conjeturas, interés, etc., en relación a la investigación con el objetivo de evitar la presencia de estas en la interpretación de las experiencias. (Fuster, 2019)

Es la etapa descriptiva, pues aquí se obtienen datos de la experiencia vivida desde numerosas fuentes: relatos de la experiencia personal, protocolos de la experiencia de algunos docentes, entrevistas, relatos autobiográficos y observación-descripción de un documental; para este caso, se recoge la información de experiencias vividas en investigaciones realizadas y que reposen en plataformas como Scielo, ScienceDirect, Google Academic y el repositorio de la Universidad de Pamplona.

Se concede apertura a la investigación con la escritura de anécdotas, una herramienta metodológica usual en Fenómenos Hermenéuticos. Se considera a Van Manen (2003) quien encomendó que “antes de solicitar a otros que nos brinden una descripción sobre un fenómeno a explorar, tendríamos que intentar hacer una primera nosotros, para poseer una percepción más puntual de lo que pretendemos obtener” (p. 82). En esta etapa, se busca la descripción completa y sin prejuicios, el fenómeno en estudio. Según Martínez (2014), la narración debe reflejar de modo legítimo la realidad vivida.

La fenomenología hermenéutica de investigación se lleva a cabo a través de actividades de naturaleza empírica (recoge la experiencia) y naturaleza reflexiva (analizar sus significados).

La entrevista explorativa espera adquirir información acerca del objeto de estudio, teniendo en cuenta que esta información está presente en la biografía del individuo entrevistado. En esta entrevista, se recopila la interpretación que el sujeto evaluado posee con referencia a su experiencia. Por otro lado, la entrevista conversacional desea conseguir el significado vivido de una experiencia específica relegando las interpretaciones subjetivas acerca de ello. (Díaz-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández y Varela-Ruiz, 2020)

La observación de cerca procura acercarse, lo más próximo posible, al mundo vital del individuo observado con el objetivo de llegar a aprehender in situ el significado de la experiencia vivida por él. De otro lado, en la observación participante, el investigador procura introducirse y formar parte de la cultura y contexto del que es parte quien está en estudio. Otra discrepancia esencial radica en que la observación de cerca obvia formular esquemas de pensamiento previos (personales o teóricos), mientras que la participante parte de categorías previas –aun cuando sean temporales– o llega a ellas al final del proceso. (Aguilar, 2004)

Esta etapa, en pocas palabras, fue realizada en los capítulos anteriores, donde se explica el problema, se establecen las bases teóricas que fundamentan la investigación y se prepara toda la información. En caso de ser implementada, en esta fase se debe describir de la forma más exacta posible el objeto en estudio y el abordaje para la recolección de la información usando la observación, la entrevista, la encuesta y/o la observación participativa (diario de campo).

3.5.2. Segunda fase: Etapa estructural

En esta fase, el propósito radica en intentar aprehender el significado esencial de algo. La reflexión fenomenológica es a la vez fácil y difícil. Es fácil debido a que examinar el significado o la esencia de un fenómeno es un proceso ejecutado constantemente en la vida cotidiana. Para Albelais (2015), cuando percibimos a un profesor, no solo observamos un hombre o una mujer. Vemos a un individuo diferente de los demás específicamente en ese aspecto que nos conlleva a hablar de él. En otras palabras, se tiene un concepto de profesor, pero lo que resulta complicado es llegar a una determinación y explicación reflexiva de lo que “es un profesor”.

Según Van Manen (2003), esta búsqueda del significado es la tarea más dificultosa de la reflexión fenomenológica.

En esta fase, se trata de efectuar un contacto más directo con la experiencia tal como se ha vivido. Se pretende captar el significado del hecho de ser profesor, madre o padre, para poder vivir mi vida pedagógica con los educandos de modo pleno. Por ende, cuando reflexiono sobre la experiencia de enseñar, no lo hago como psicólogo ni sociólogo, sino como pedagogo. Por lo contrario, Guillen (2019) enfatizó en la siguiente frase: “Reflexiono fenomenológicamente acerca de las experiencias de ser profesor o ser padre en tanto que profesor o padre. En resumen: intento captar la esencia pedagógica de una determinada experiencia” (p. 96).

3.5.3. Tercera fase: Etapa de discusión

La finalidad de este paso es integrar en una sola descripción todas las investigaciones individuales de todos los sujetos estudiados, con ello se determina el tema de estudio grupal, es decir, la estructura que caracteriza al grupo estudiado. La formación deberá consistir en una descripción sintética; pero completa del fenómeno investigado. Aquí la descripción consistirá en

superponer, por así decirlo, la estructura de cada investigación individual en una estructura general lo cual representa el estudio común del grupo. Husserl afirma que la finalidad del método fenomenológico es lograr pasar de las cosas singulares al ser universal, una descripción fenomenológica completa (Martínez, 2014).

Agregado a ello, en esta fase se lleva a cabo una revisión de fuentes fenomenológicas o confrontación del trabajo final con otros estudios del mismo enfoque. En esta confrontación, encontramos coincidencias y no coincidencias con las reflexiones del autor. Con todo, nuestro texto y comprensión final sobre la experiencia de ofrecer y recibir reconocimiento pedagógico se ha enriquecido al entrar en “diálogo” con una descripción fenomenológica penetrante

Capítulo IV: Prospectiva

La metodología a usar para la continuación de este proyecto de investigación, se debe basar en las fases de la fenomenología hermenéutica.

Las herramientas recomendadas para la aplicación de este proyecto, se proponen a partir de la observación, dejando como idea tentativa el uso de un diario de campo donde se pueda organizar el comportamiento de los estudiantes y el uso de encuestas a docentes y padres de familia para identificar la comprensión que tienen en base a las TIC, además, se deberá realizar una encuesta a los niños para conocer el estado de conocimiento respecto a la lectoescritura, del uso que le dan a las herramientas tecnológicas y de la formación que reciben por parte del docente.

Se recomienda que la aplicación del trabajo sea a estudiantes de primaria entre primero y tercero, con el fin de manejar el mismo enfoque propuesto.

Además, se espera que el trabajo de campo, no necesariamente sea realizado en la ciudad de Saravena, sino que sirva como guía para la implementación de estrategias pedagógicas usando el software óptimo elegido.

Por último, aplicar este proyecto de investigación permitirá fortalecer la lectoescritura en los educandos en estudio, puesto que el uso de herramientas didácticas tecnológicas motivará al estudiante a mejorar su aprendizaje, aumentando el conocimiento y aportando a crear niños y niñas con mejores capacidades de comprensión.

Bibliografía

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*.
- Albelais León, T. M. (2015). Desarrollo de Competencias Comunicativas en los alumnos universitarios, tomando en cuenta su Estilo de Aprendizaje. Hermosillo, México: Repositorio Tecnológico de Monterrey.
- Ayala, R. (2011). La esperanza pedagógica: una mirada fresca y profunda a la experiencia educativa. *Revista española de pedagogía*. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/23766386>
- Barrantes Morales, R. M. (2018). IntegraTIC a nuevos saberes y expresiones. Un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo integral de los niños y niñas del grado preescolar. Bogotá: Universidad de La Sabana. Obtenido de <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/handle/001/2581>
- Botella Abán, S. G. (2018). La estimulación temprana: Ventajas, desventajas e información relevante. Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación.
- Candelario-Dorta, O. (2017). El software en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Física. En EduSol (Ed.). Cuba: Centro Universitario de Guantánamo. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4757/475756619014/475756619014>
- Cardona Cortés, A., & Castro Cano, L. G. (2016). EL SOFTWARE ABRAPALABRA EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA NIÑOS DE GRADO PRIMERO. Manizales: Universidad Católica de Manizales. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10839/1337>
- Carreño Granados, J. R., Díaz Villamizar, S. M., García Torres, E., & Trigos Sánchez, F. (2016). Implementación de estrategias lectoras y analíticas de textos por medio de herramientas

- tecnológicas didácticas con estudiantes del grado sexto de la institución educativa José María Carbonell del municipio de Arauquita. Arauquita: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/860>
- Carvajal, M. (2009). La didáctica en la educación. *Fundación Academia de Dibujo Profesional*.
- Castañeda Mendoza, J. M., & Huilca Mollohuanca, L. (2018). El impacto de la aplicación del software educativo en la lecto escritura del preescolar en niños de 5 años de la Institución Educativa 41035 “Nicanor Rivera Cáceres” del Distrito de Alto Selva Alegre. Arequipa: Repositorio Institucional UNSA. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6585>
- Castañeda, A., Carrillo Álvarez, J., & Quintero Monreal, Z. Z. (2013). *El uso de las TIC en educación primaria: La experiencia enciclomedia*. Obtenido de <https://docplayer.es/5647309-El-uso-de-las-tic-en-educacion-primaria-la-experiencia-enciclomedia>
- Cely Monsalve, B. J., & Ramírez Navas, E. F. (2015). Desarrollo de un software educativo para el aprendizaje de competencias matemáticas, en estudiantes de segundo grado de primaria de la escuela normal superior maría inmaculada del municipio de Arauca. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12494/10099>
- Chaves Salas, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025206>
- Chaves Salas, A. L. (2002). Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44720104>

- Delors, J. (1999). Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. *Universidad Nacional del Salvador*, 120.
- Díaz-Barriga, F. (2013). La innovación en la enseñanza soportada en TIC. Una mirada al futuro desde las condiciones actuales. Obtenido de <http://www.oei.es/tic/santillana/Barriga.pdf>
- Fandos-Garrido, M. (2017). Diseño de una plataforma web educativa utilizando la herramienta DreamWeaver para mejorar las competencias lectoras en los estudiantes de tercer grado de la I.E. Foco Rojo de la ciudad de Cartagena. *Repositorio Unicartagena*, 15-19. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5323/PROYECTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, S. (2017). Evaluación y aprendizaje. (24).
- Ferreiro, E. (2006). Lectoescritura en niños y adultos. *Textos excogidos. CREFAL*.
- Flórez Ochoa, R. (2008). Hacia una pedagogía del conocimiento. Chile: Editorial McGraw-Hill.
- Fuster Guillen, D. E. (2019). En *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico* (Vol. 7, pág. 28). Lima: Universidad Nacional de San Marcos. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García Giner, E. (2019). Lectoescritura en Educación Infantil. *Revista digital docente*, 5-7.
- García Ortega, V. (2018). El aprendizaje de la lectoescritura en castellano en contextos de riesgo. Un estudio transversal en la sociedad boliviana. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/49422/1/T40299>
- García, A., & Muñoz, H. (2013). LINGÜÍSTICA Y ENSEÑANZA: EL TRATAMIENTO DE LOS ERRORES EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. Obtenido de

https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/7938/Ling_stica_y_ense_anza_el_tratamiento_de_los_error

Henao Álvarez, O. (2016). Propuesta alternativa para estimular la comprensión lectora: Una experiencia con niños de 5° grado. Argentina: Lectura y Vida. Obtenido de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n1/16_01_Henao.pdf

Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio. (2014). Metodología de la investigación.

Herrera, L. A. (2019). Ambientes enriquecidos para la primera infancia. Sistematización de una experiencia pedagógica. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/22702/1/HerreraLuzAngely2019.pdf>

Lettieri, I. (2014). TIC en la escuela... y con los maestros qué? Una reflexión acerca del nuevo rol del docente en aulas informatizadas. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de <http://www.rieoei.org/jano/5474Lettieri.pdf>

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Manrique, A. M. (2008). Leer y escribir a los 5. Editorial Aique.

Martín Cruz, N., Martín Pérez, V., & Trevilla Cantero, C. (2009). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización

- sin fines de lucro. CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa.
Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=174/17413043009>
- Martínez, M. (2014). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México, Trillas.
- Mestres, L. (2008). La alfabetización digital de los docentes. Obtenido de <http://www.educaweb.com/noticia/2008/12/01/alfabetizacion-digital-docentes-3349/>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 de Febrero 8 de 1994: Ley General de Educación. 1-50.
- Miranda Palma, C. A., & Romero González, R. M. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico. Querétaro, México: Tecnología, Ciencia y Educación.
- Montessori. (2009). La base del método montessori. Mundo Montessori.
- Muente, G. (2019). Software educativo: un pilar de la enseñanza digital.
- Ortíz Santiago, C. I., & Ortíz Santiago, M. d. (2016). SOFTWARE EDUCATIVO DE LECTOESCRITURA PARA EL GRADO PRIMERO. PLAN DE DESARROLLO SOFTWARE. Pamplona: Universidad de Pamplona.
- Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. Nómadas.
- Pellicer, A. (2008). ¿Y qué leen los analfabetos? Emilia Ferreiro (2007). Alfabetización de niños y adultos. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 30(1), 263-270. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545098007>
- Penagos Muñetón, N., & Ordóñez. (2013). REPRESENTACIONES SOCIALES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

- COMPARADOS URBANO (BOGOTÁ D.C.) Y RURAL (TAME – ARAUCA). Bogotá:
Repositorio Institucional CINDE. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.11907/1442>
- Quintanilla, M. Á. (2005). Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rojas Viteri, J. C., & Camacho Carrillo, J. L. (2016). Diseño de un software educativo para el aprendizaje de operaciones con números enteros en las y los estudiantes de octavo año de educación general básica en la institución educativa fiscal Pichincha. Quito: Quito UCE. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6249>
- Sierra Lloren, J., Bueno Giraldo, I., & Monroy Toro, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. La Guajira: Omnia, Universidad del Zulia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73749821005.pdf>
- Tarazona Villamizar, S. (2018). DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA A TRAVÉS DEL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO LECTOESCRITURA. Pamplona: Universidad de Pamplona.
- Tenera Rivadeneira, L. P. (2007). El proceso de enseñanza de la lectura en los niños de transición del I.E.D. Liceo del Norte sede Obrero Mixto 3 de la Ciudad de Santa Marta. Magdalena: Universidad del Magdalena. Obtenido de <http://repositorio.unimagdalena.edu.co/jspui/handle/123456789/4893>
- Torres Verdugo, G. (2010). Software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Urquiza Sánchez, L. E. (2012). Justificación de uso de las TICS en educación inicial. Obtenido de <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/234>

Van Manen, M. (2004). El tono en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica.
Barcelona: Paidós.

Villamar Álvarez, E. G. (2018). Estrategias didácticas en el aprendizaje significativo en el subnivel medio. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35785>

Wells, G. (2014). Aprender a leer y escribir. Laia, Barcelona.

Anexos

Anexo 1: Entrevistas para docentes

ENTREVISTA PARA DOCENTES

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____

1. ¿Qué importancia tiene el software educativo en el aula de clase?
2. Alguna vez has interactuado con las herramientas tecnológicas.
3. Has cambiado una clase tradicional por una más interactiva con un software educativo.
4. Estás de acuerdo con integrar las herramientas TIC como una estrategia didáctica de aprendizaje.
5. Ha integrado un software educativo como fortalecimiento en las falencias de lectoescritura.
6. Cree usted importante enseñarles a los niños a interactuar con un software educativo.
7. En el colegio que laboras tiene computadora e internet.
8. En la institución han capitado a los docentes en relación a las nuevas herramientas tecnológicas.
9. Conoce un software educativo que aporte beneficios a la lectura y escritura.
10. Cree usted que la educación ha avanzado en los últimos años.
11. ¿Qué ventajas y desventajas cree que trae la nueva tecnología en el aula de clase?
12. Se le facilita familiarizarse con los nuevos métodos de aprendizaje y enseñanza.
13. ¿Qué oportunidades de aprovechamiento tienen los alumnos a los que se le facilite un software educativo?

14. ¿Por qué el uso de la tecnología en la educación es adecuado?
15. Nombre 2 beneficios que posee un software educativo en cuanto al aprendizaje de un tema.

Anexo 2: Entrevista para padres de familia

ENTREVISTA PARA PADRES DE FAMILIA

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1. ¿Qué tipo de dispositivos para conectarse a internet manejan?
2. ¿Cuántas redes sociales manejan?
3. ¿Cuántas horas al día estima que su HIJO/A dedica los dispositivos electrónicos?
4. ¿Qué tanto conoces de las TIC (Tecnologías de la información y comunicación)?
5. ¿Qué importancia le da al conocimiento y manejo de las TIC por su parte?
6. ¿Qué importancia le da usted al aprendizaje y manejo de su HIJO/A de las TIC?
7. ¿Cómo califica el grado de aprovechamiento de su HIJO/A respecto a las TIC?
8. ¿Qué herramientas conoces como método de aprendizaje para su HIJO/A?
9. ¿Qué tan de acuerdo esta que en los colegios integren las nuevas tecnologías?
10. ¿Crees que es importante y apto el uso de las TIC para el desarrollo de la lectura y escritura en su HIJO/A?
11. ¿De qué tipo son las tareas que dejan los docentes de la institución respecto a la lectoescritura?
12. ¿Qué estrategias didácticas maneja el o la docente de su HIJO/A para fortalecer la lectoescritura?

13. ¿Qué dificultades presenta para el dominio de las plataformas virtuales que brinda la institución, claro si las hay?
14. Usted como padre de familia le gustaría recibir capacitaciones del uso adecuado de un software educativo.
15. ¿Qué beneficios encontrarías en un software educativo para su HIJO/A?

Anexo 3: Entrevistas para estudiantes

ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

NOMBRES: _____ **GRADO:** _____ **FECHA:** _____

EDAD: _____ **INSTITUCION EDUCATIVA** _____

1. ¿Cuántos libros se han comprado en tu casa en el último año?
2. ¿Por qué considera usted que leer es importante?
3. ¿Qué tipo de libros le gusta leer?
4. ¿Cuántos libros ha leído durante la pandemia?
5. ¿Describa cómo debe ser un libro perfecto?
6. ¿Cuánto tiempo dedica a leer?
7. ¿Cómo se llamó el último libro que leyó?
8. ¿Cuál es tu personaje favorito de un libro y por qué?
9. ¿Qué personaje de una historia te gustaría ser?
10. Si te dieran la oportunidad de ser un personaje de un cuento ¿cuál te gustaría ser y por qué?
11. ¿Te gusta que tus padres te lean un cuento?
12. ¿Te gustaría escribir tu propio cuento?

13. ¿Conoces los libros que están en la biblioteca?

14. ¿Cuál fue el último cuento que leíste con tu profesora o profesor?

Anexo 4: Diario de campo

DIARIO DE CAMPO

| | |
|----------------------------|--|
| LUGAR: | |
| CURSO: | |
| FECHA DE EJECUCIÓN: | |
| OBJETIVOS: | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | |

| FECHA N° DE ACTIVIDAD | CONTENIDO A ABORDAR | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE | RECURSOS | ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN |
|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------------|-----------------|---------------------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |