

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA DE AREQUIPA

ESCUELA DE POSTGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN



APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO
COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN
NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 229-A TACNA, 2007

Tesis presentada por la Magíster
TATIANA LEONOR ARTEAGA GANDARILLAS

Para optar el grado académico de
Doctora en Educación

Tacna, Perú
2010



*“No perder de vista el panorama ...
hay que seguir la tecnología y
crear una estrategia propia de desarrollo”*

Alvin Toffler

INDICE

	Pág.
INDICE	03
RESUMEN	06
ABSTRACT	07
INTRODUCCIÓN	08
CAPÍTULO ÚNICO	
1. RESULTADOS	
1.1 APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA	11
1.2 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA	12
1.3 DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA	42
1.4 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA	44
1.5 COMPARATIVOS DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y DE SALIDA	74
1.6 DISCUSIÓN	90
1.7 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	94
PROPUESTA DOCTORAL	96
CONCLUSIONES	104
SUGERENCIAS	106
REFERENCIAS	108

ANEXOS

ANEXO Nº 1

1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	112
I. Preámbulo	113
II. Problema de Investigación	115
III. Marco Conceptual	118
El Lenguaje	118
Competencias Comunicativas	135
Informática Educativa	154
Software para el Desarrollo de Competencias Comunicativas	171
IV. Antecedentes	190
V. Objetivo	190
VI. Hipótesis	190
VII. Técnicas, Instrumentos y Materiales de Investigación	190
VIII. Instrumento	191
IX. Campo de Verificación	194
X. Estrategia de Recolección de Datos	194
XI. Cronograma de Trabajo	198

ANEXO Nº 2

2. TABLA DE PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS	200
---	-----

ANEXO Nº 3

3. AUTORIZACIÓN DE LA DIRECCIÓN PARA EJECUCIÓN DEL SOFTWARE	202
---	-----

ANEXO Nº 4

4. UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA EVALUAR INSTRUMENTO DE ENTRADA	204
--	-----

ANEXO Nº 5

5. GUÍA DEL SOFTWARE EDUCATIVO “ACT. PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE” 225

ANEXO Nº 6

6. TRABAJOS DE LOS NIÑOS 240

ANEXO Nº 7

7. CUENTOS CREADOS POR LOS NIÑOS 247

ANEXO Nº 8

8. SUGERENCIAS DE TEMAS POR LOS NIÑOS 254

ANEXO Nº 9

9. MENSAJE DEL TEXTO ESCUCHADO 257



RESUMEN

La investigación que se presenta se ubica en el área de Educación inicial. Es de tipo experimental, en un nivel cuasi experimental y con un diseño Pre experimental con un solo grupo antes y después de la experiencia. Las unidades de estudio fueron 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 229 – A. “Mafalda Céspedes Quelopana” de Tacna. Se trabajó con toda la población.

La recolección de los datos, luego de la aplicación del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje”, se realizó con pruebas de entrada y de salida con un grado de validez de 0.99. La sistematización e interpretación de los resultados, se efectuó mediante tablas y gráficos; y en la prueba de hipótesis se aplicó la t de student.

La investigación se desarrolló durante el año 2007, en el segundo semestre académico. El trabajo describe el efecto que produce la aplicación de un software educativo en el desarrollo de las competencias comunicativas, en los niños de 5 años

Se ha llegado a establecer, que la aplicación del Software Educativo, como estrategia pedagógica permite crear un ambiente de aprendizaje estimulador para el desarrollo de las competencias comunicativas de los niños de 5 años. La mayoría de ellos mostraron grandes avances en las capacidades de: expresión oral, capacidad de respuesta oral, comprensión lectora y producción de textos.

ABSTRACT

The developed research can be located into the nursery education area, which can also be classified as an experimental work with a quasi-experimental level, and pre-experimentally designed, based on only one group before and after the experience. The experimental sample was obtained from a universe composed by 20 five-year old children at a nursery school located in Tacna, “*Mafalda Cespedes Quelopana N° 229-A*”. One worked with all the population.

Data acquisition, taken after educative software application, called “Activities for developing speaking skills”, was carried out by applying input and output tests with a degree of certainty equal to 0.99. Data compilation and analysis of results were done by using tables and graphs, and at the hypothesis test the “t” student was used.

This work was performed along the second half of school year in 2007. It describes the effect caused by the application of educative software for developing of communication skills among 5-year old children.

It can be concluded that by applying educative software as a pedagogic tool is possible to create a learning environment more stimulating for communication skills development among 5-year old children. It was observed how most of them manifested relevant improvements regarding speaking, reading comprehension and writing skills.

INTRODUCCIÓN

Señor Presidente y señores miembros del jurado:

El desarrollo de las competencias comunicativas en los niños de 5 años, se constituyen en aprendizajes fundamentales para acceder a los conocimientos y al dominio de las habilidades que el tercer milenio les exige. Una de las condiciones para el desarrollo de estas competencias está en relación al dominio de la TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), de allí que su experiencia con la computadora debe empezar también a temprana edad. La investigación desarrollada, ha considerado el trabajo, precisamente, con un software educativo que genera las condiciones necesarias para la relación indicada líneas arriba y el desarrollo de las competencias comunicativas.

La investigación busca determinar la diferencia que existe en el desarrollo de las competencias comunicativas antes y después de la aplicación del software educativo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 229 – A . De esta forma el niño se familiariza con la computadora y al mismo tiempo desarrolla sus competencias.

Las Instituciones educativas estatales de Educación Inicial no utilizan un software educativo en el desarrollo del Área de Comunicación Integral y el uso del material impreso es lo más generalizado. Por esta razón, para los niños el trabajo con el software educativo, como estrategia para el desarrollo de las competencias comunicativas, es de manera lúdica y les despierta el interés y los motiva para aprender.

La investigación trata de conseguir que con la aplicación del software educativo los niños puedan tener experiencias comunicativas reales, auténticas y útiles; por lo tanto serán capaces de expresarse, comprender mensajes orales y de imágenes.

La globalización ha producido cambios que, a nivel mundial, perfilan una nueva sociedad: la sociedad de la información. Esta nueva realidad, ha generado la necesidad de innovar estrategias de aprendizaje, de allí que se presenta el software educativo como una alternativa para crear ambientes de aprendizaje favorables para la construcción de conocimientos, economizando tiempo y esfuerzos, y al mismo tiempo el dominio de una herramienta nueva y un recurso para estimular la capacidad creativa.

El producto de la investigación se presenta en un capítulo único, el cual se encuentra estructurado de la siguiente manera: presentación de los resultados de la evaluación de entrada, la descripción del desarrollo de la experiencia, la presentación de los resultados de la evaluación de salida, el comparativo de los resultados de la evaluación de entrada y salida, la discusión, verificación de hipótesis y finalmente las conclusiones y sugerencias. Los anexos contienen información que sirve de apoyo y referencia a la investigación.

Es evidente que el software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje” es una iniciativa que ofrece la posibilidad de desarrollar, de acuerdo a los contenidos curriculares del nivel inicial, las competencias comunicativas en niños y niñas de 5 años.

Arequipa, enero del 2010

La autora

CAPÍTULO ÚNICO

1. RESULTADOS

En este capítulo se consigan los resultados de la evaluación de entrada y de salida; información que permite establecer el nivel de competencias comunicativas que presentan los niños, antes y después de la aplicación del software educativo, en los siguientes aspectos: expresión oral (forma de expresión, motivaciones internas de la comunicación oral, motivaciones externas de la comunicación oral), capacidad de respuesta oral, comprensión lectora y producción de textos

Cabe señalar que, para el comentario de las tablas y gráficos estadísticos, se utilizará La siguiente escala de calificación para indicar el nivel de competencias comunicativas en el que se encuentran los niños. Estas se han relacionado de la siguiente manera, con el instrumento:

- SIEMPRE. Esto es: que los niños evidencian el logro de los aprendizajes previstos.
- CASI SIEMPRE. Siempre que el niño esté en proceso de lograr los aprendizajes previstos; y
- RARA VEZ. Indica que el niño está en inicio de desarrollar el aprendizaje previsto.

A continuación se presentan las tablas y gráficos que permiten visualizar la información recolectada.

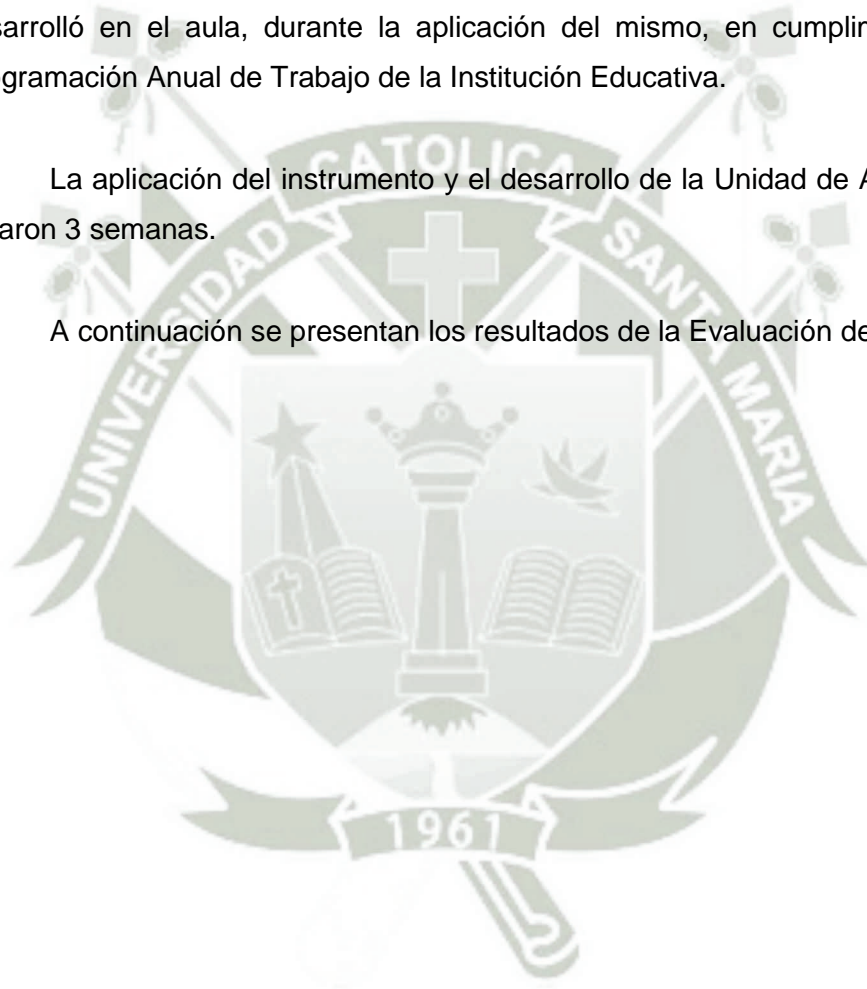
1.1 APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El instrumento fue aplicado de forma grupal a los niños y niñas que participaron en la experiencia, para lo cual se utilizó la técnica de la observación.

Los indicadores propuestos en el instrumento se incluyeron y trabajaron en la Unidad de aprendizaje “Festejamos a nuestra Tacna Heroica”¹ que se desarrolló en el aula, durante la aplicación del mismo, en cumplimiento a la Programación Anual de Trabajo de la Institución Educativa.

La aplicación del instrumento y el desarrollo de la Unidad de Aprendizaje duraron 3 semanas.

A continuación se presentan los resultados de la Evaluación de Entrada.



¹ Unidad de Aprendizaje “Festejamos a nuestra Tacna Heroica”, se encuentra en el anexo N° 4

1.2 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

TABLA N° 01

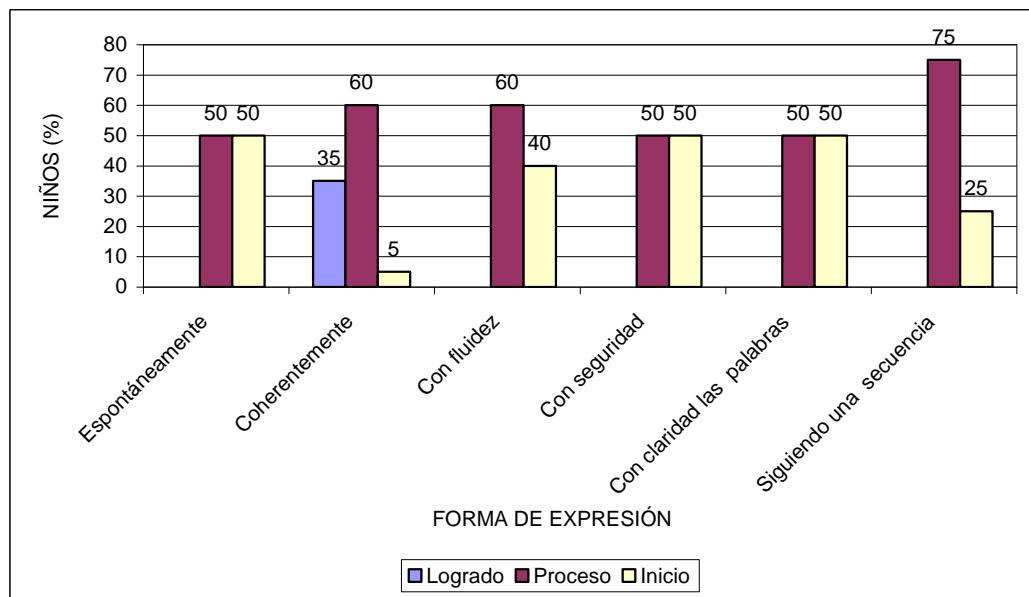
FORMA DE EXPRESIÓN

CATEGORÍAS	FORMA DE EXPRESIÓN											
	Espontáneamente		Coherentemente		Con fluidez		Con seguridad		Con claridad las palabras		Siguiendo una secuencia	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado			7	35								
Proceso	10	50	12	60	12	60	10	50	10	50	15	75
Inicio	10	50	1	5	8	40	10	50	10	50	5	25
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 01

FORMA DE EXPRESIÓN



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 01 se presenta la distribución de los niños de 5 años integrantes de la muestra, según la forma de expresión, en la evaluación de entrada. Se puede apreciar que, del total de niños el 50 % se encuentra en inicio de desarrollar una expresión espontánea y el otro 50% está en proceso. El 5% está en inicio de desarrollar una expresión coherente, 60 % se encuentra en proceso y el 35 % ha logrado el desarrollo de la misma. El 40% se encuentra en inicio de una expresión fluida y el 60% en proceso. Mientras que el 50% se encuentra en inicio de expresarse con seguridad y el otro 50% está en proceso. En tanto, el 50% de los niños está en inicio de expresar con claridad las palabras y el otro 50% en proceso. Por último; el 25% se encuentra en inicio de desarrollar una secuencia en su expresión y el 75% se encuentra en proceso.

De acuerdo a esta información, se puede señalar que en relación a la forma de expresión de los niños, en un mayor porcentaje se encuentra en inicio del desarrollo de la misma, en lo que se refiere a espontaneidad, seguridad y claridad en las palabras. Se encuentran en proceso de desarrollo, la coherencia, fluidez y secuencia.

Por lo tanto, la casi mitad de los niños, no presenta capacidad para sostener un diálogo interpretando mensajes con intenciones definidas, dentro de una situación de comunicación. Por lo que, con la utilización de material educativo tradicional, no han logrado el desarrollo de las mismas en forma adecuada, a pesar de estar en una edad donde ya debieran dominarlas.

TABLA N° 02

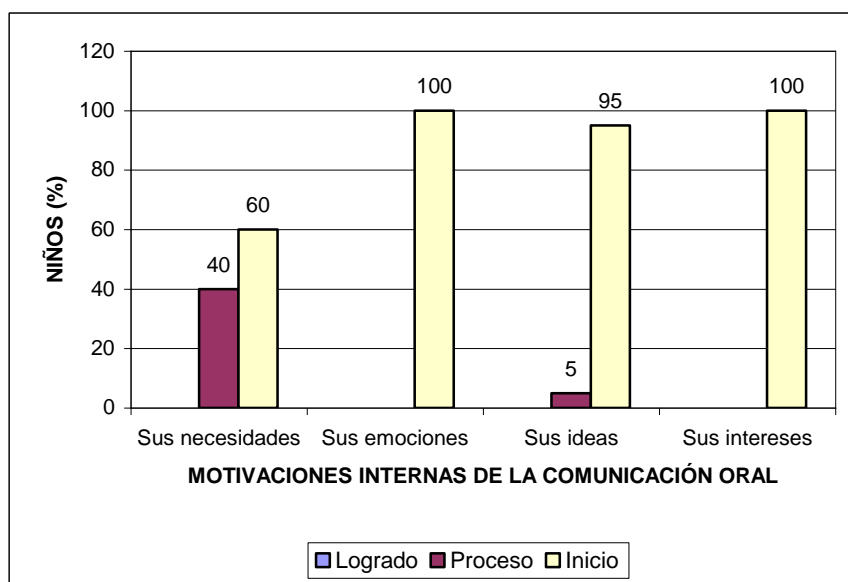
MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL							
	Sus necesidades		Sus emociones		Sus ideas		Sus intereses	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado								
Proceso	8	40			1	5		
Inicio	12	60	20	100	19	95	20	100
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 02

MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 02, se presenta la distribución de los niños de 5 años del grupo experimental, según los indicadores de las motivaciones internas de la comunicación oral. Del total de niños se puede apreciar que, el 60% se encuentra en inicio de comunicar sus necesidades y en proceso el 40%; da a conocer sus emociones el 100% se encuentra en inicio; sus ideas el 95% está en inicio y en proceso el 5%; finalmente se encuentra en inicio de comunicar sus intereses el 100%.

Se puede señalar que, en cuanto a las motivaciones internas de la comunicación oral, en un mayor porcentaje los niños se encuentran en el nivel de inicio en la comunicación de sus emociones, ideas e intereses; mientras que, están en el nivel de proceso el comunicar sus necesidades.

Esto demuestra que, en intercambios verbales que existen dentro del aula, en grupo grande, tanto con sus pares y adultos no se sienten motivados para comunicar lo que sienten, piensan y desean.

TABLA N° 03

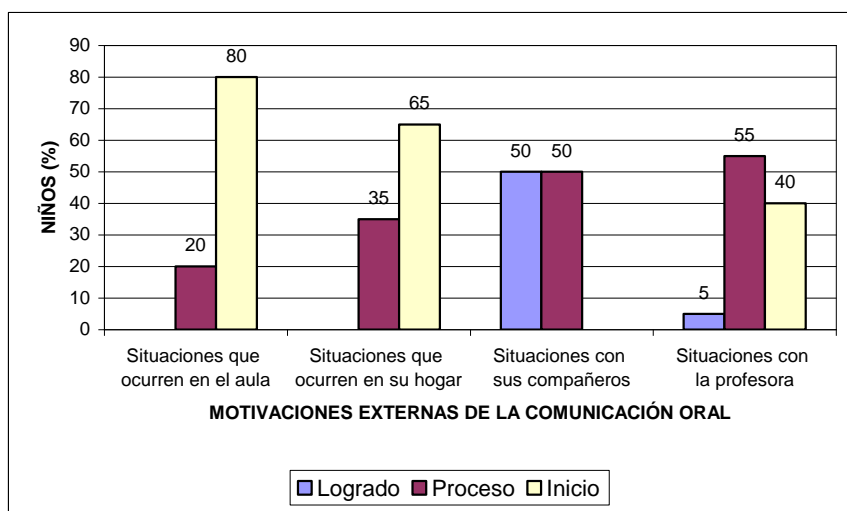
MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL							
	Situaciones que ocurren en el aula		Situaciones que ocurren en su hogar		Situaciones con sus compañeros		Situaciones con la profesora	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado					10	50	1	5
Proceso	4	20	7	35	10	50	11	55
Inicio	16	80	13	65			8	40
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 03

MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 03, se presenta los indicadores de la comunicación oral referida a las motivaciones externas de los niños del grupo experimental. Observamos que del total de niños el 80% se encuentra en inicio de comunicar situaciones que ocurren en el aula y el 20% está en proceso; mientras que el 65% está en inicio de comunicar situaciones que ocurren en su hogar y en proceso el 35%. Se encuentra en proceso de comunicarse con sus compañeros el 50% y ha logrado una adecuada comunicación con sus pares el otro 50%. Finalmente, el 40% se encuentra en inicio de desarrollar una comunicación con la profesora, el 55% está en proceso y el 5% lo ha logrado.

En base a esta información se puede señalar que en las motivaciones externas de la comunicación oral, se encuentran en un mayor porcentaje en el nivel de inicio al comunicar a su profesora situaciones que ocurren en el aula y en su hogar. Se encuentran con un mayor porcentaje en el nivel de proceso la comunicación con sus compañeros y profesora.

Es evidente, por un lado, la ausencia de seguridad para comunicar sus vivencias, tanto del hogar como del aula, cuando se trata de expresarlas en intercambios verbales de grupo grande; y por otro un escaso desarrollo de la interacción comunicativa que les permita relacionarse de forma adecuada y constante con sus compañeros y profesora.

TABLA N° 04

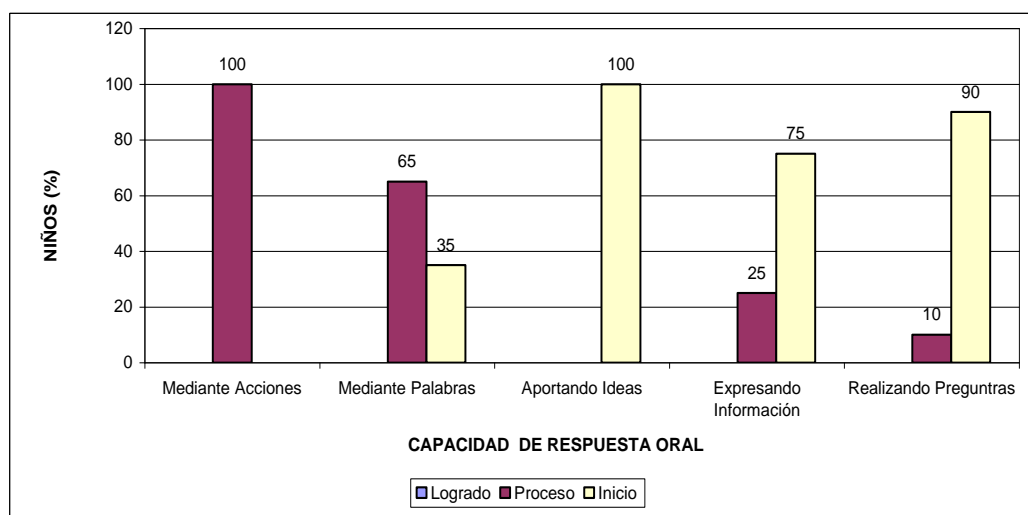
CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL

CATEGORÍAS	CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL									
	Mediante Acciones		Mediante Palabras		Aportando Ideas		Expresando Información		Realizando Preguntas	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado										
Proceso	20	100	13	65			5	25	2	10
Inicio			7	35	20	100	15	75	18	90
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 04

CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 04, se presenta la distribución de los niños de 5 años, según la capacidad de respuesta oral. Obsérvese que del total de niños, el 100% se encuentra en proceso de responder con acciones a las indicaciones simples que le da la profesora. El 35% está en inicio de responder con palabras a las indicaciones simples que le da la profesora y en proceso el 65%. El 100% se encuentra en inicio de aportar ideas para la planificación de actividades. El 75% está en inicio de comunicar con sus propias palabras la información recibida de la profesora y el 25% en proceso. Finalmente, el 90% se encuentra en inicio de realizar preguntas sobre diversas situaciones y el 10% en proceso.

De acuerdo a lo observado, se puede señalar que los niños, en relación a la capacidad de respuesta oral, se encuentran en un mayor porcentaje en el nivel de inicio de adquirir la capacidad, en relación a aportar ideas para la planificación de actividades y en la realización de preguntas sobre diversas situaciones. Mientras que, están en el nivel de proceso en lo referente a responder con acciones y palabras a las indicaciones simples que le da la profesora, así como dar a conocer con sus propias palabras la información recibida de ella.

Se puede apreciar que, los niños aún no han desarrollado la capacidad de respuesta oral, es decir que no se desempeñan adecuadamente en forma oral en las diversas situaciones comunicativas que se dan dentro del aula al momento de participar en diálogos.

TABLA N° 05

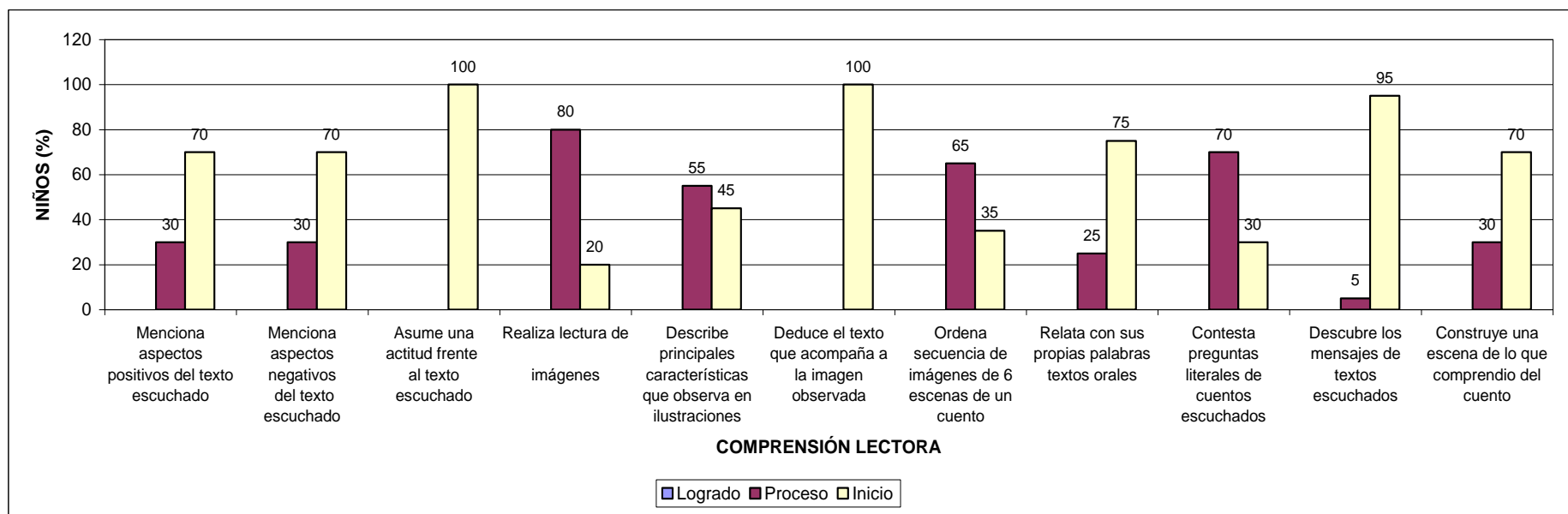
COMPRESIÓN LECTORA

CATEGORÍAS	COMPRESIÓN LECTORA																					
	AUDITIVA						VISUAL						RESPUESTAS A LA COMPRESIÓN LECTORA									
	Menciona aspectos positivos del texto escuchado		Menciona aspectos negativos del texto escuchado		Asume una actitud frente al texto escuchado		Realiza lectura de imágenes		Describe principales características que observa en ilustraciones		Deduce el texto que acompaña a la imagen observada		Ordena secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento		Relata con sus propias palabras textos orales		Contesta preguntas literales de cuentos escuchados		Descubre los mensajes de textos escuchados		Construye una escena de lo que comprendió del cuento	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado																						
Proceso	6	30	6	30			16	80	11	55			13	65	5	25	14	70	1	5	6	30
Inicio	14	70	14	70	20	100	4	20	9	45	20	100	7	35	15	75	6	30	19	95	14	70
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 05

COMPRENSIÓN LECTORA



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 05, se presenta los resultados de los niños del grupo experimental considerando los indicadores de comprensión lectora. Se aprecia que en el aspecto AUDITIVO: el 70% se encuentra en inicio de mencionar aspectos positivos del texto escuchado y el 30% está en proceso. El 70% está en inicio de mencionar aspectos negativos de texto escuchado y el 30% se encuentra en proceso. El 100% está en inicio de asumir una actitud frente al texto escuchado.

En cuanto al aspecto VISUAL: el 20% se encuentra en inicio de realizar lectura de imágenes y el 80% en proceso. El 45% se encuentra en inicio de describir las principales características que observa en ilustraciones y el 55% está en proceso. El 100% se encuentra en inicio de deducir del texto que acompaña a la imagen observada. El 35% se encuentra en inicio de ordenar una secuencia de imágenes de 6 escenas y en proceso el 65%.

En el aspecto de RESPUESTAS A LA COMPRENSIÓN LECTORA: el 75% se encuentra en inicio de relatar con sus propias palabras textos orales y en proceso el 25%. El 30% está en inicio de contestar preguntas literales de cuentos escuchados y en proceso el 70%. El 95% se encuentra en inicio de descubrir los mensajes de textos escuchados y el 5% está en proceso. El 70% está en inicio de construir una escena de lo que comprendió del cuento escuchado y en proceso el 30%.

Estos datos permiten inferir que, en relación a la comprensión lectora los niños se encuentran en el nivel de inicio en un mayor porcentaje en relación a: mencionar aspectos positivos y negativos del texto escuchado, asumir una actitud frente al texto, deducir el texto que acompaña a la imagen observada, relatar con sus propias palabras textos orales, descubrir mensajes y construir escenas de cuentos. En el nivel de proceso en relación a: lectura de imágenes, descripción de características, secuencia de imágenes y respuesta a preguntas literales de cuentos escuchados.

Por lo tanto, se puede observar que; su capacidad para comprender, descubrir, interpretar y adoptar una posición crítica frente a los mensajes, se encuentra en inicio; por lo que los indicadores de comprensión lectora aún no se han desarrollado. Estos son indicadores que se trabajan en el aula utilizando material educativo estructurado y que en algunos casos no resultan ser altamente motivadores para los niños y por ello se debe buscar otros medios y materiales que si lo sean, para que los anime a participar directa y abiertamente.



TABLA N° 06

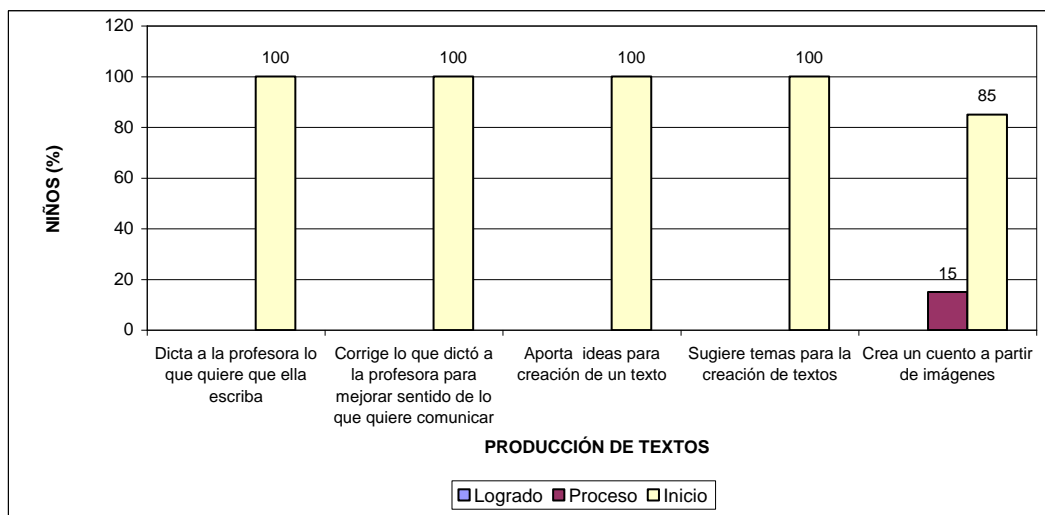
PRODUCCIÓN DE TEXTOS

CATEGORÍAS	PRODUCCIÓN DE TEXTOS									
	Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba		Corrige lo que dictó a la profesora para mejorar sentido de lo que quiere comunicar		Aporta ideas para creación de un texto		Sugiere temas para la creación de textos		Crea un cuento a partir de imágenes	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado										
Proceso									3	15
Inicio	20	100	20	100	20	100	20	100	17	85
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 06

PRODUCCIÓN DE TEXTOS



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 06, se consiga a los niños considerando los indicadores de producción de textos. Se puede visualizar que del total de niños: el 100% se encuentra en inicio de dictar a la profesora lo que quiere que ella escriba. El 100% está en inicio de corregir lo que dictó a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar. El 100% se encuentra en inicio de aportar ideas para la creación de un texto. El 100% se encuentra en inicio de sugerir temas para la creación de textos. Finalmente, El 85% está en inicio de crear un cuento a partir de imágenes y se encuentra en proceso el 15%.

Los resultados muestran que, en relación a la producción de textos, los niños estudiados, se encuentran en inicio de desarrollar cada uno de los indicadores, esto es presentan dificultad para aportar ideas, corregir el sentido de lo que quieren comunicar, sugerir temas y crear cuentos utilizando imágenes.

Por tanto, las oportunidades y materiales que se le brinda en el aula no permiten ni motivan, en su totalidad, el proceso de adquisición de la capacidad de expresión y comunicación; por lo que está en inicio de ser lograda.

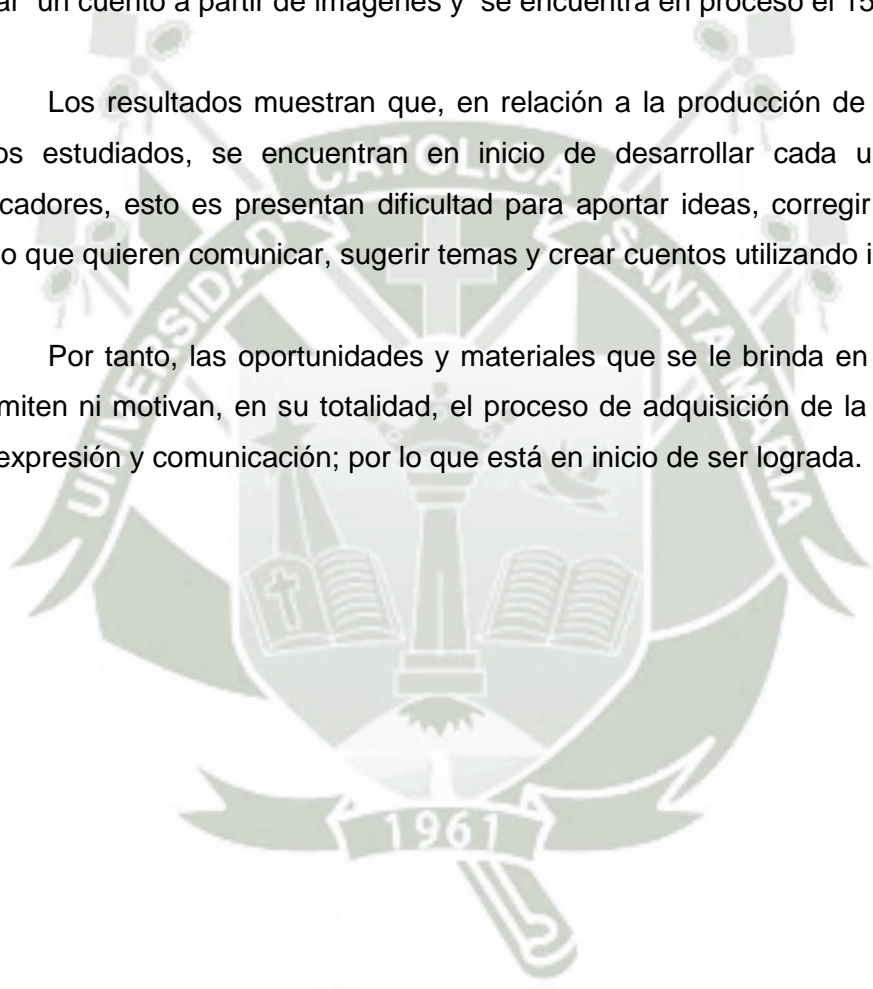


TABLA N° 07

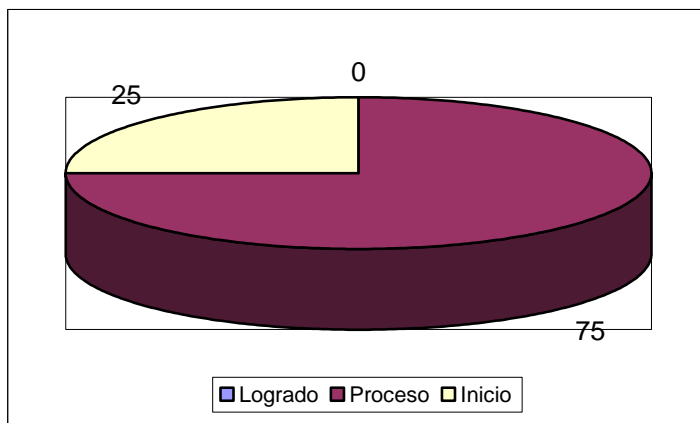
NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	15	75	75
Inicio	5	25	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 07

NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 07 se presenta la distribución de los niños del grupo experimental considerando el nivel de la forma de expresión. Se observa que el 25% se encuentra en inicio de desarrollar las capacidades de expresión y el 75% están en proceso de desarrollar los aprendizajes previstos en relación a la forma de expresión.

Es evidente que los niños están en proceso de lograr las capacidades en relación a su desarrollo lingüístico, lo que dificulta su comunicación. Además, se puede señalar que estos datos evidencian que existe dificultad en la relación del niño con el medio donde se desenvuelve, el cual es un factor importante para la adquisición y dominio del lenguaje.

Este hecho revela la existencia de un escaso repertorio léxico, así como la falta de seguridad en sí mismos para actuar con autonomía en situaciones de intercambio verbal que se realizan en el aula.

TABLA N° 08

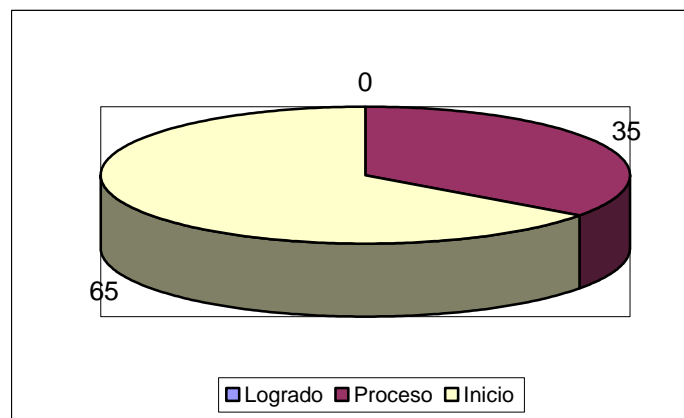
EL NIVEL LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	7	35	35
Inicio	13	65	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 08

EL NIVEL LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 08 se consigna la distribución de los niños del grupo experimental, según el nivel de las motivaciones internas de la comunicación oral: el 65% se encuentra en el nivel de inicio para comunicarse; es decir, están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos; y el 35% en proceso, esto es, están en camino de lograr las capacidades de comunicación.

Se puede señalar, en relación a las motivaciones internas de la comunicación oral, que los niños están en el nivel de inicio para comunicar necesidades, emociones, ideas e intereses. Esta capacidad está poco desarrollada por la escasa experiencia e intercambio con los que lo rodean; así mismo no se sienten motivados para expresarse y comunicarse. Por lo tanto sus construcciones verbales están iniciándose en su desarrollo.



TABLA N° 09

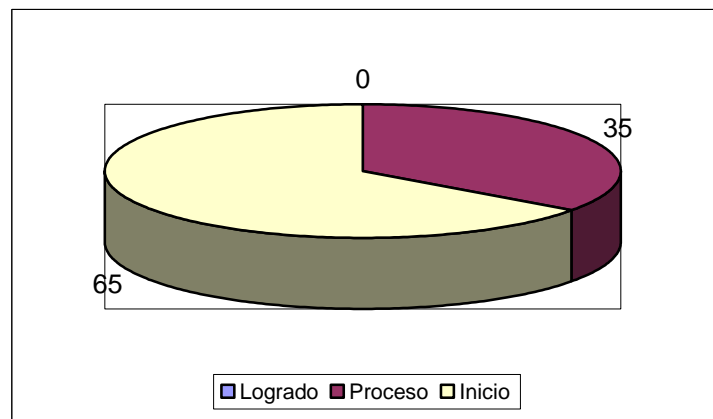
NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	7	35	35
Inicio	13	65	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 09

NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 09, se muestra la distribución de los niños del grupo experimental de acuerdo al nivel de las motivaciones externas de la comunicación oral; el 65% de los niños se encuentra en el nivel de inicio para narrar, es decir están empezando a desarrollar las capacidades previstas; y el 35% está en proceso, lo que indica que está en camino de lograr los aprendizajes previstos.

Esta información permite señalar que los niños se encuentran en el nivel de inicio de los aprendizajes previstos, de las motivaciones externas de la comunicación oral, en cuanto a comunicar aquellas situaciones que ocurren tanto en el aula como en su hogar; como situaciones que viven con sus compañeros y profesora.

Es evidente que no existe deseo por hablar y expresarse dentro de situaciones comunicativas, es decir entonces que el discurso pedagógico, en el aula, no se encuentra adaptado, adecuado ni enriquecido.

Se debe tener en cuenta que la práctica de estas habilidades es fundamental para desarrollar habilidades lingüísticas básicas; así también, la relación con el medio es un factor decisivo para la adquisición y dominio del lenguaje.

TABLA N° 10

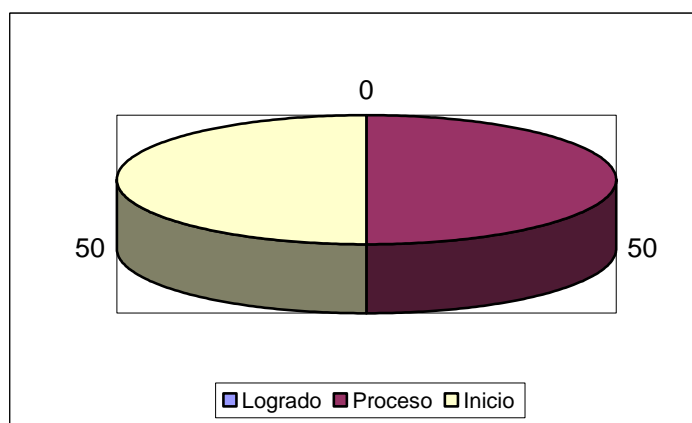
NIVEL DE LA EXPRESIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	10	50	50
Inicio	10	50	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 10

NIVEL DE LA EXPRESIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 10 se observa la distribución de los niños considerando el nivel de la expresión oral: la mitad de los niños (50%) se encuentra en el nivel de inicio de expresarse oralmente, es decir han empezado a desarrollar capacidades de expresión oral; y el otro 50% están en el nivel de proceso, lo que significa que están en camino de lograr las capacidades previstas.

Los datos muestran, que los niños aún no han logrado desarrollar la capacidad para expresarse en los diferentes ámbitos en los que interactúan; por lo tanto, participan poco en actividades de intercambio verbal. Datos que evidencian que algunos niños no utilizan espontáneamente el habla coloquial, familiar y más bien evidencien marcada oralidad limitada por la inseguridad y el mutismo.

TABLA N° 11

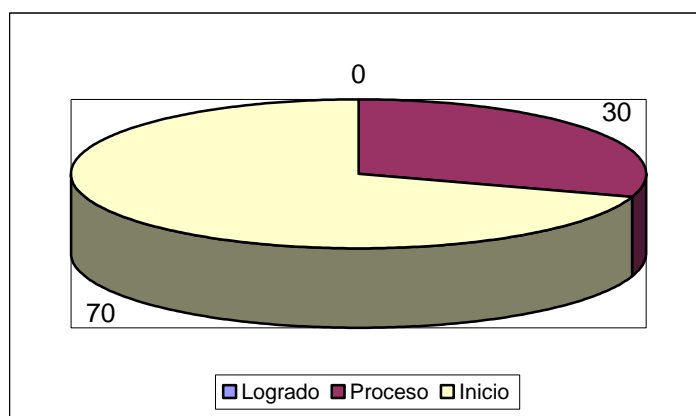
NIVEL DE CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	Nº	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	6	30	30
Inicio	14	70	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración personal

GRÁFICO N° 11

NIVEL DE CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 11, se consigna la distribución de los niños considerando el nivel de capacidad de respuesta oral. Se muestra que el 70% del total de niños se encuentra en el nivel de inicio en el desarrollo de la capacidad de respuesta oral (están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos) y en el nivel de proceso el 30%, es decir están en camino de lograr las capacidades previstas.

Los datos ponen de manifiesto que los niños están en inicio del desarrollo lingüístico básico. Lo cual se puede observar en el poco interés que manifiestan por expresarse y comunicarse, en situaciones de intercambio verbal dentro del aula. Lo que conlleva a situaciones inapropiadas de comunicación individual y grupal.

TABLA N° 12

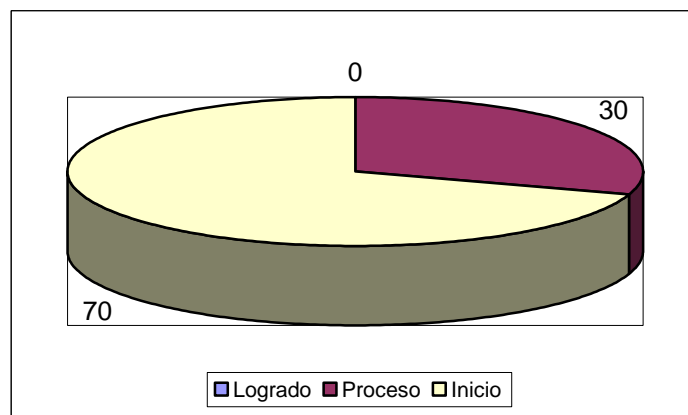
NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	6	30	30
Inicio	14	70	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración personal

GRÁFICO N° 12

NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 12 se muestra la distribución de los niños del grupo experimental según el nivel de comprensión lectora, donde: el 70% se encuentra en inicio del desarrollo de los aprendizajes previstos y el 30%, en proceso de lograr las capacidades.

Los datos evidencian que los niños se encuentran en el nivel de inicio para preguntar, responder, describir, narrar, interpretar y apreciar críticamente los diferentes mensajes que transmiten las imágenes y textos.

Por lo que, presentan dificultad para comprender y producir sus propios mensajes en situaciones de comunicación; lo que indica la no existencia de un ejercicio continuo de estrategias orales, tanto en el hogar como en la institución educativa; debido a que el trabajo en el aula se realiza con todo el grupo, no permitiendo de que todos los niños tengan la oportunidad de expresar las construcciones elaboradas.

TABLA N° 13

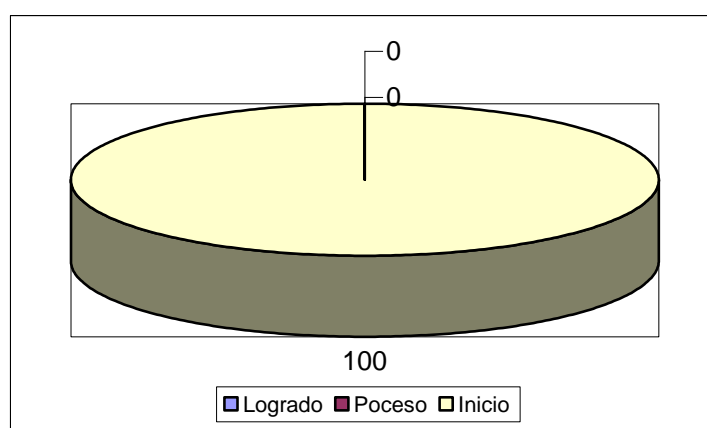
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	Nº	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Poceso	0	0	0
Inicio	20	100	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración personal

GRÁFICO N° 13

NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 13, se presenta la distribución de los niños considerando el nivel de producción de textos. Se visualiza que el 100% se encuentra en el nivel de inicio para producir textos; entonces se puede afirmar que los niños recién están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos.

De acuerdo a esta información, se puede sostener que existe falta de motivación para expresar y comunicar sus ideas. Esto evidencia que no se han proporcionado espacios de libertad para poder desarrollar la creatividad que les permita expresar su mundo desde sus propias experiencias, su propia cultura, iniciativas y motivaciones.

TABLA N° 14

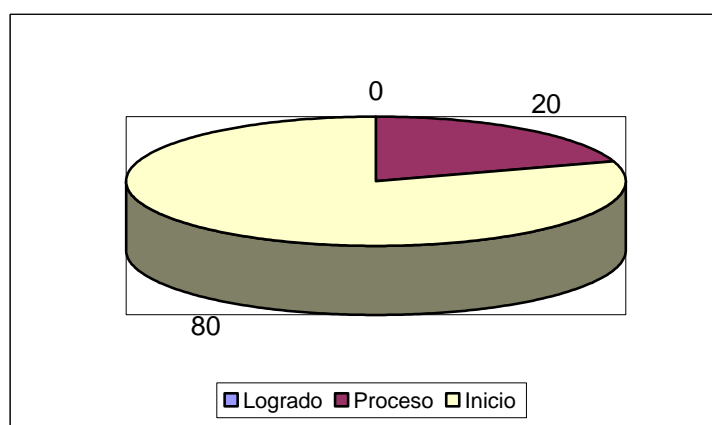
NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	0	0	0
Proceso	4	20	20
Inicio	16	80	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 14

NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

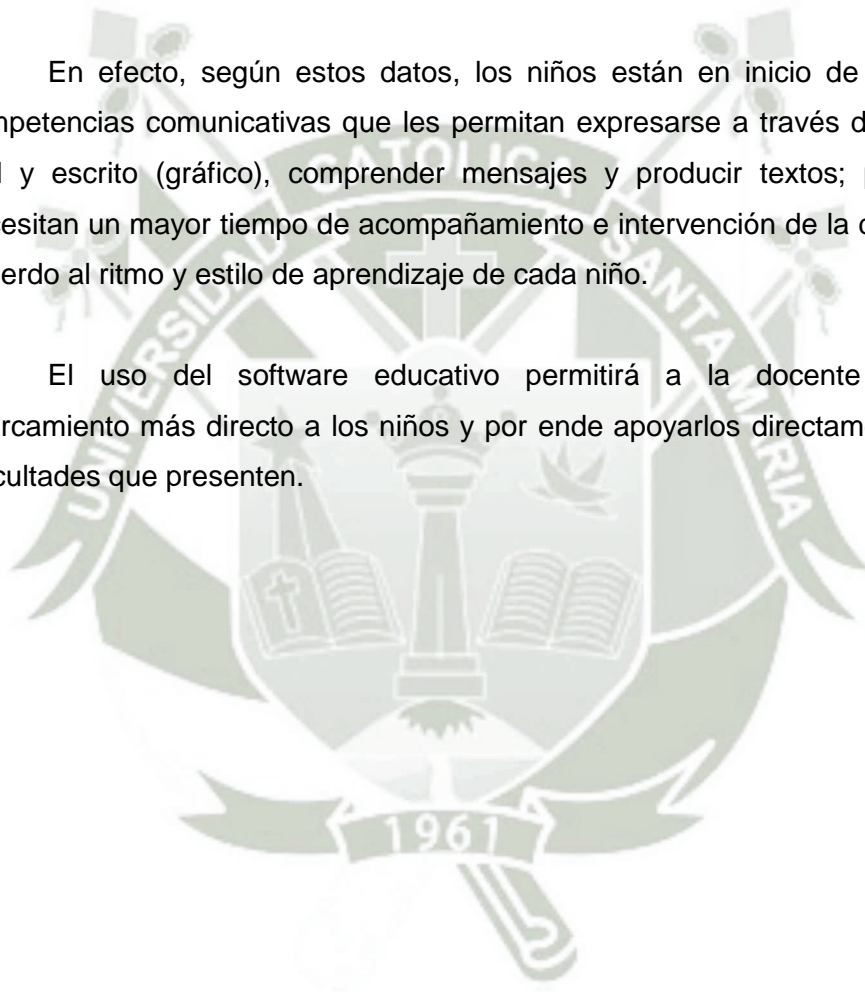


FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 14 se puede observar el nivel de competencias comunicativas que presentan los niños en la Evaluación de Entrada. Se observa que el 80% se encuentra en el nivel de inicio, lo que implica que recién están empezando a desarrollar competencias comunicativas, evidenciando aún dificultades para el logro de las mismas. El 20% se encuentra en el nivel de proceso, es decir están en camino de lograr las competencias comunicativas.

En efecto, según estos datos, los niños están en inicio de desarrollar competencias comunicativas que les permitan expresarse a través del lenguaje oral y escrito (gráfico), comprender mensajes y producir textos; por lo que necesitan un mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la docente, de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño.

El uso del software educativo permitirá a la docente tener un acercamiento más directo a los niños y por ende apoyarlos directamente en las dificultades que presenten.



1.3 DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Después de ejecutar la evaluación de entrada, se procedió a aplicar el software Educativo “Actividades para desarrollar el Lenguaje”², durante el segundo Semestre académico del 2007

El software está estructurado en dos fases, con un total de 15 sesiones. La fase Preparatoria o de Inicio, estuvo conformada por 7 sesiones las cuales se desarrollaron en el lapso de 2 semanas, ya que cada sesión se trabajó en un día. Estas sesiones fueron trabajadas con todo el grupo del aula.

La Fase de Desarrollo, constituida por 8 sesiones, se realizó a lo largo de 8 semanas; es decir cada sesión se trabajó 1 semana, considerando que los 20 niños y niñas debían utilizar el software durante la semana, por lo que trabajaron 4 niños(as) por día. En esta fase el trabajo desarrollado con los niños fue de manera individual con el acompañamiento de la docente.

En la fase de Preparación o Inicio se desarrollaron las siguientes actividades:

- Primera sesión: Elaborando nuestro cartel “Normas de uso y cuidado de la computadora”
- Segunda sesión: Elaborando nuestro cartel “Momento de Computación”
- Tercera sesión: “Conociendo el CPU”
- Cuarta sesión: Conociendo el Monitor”
- Quinta sesión: “Conociendo el Teclado”
- Sexta sesión: “Conociendo el Mouse”
- Séptima sesión: “ Conociendo el software “Actividades para desarrollar el Lenguaje”

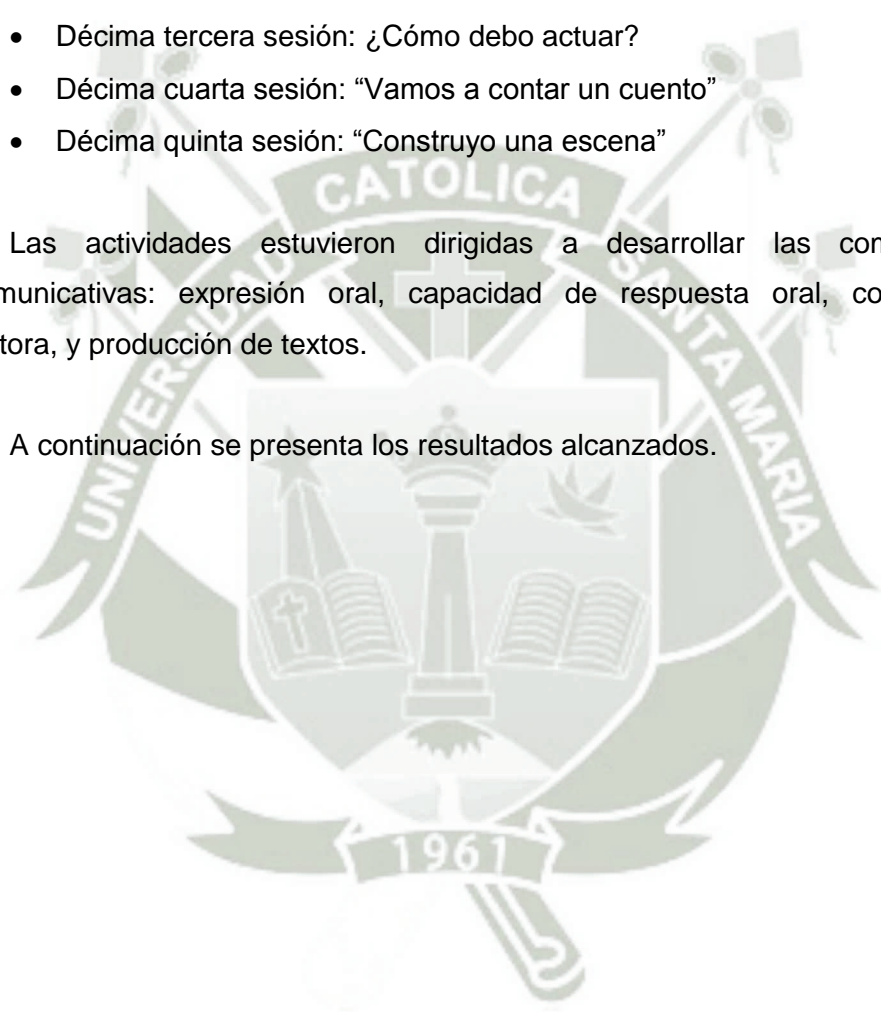
² La Guía del Software Educativo “Actividades para desarrollar el Lenguaje”, se encuentra en el Anexo N° 4

En la Fase de Desarrollo, las sesiones fueron las siguientes:

- Octava sesión: “Puedes ayudarme a encontrar lo que necesito”
- Novena sesión: “Comunicando mis emociones e ideas”
- Décima sesión: “Narrando mis experiencias”
- Décima primera sesión “Realizando acciones”
- Décima segunda sesión: “Ahora cuento yo”
- Décima tercera sesión: ¿Cómo debo actuar?
- Décima cuarta sesión: “Vamos a contar un cuento”
- Décima quinta sesión: “Construyo una escena”

Las actividades estuvieron dirigidas a desarrollar las competencias comunicativas: expresión oral, capacidad de respuesta oral, comprensión lectora, y producción de textos.

A continuación se presenta los resultados alcanzados.



1.4 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

TABLA N° 15

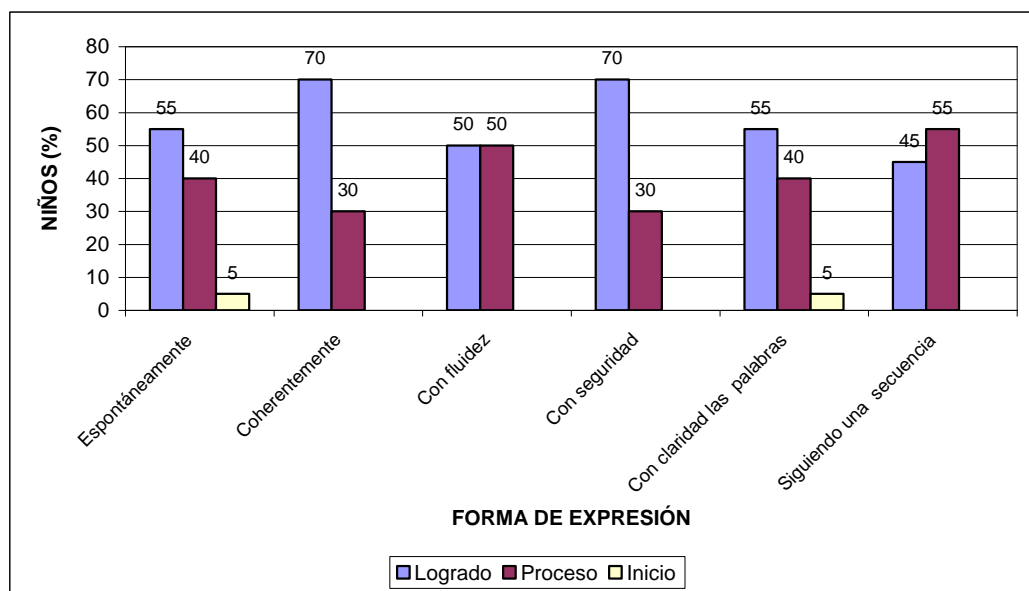
FORMA DE EXPRESIÓN

CATEGORÍAS	FORMA DE EXPRESIÓN											
	Espontáneamente		Coherentemente		Con fluidez		Con seguridad		Con claridad las palabras		Siguiendo una secuencia	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado	11	55	14	70	10	50	14	70	11	55	9	45
Proceso	8	40	6	30	10	50	6	30	8	40	11	55
Inicio	1	5							1	5		
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 15

FORMA DE EXPRESIÓN



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 15, se presenta la distribución de los niños de 5 años, según la forma de expresión. Se puede apreciar que del total de niños el 5% se encuentra en inicio de expresarse espontáneamente; el 40% en proceso y el 55% lo ha logrado. Se expresan coherentemente, en proceso el 30% y el 70% ha logrado el desarrollo de la misma. Se expresa con fluidez el 50% se encuentra en proceso y la otra mitad lo ha logrado. El 30% está en proceso de tener seguridad para expresarse y el 70% lo ha logrado. Con claridad en las palabras, se encuentra en inicio el 5%; en proceso el 40% y ha logrado el 55%. Finalmente, sigue una secuencia; en proceso el 55% de los niños y lo ha logrado el 45%.

En base a esta información se puede señalar que la forma de expresión de los niños, después de la experiencia, han alcanzado, aunque no en su totalidad, el logro de las capacidades previstas después de la aplicación del programa computacional. Sin embargo, aún se encuentran en inicio el 5% en cuanto a la expresión espontánea y con claridad. Por otro lado, se aprecia logros en la expresión espontánea, fluida, segura, con claridad en las palabras y siguiendo una secuencia; pero en un mayor porcentaje en lo que se refiere a la expresión con seguridad y coherencia, todo ello en situaciones comunicativas.

En general se puede apreciar que los niños se expresan espontáneamente, con coherencia, fluidez, seguridad, claridad y secuencialidad; esto es: después de la experiencia han desarrollado y adquirido capacidades comunicativas que les permite sostener un diálogo e interpretar mensajes.

TABLA N° 16

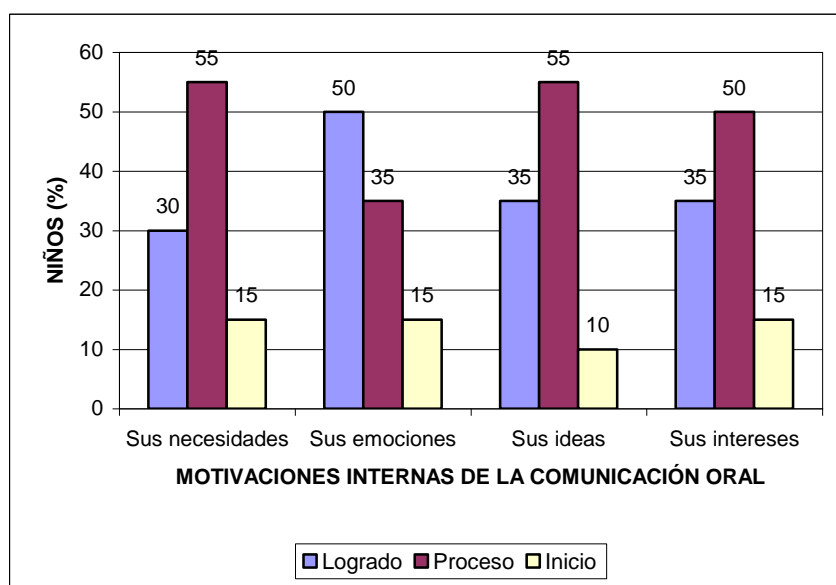
MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL							
	Sus necesidades		Sus emociones		Sus ideas		Sus intereses	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado	6	30	10	50	7	35	7	35
Proceso	11	55	7	35	11	55	10	50
Inicio	3	15	3	15	2	10	3	15
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 16

MOTIVACIONES INTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

La Tabla y Gráfico N° 16 muestra la distribución de los niños considerando los indicadores de las motivaciones internas de la comunicación oral. Podemos observar que: 15%; se encuentra en inicio para comunicar sus necesidades, el 55% está en proceso y lo ha logrado el 30%. El 15% se encuentra en inicio de comunicar sus emociones, en proceso el 35% y lo ha logrado el 50%. El 10% está en inicio de comunicar sus ideas, en proceso el 55% y lo ha logrado el 35%. Finalmente, el 15,00% se encuentra en inicio de comunicar sus intereses, en proceso el 50% y lo ha logrado el 35%.

Los resultados muestran que, en relación a las motivaciones internas de la comunicación oral, los niños han desarrollado en mayor porcentaje la capacidad de expresión de sus emociones. En cuanto a las capacidades de expresión de necesidades, ideas e intereses; éstas aún deben ser trabajadas para su total desarrollo.

Es evidente que la participación en la experiencia motivó y fomentó el deseo de hablar y comunicarse, así como la necesidad de comunicar los propios pensamientos.

TABLA N° 17

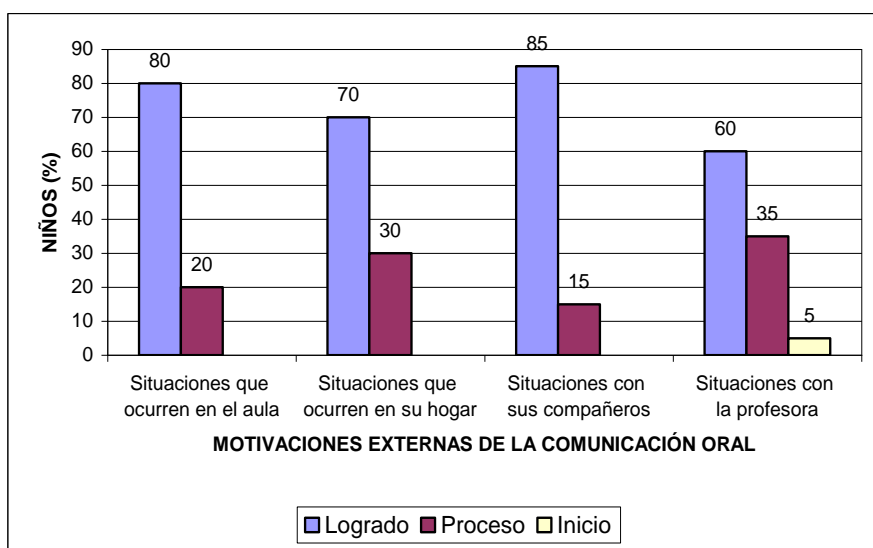
MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL							
	Situaciones que ocurren en el aula		Situaciones que ocurren en su hogar		Situaciones con sus compañeros		Situaciones con la profesora	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Logrado	16	80	14	70	17	85	12	60
Proceso	4	20	6	30	3	15	7	35
Inicio							1	5
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 17

MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 17 se considera a los indicadores de las motivaciones externas de la comunicación oral que presentan los niños. Se visualiza que el 20% se encuentra en proceso y el 80% ha logrado comunicar situaciones que ocurren en el aula. El 30% está en proceso de comunicar situaciones que ocurren en el hogar y el 70% lo ha logrado. El 15% se encuentra en proceso de comunicarse con sus compañeros y el 85% lo ha logrado. Finalmente, el 5% está en inicio de comunicarse con su profesora, el 35% se encuentra en proceso y el 60% muestra el logro de la misma.

De acuerdo a esta información se puede señalar que, en las motivaciones externas de la comunicación oral, los niños después de haber participado en la experiencia, muestran, en su mayoría, el logro de las capacidades de comunicación oral. Este logro se observa en mayor porcentaje en lo que se refiere a comunicar situaciones que ocurren tanto dentro del aula como en el hogar y en la comunicación con la profesora.

Datos que evidencian que los niños, han adquirido seguridad para comunicar las vivencias que tienen dentro y fuera del hogar; y por interactuar en sus relaciones dialógicas con pares y adultos. Este tipo de relaciones contribuyen positivamente a la adquisición y dominio del lenguaje.

TABLA N° 18

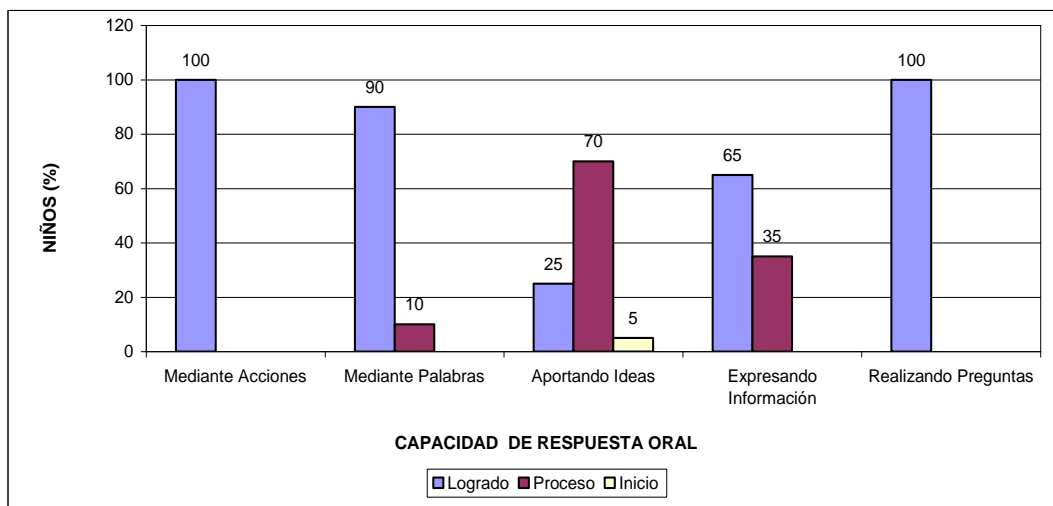
CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL

CATEGORÍAS	CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL									
	Mediante Acciones		Mediante Palabras		Aportando Ideas		Expresando Información		Realizando Preguntas	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado	20	100	18	90	5	25	13	65	20	100
Proceso			2	10	14	70	7	35		
Inicio					1	5				
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 18

CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 18 se consigna a los niños teniendo en cuenta los indicadores de la capacidad de respuesta oral. Se observa que el 100% ha

logrado responder con acciones a las indicaciones simples que da la profesora. Con palabras a las indicaciones simples que da la profesora, se encuentra en proceso el 10% y lo ha logrado el 90%. El 70% se encuentra en proceso de aportar ideas para la planificación de actividades, mientras que la cuarta parte (25%) lo ha logrado y el 5% se encuentra en inicio. Más de la tercera parte (35%) se encuentra en proceso de responder con sus propias palabras la información recibida y evidencia un logro el 65%. Finalmente, la totalidad de los niños (100%) ha logrado desarrollar la capacidad de realizar preguntas sobre diversas situaciones.

Según estos datos se puede señalar que en la capacidad de respuesta oral existe un logro significativo en lo referente a dar respuesta mediante acciones y palabras a las indicaciones simples; realizar preguntas sobre diversas situaciones, dar a conocer información recibida. En menor porcentaje, pero no por ello poco significativo, el aporte de ideas para la planificación de actividades.

En efecto, después de haber participado en la experiencia, los niños pueden desempeñarse oralmente en forma adecuada, según la situación comunicativa: son capaces de comprender y producir sus propios mensajes.

TABLA N° 19

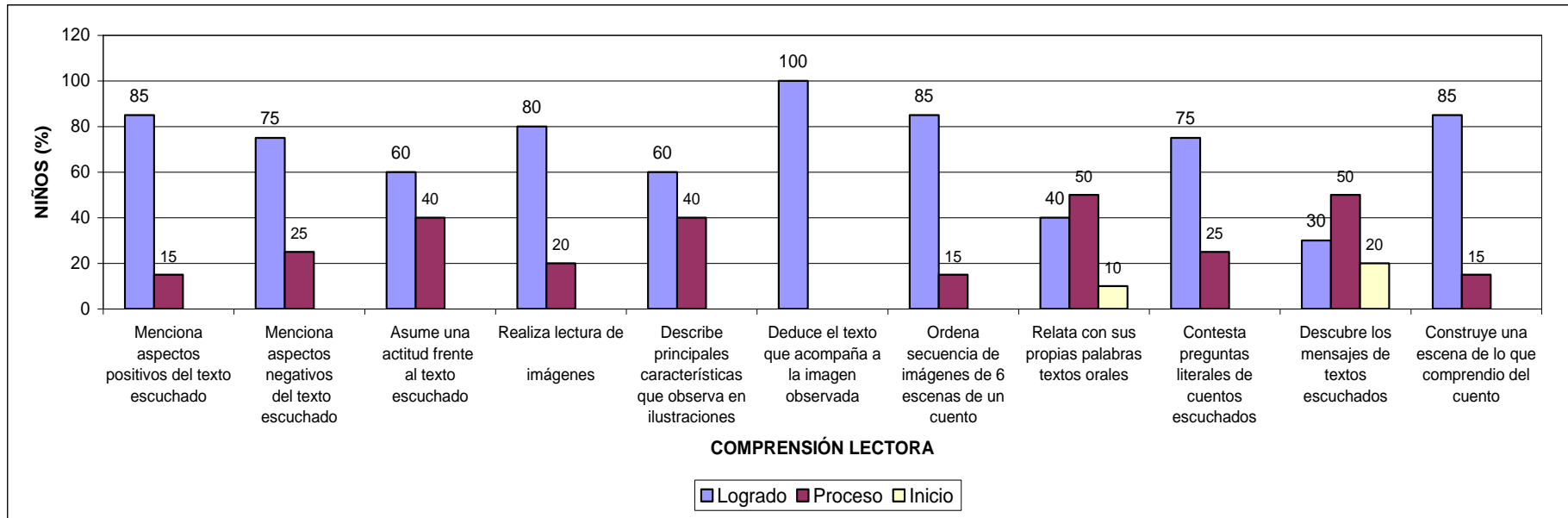
COMPRESIÓN LECTORA

CATEGORÍAS	COMPRESIÓN LECTORA																					
	AUDITIVA						VISUAL						RESPUESTAS A LA COMPRESIÓN LECTORA									
	Menciona aspectos positivos del texto escuchado		Menciona aspectos negativos del texto escuchado		Asume una actitud frente al texto escuchado		Realiza lectura de imágenes		Describe principales características que observa en ilustraciones		Deduce el texto que acompaña a la imagen observada		Ordena secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento		Relata con sus propias palabras textos orales		Contesta preguntas literales de cuentos escuchados		Descubre los mensajes de textos escuchados		Construye una escena de lo que comprendió del cuento	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado	17	85	15	75	12	60	16	80	12	60	20	100	17	85	8	40	15	75	6	30	17	85
Proceso	3	15	5	25	8	40	4	20	8	40			3	15	10	50	5	25	10	50	3	15
Inicio	0														2	10			4	20		
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 19

COMPRESIÓN LECTORA



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 19 se visualizan los indicadores de comprensión lectora, observándose que en el aspecto AUDITIVO: el 15% se encuentra en proceso de mencionar aspectos positivos del texto escuchado y el 85% lo ha logrado. El 25% está en proceso de mencionar aspectos negativos del texto escuchado y el 75% lo ha logrado. El 40% se encuentra en proceso de asumir una actitud frente al texto escuchado y el 60% lo ha logrado. Al analizar los indicadores del aspecto VISUAL, se observa que el 20% se encuentra aún en proceso de realizar lectura de imágenes y el 80% lo ha logrado. El 40% está en proceso de describir principales características que observa en ilustraciones y el 60% lo ha logrado. La totalidad de los niños (100%) ha logrado deducir el texto que acompaña a la imagen observada. El 15% se encuentra en proceso de ordenar la secuencia de un cuento de 6 escenas y el 85% lo ha logrado.

En relación al indicador: RESPUESTA A LA COMPRENSIÓN LECTORA, se identifica que el 10% se encuentra en inicio de relatar con sus propias palabras textos orales, la mitad (50%) se encuentra en proceso y el 40% lo ha logrado. El 25% está en proceso de contestar preguntas literales de cuentos escuchados y 75% lo ha logrado. El 20% se encuentra en inicio de descubrir los mensajes de textos escuchados, la mitad (50%) se encuentra en proceso y el 30% lo ha logrado. Finalmente, el 15% se encuentra en proceso de construir una escena de lo que comprendió del cuento escuchado, mientras que el 85% lo ha logrado.

Se puede señalar que en relación a la comprensión lectora que presentan los niños, luego de haber participado en la experiencia, hay un logro muy significativo en la deducción del texto que acompaña a la imagen observada y la actitud frente al texto escuchado. El logro se visualiza en los indicadores correspondientes a los 3 aspectos de la comprensión lectora: auditiva, visual y respuestas. Aun existe dificultad, aunque en un porcentaje menor, en el relato de textos orales y el descubrimiento de mensajes de textos escuchados.

En efecto, se aprecia que los niños son capaces de escuchar, preguntar, narrar, describir y fundamentar, se muestran seguros al momento de expresarse. El software los anima y motiva a participar.



TABLA N° 20

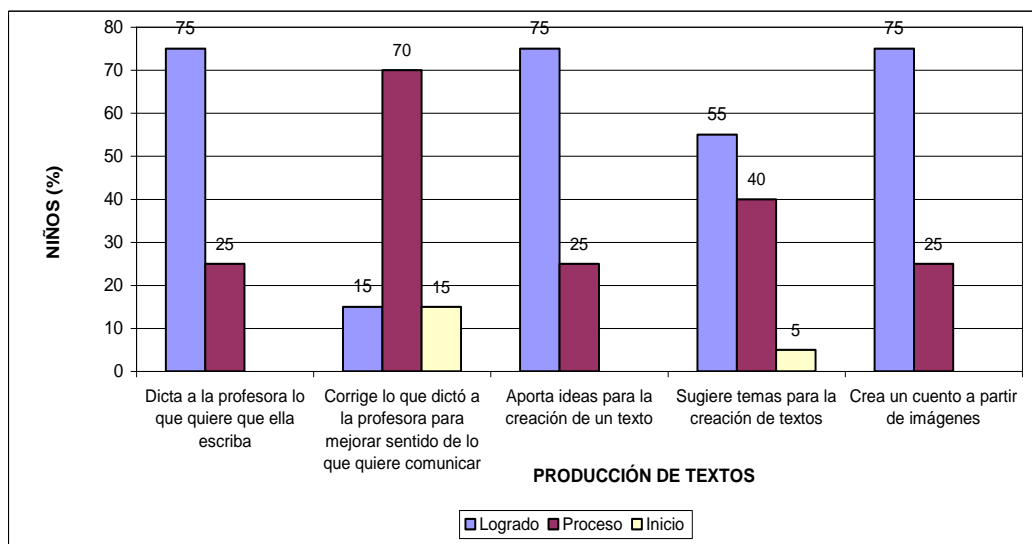
PRODUCCIÓN DE TEXTOS

CATEGORÍAS	PRODUCCIÓN DE TEXTOS									
	Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba		Corrige lo que dictó a la profesora para mejorar sentido de lo que quiere comunicar		Aporta ideas para la creación de un texto		Sugiere temas para la creación de textos		Crea un cuento a partir de imágenes	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Logrado	15	75	3	15	15	75	11	55	15	75
Proceso	5	25	14	70	5	25	8	40	5	25
Inicio			3	15			1	5		
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 20

PRODUCCIÓN DE TEXTOS



FUENTE: Elaboración Personal

Al presentar los indicadores de producción de textos, en la Tabla y Gráfico N° 20, se observa que el 25% se encuentra en proceso de dictar a la profesora lo que quiere que ella escriba y el 75% lo ha logrado. El 15% está en inicio de corregir lo que dictó a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar, el 70% se encuentra en proceso y el 15% lo ha logrado. El 25% se encuentra en proceso de aportar ideas para la creación de un texto y el 75% lo ha logrado. Mientras que; el 5% aún está en inicio de sugerir temas para la creación de textos, el 40% se encuentra en proceso y el 55% lo ha logrado. Finalmente, el 25% se encuentra en proceso de crear un cuento a partir de imágenes y el 75% lo ha logrado.

Los resultados muestran que, después de la experiencia, existe un logro muy significativo en el dictado de lo que quieren comunicar, aporte de ideas y creación de cuentos utilizando imágenes. Se visualiza que aun presentan dificultad, aunque en menor porcentaje, en la corrección del sentido de lo que quieren comunicar, así como en la sugerencia de temas para la creación de textos.

En definitiva, la capacidad para expresar y comunicar ha mejorado; todo ello expresado en textos auténticos, en situaciones reales de uso y de comunicación.

TABLA N° 21

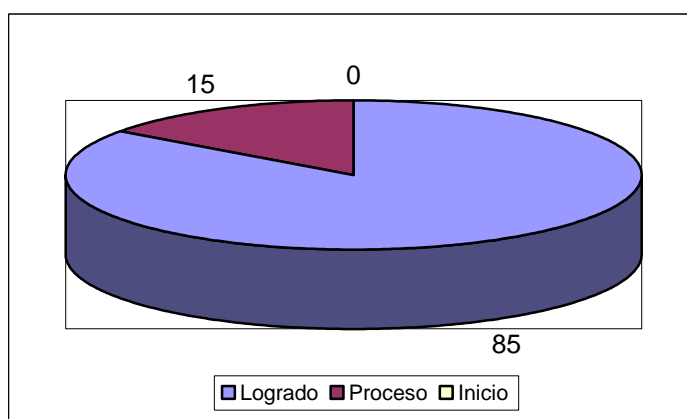
NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	17	85	85
Proceso	3	15	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 21

NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN



FUENTE:Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 21 se presenta la distribución de los niños, del grupo experimental, consignando el nivel de la forma de expresión. Se observa que el 15% se encuentra en el nivel de proceso de lograr una adecuada expresión y el 85% se encuentra en el nivel de logro en relación a la forma de expresión, lo que evidencia el logro del aprendizaje previsto.

Se aprecia que los niños, luego de haber participado en la experiencia, han logrado mejorar significativamente en relación a la forma de expresión. El software desarrolló su capacidad para sostener un diálogo, interpretar mensajes con intenciones definidas dentro de una situación de comunicación.



TABLA N° 22

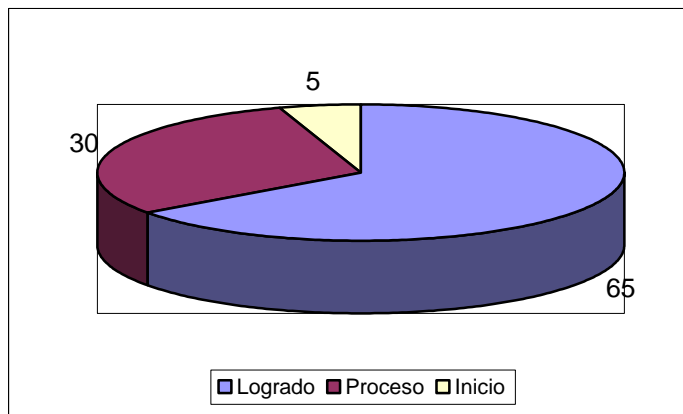
NIVEL DE LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	Nº	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	13	65	65
Proceso	6	30	95
Inicio	1	5	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 22

NIVEL DE LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE:Elaboración Personal

Observando la Tabla y Gráfico N° 22, donde se presenta el nivel de las motivaciones Internas de la comunicación oral, se aprecia que el 5% se encuentra en el nivel de inicio en relación al desarrollo de la comunicación oral; mientras el 30% está en el nivel de proceso de lograr los aprendizajes previstos; y el 65% evidencia el logro de la comunicación oral.

De acuerdo a esta información, se puede señalar que, en relación a las motivaciones internas de la comunicación oral, los niños han obtenido un logro significativo en su capacidad para comunicar necesidades, emociones, ideas e intereses. Se puede afirmar que la participación y utilización del software, los motivó a expresarse y comunicarse con las personas que los rodean.

TABLA N° 23

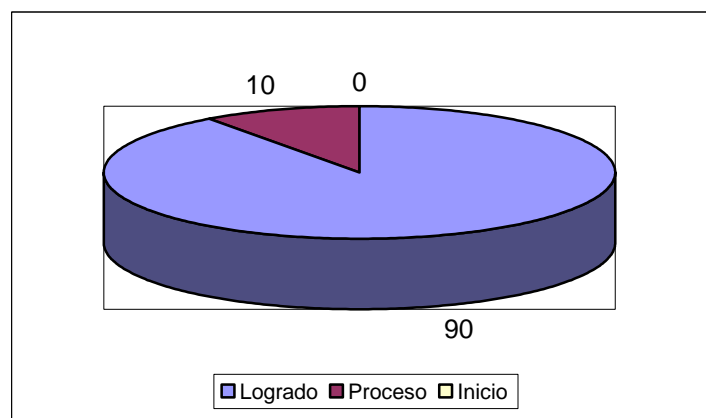
NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	18	90	90
Proceso	2	10	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE: Elaboración personal

GRÁFICO N° 23

NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración personal

En la Tabla y Gráfico N° 23 se visualiza, la distribución de los niños, de acuerdo al nivel de las motivaciones externas de la comunicación oral, donde se aprecia que: el 10% se encuentra en proceso de narrar, es decir está en camino de lograr el aprendizaje previsto y el 90% ha logrado el aprendizaje.

Se puede señalar que los niños, después de haber participado en la experiencia, muestran un logro muy significativo en el desarrollo de sus capacidades de comunicación oral, específicamente en la comunicación de situaciones que ocurren tanto en el aula como en el hogar. Así como también la comunicación con sus compañeros y profesora.

Es evidente que, el software es un recurso que motivó el deseo por hablar y expresarse. Su utilización brinda la oportunidad para que los niños se expresen en forma libre y espontánea, desarrollando su capacidad dialógica, su capacidad de escucha, de aceptación e interpretación de ideas.

TABLA N° 24

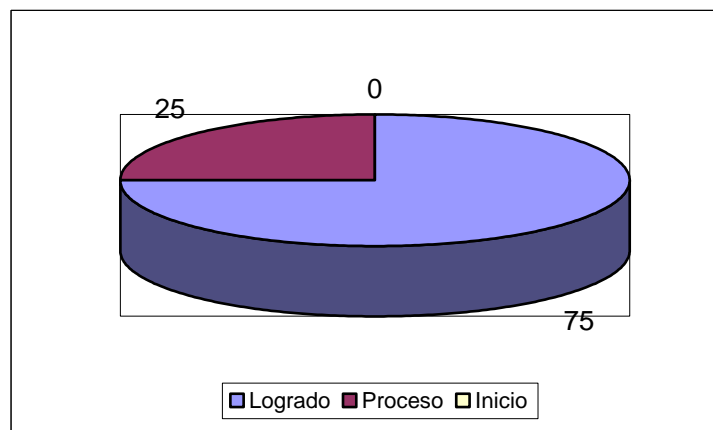
NIVEL DE LA EXPRESIÓN ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	Nº	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	15	75	75
Proceso	5	25	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración personal

GRÁFICO N° 24

NIVEL DE LA EXPRESIÓN ORAL



FUENTE:Elaboración personal

La Tabla y Gráfico N° 24 consigna información, de los niños del grupo experimental, referente al nivel de la expresión oral. Se puede apreciar que el 25% se encuentra en el nivel de proceso en relación a la expresión oral y el 75% evidencia el logro de las capacidades previstas.

Se puede señalar que los niños luego de haber participado en el software educativo, han alcanzado un logro significativo en la expresión oral; lo que implica el desarrollo de un discurso propio que les permite la relación con los otros, la posibilidad de expresarse con confianza, así como el desarrollo de su autoestima y seguridad personal.

TABLA N° 25

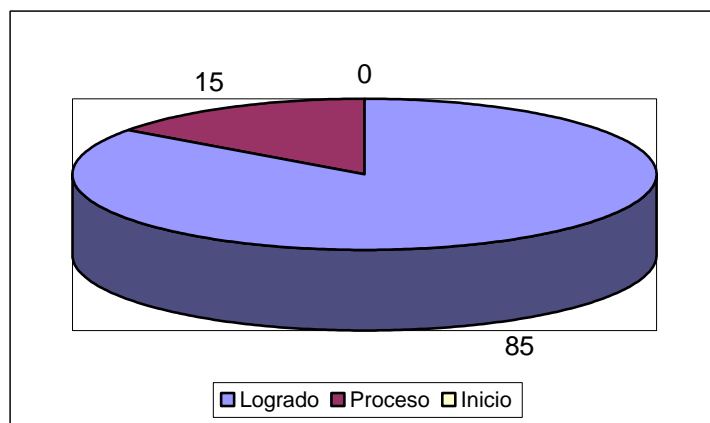
NIVEL DE LA CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	17	85	85
Proceso	3	15	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 25

NIVEL DE LA CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL



FUENTE:Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 25 se consigna la distribución considerando el nivel de capacidad de respuesta oral. Se visualiza que el 15% de los niños, se encuentran en el nivel de proceso de lograr el aprendizaje previsto, mientras que el 85% está en el nivel de logro de la capacidad.

Los resultados muestran que, después de haber participado en la experiencia, los niños evidencian un logro significativo en la capacidad de respuesta oral, lo que indica que son capaces de dar respuesta a indicaciones dadas, aportar ideas, transmitir información y formular preguntas.

El software, como recurso pedagógico, facilitó la interacción comunicativa. Ha permitido que los niños comprendan la función que cumple la oralidad. Ha despertado su necesidad de hablar y tratar de comunicar los pensamientos propios.

TABLA N° 26

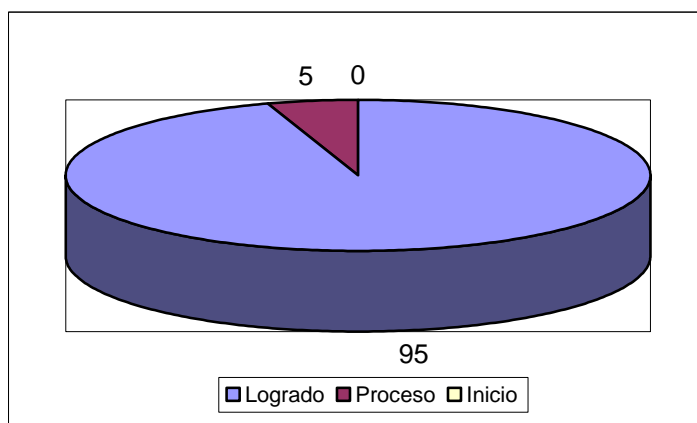
NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	19	95	95
Proceso	1	5	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 26

NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA



FUENTE:Elaboración Personal

Observando la Tabla y Gráfico N° 26, donde se muestra el nivel de comprensión lectora. Se visualiza que el 5% de los niños, del grupo experimental, se encuentran en el nivel de proceso de lograr el aprendizaje previsto y el 95% evidencian el logro de la capacidad.

Se puede señalar que, después de haber participado en la aplicación del software, existe un logro muy significativo en el desarrollo de la comprensión lectora; que se manifiesta en la capacidad para describir, preguntar, responder, narrar, interpretar y apreciar críticamente.

En efecto, los niños han logrado desarrollar su capacidad dialógica, de opinión, argumentación y construcción de juicios. Son capaces de comprender y producir sus propios mensajes en situaciones de comunicación.

TABLA N° 27

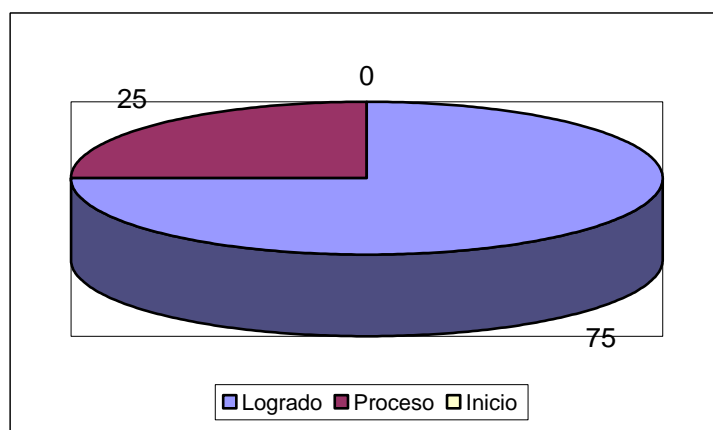
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	15	75	75
Proceso	5	25	100
Inicio	0	0	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 27

NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS



FUENTE:Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 27, se presenta la distribución de los niños considerando el nivel de producción de textos. Se puede observar que el 25% se encuentra en el nivel de proceso de lograr el aprendizaje previsto y el 75% está en el nivel de logro del aprendizaje.

Se puede señalar que los niños, luego de haber participado en la experiencia, han logrado desarrollar la capacidad de producción de textos; siendo capaces de comunicar y corregir las ideas que desean transmitir, aportar ideas para la creación de textos, sugerir temas y crear un cuento. Todo ello por el desarrollo de una expresión con libertad y creatividad.

TABLA N° 28

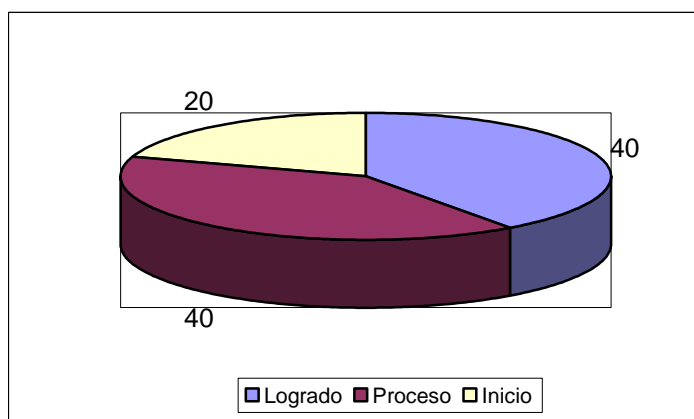
NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

CATEGORÍAS	NIÑOS		
	N°	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logrado	8	40	40
Proceso	8	40	80
Inicio	4	20	100
TOTAL	20	100	

FUENTE:Elaboración Personal

GRÁFICO N° 28

NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS



FUENTE:Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 28, se observa el nivel de competencias comunicativas que presentan los niños, luego de haber participado en el software educativo “Actividades para Desarrollar el Lenguaje”. El 20% de los niños se encuentra según la categoría, en el nivel de inicio de desarrollar los aprendizajes previstos, mientras que el 40% está en proceso de lograrlos; y el otro 40% evidencia el logro de las competencias comunicativas.

Los resultados muestran que los niños han logrado el desarrollo de las competencias comunicativas, aunque no en su totalidad. Pero no por ello poco significativo. En consecuencia, son capaces de expresarse a través del lenguaje oral y gráfico, comprender mensajes y producir textos.

La participación en la experiencia, permitió fortalecer y enriquecer el lenguaje de los niños, incrementando su caudal léxico y adecuando sus expresiones.

1.5 COMPARATIVOS DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y DE SALIDA

TABLA N° 29

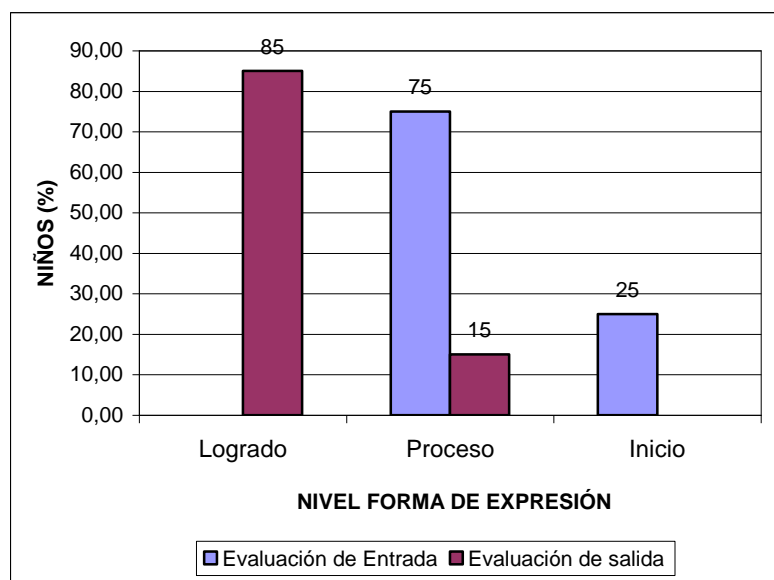
NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			17	85
Proceso	15	75	3	15
Inicio	5	25		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 29

NIVEL DE LA FORMA DE EXPRESIÓN



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 29, se aprecia la información comparativa de la evaluación de entrada y de salida, referente al nivel de la forma de expresión de los niños de 5 años.

Se observa que, en el nivel de inicio de los aprendizajes previstos se ubicaron 5 niños (25%), en la evaluación de entrada y en la evaluación de salida no se encuentra a ninguno. En el nivel de proceso de lograr el aprendizaje previsto, en la evaluación de entrada, se ubicaron 15 niños (75%) y en la evaluación de salida se encuentran 3 niños (15%). Finalmente, en el nivel de logro de los aprendizajes previstos no se ubicó ningún niño en la evaluación de entrada, en cambio en la evaluación de salida, son 17 niños los que se encuentran en ella y que representan el 85%.

La información presentada refleja que los niños han logrado desarrollar significativamente en relación a la forma de expresión, del momento de la evaluación de inicio a la evaluación final; adquiriendo capacidades comunicativas que les permite sostener un diálogo e interpretar mensajes. Lo que pone en evidencia la efectividad de la aplicación del software “Actividades para Desarrollar el Lenguaje”

TABLA N° 30

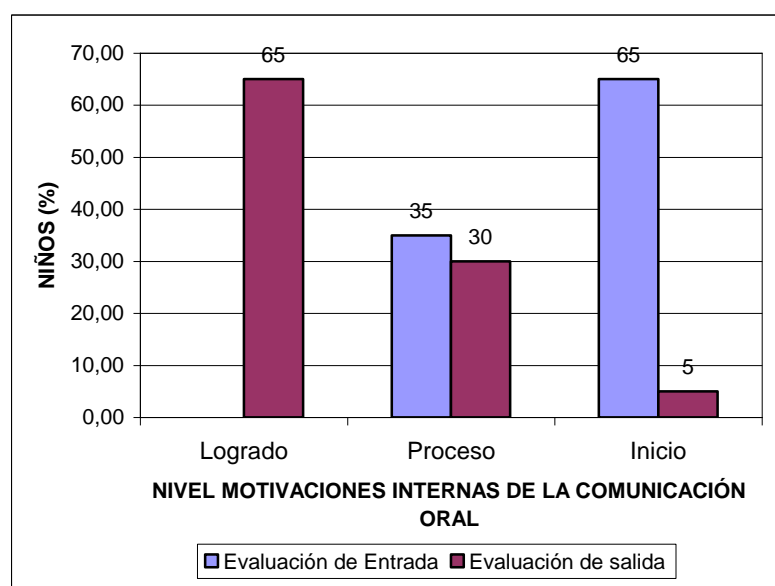
NIVEL DE LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			13	65
Proceso	7	35	6	30
Inicio	13	65	1	5
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 30

NIVEL DE LAS MOTIVACIONES INTERNAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 30, se presenta la información comparativa, referida al Nivel de los indicadores de las motivaciones internas de la comunicación oral.

Se visualiza que en el nivel de inicio, en la evaluación de entrada, se ubicaron 13 niños (65%) y en la evaluación de salida solo 1 niño (5%). En el nivel de proceso se ubicaron 7 niños en la evaluación de entrada (35%), mientras que en la evaluación de salida se ubicaron 6 niños (30%). Finalmente, en el nivel de logro, en la evaluación de entrada, no se ubicó ningún niño, mientras que en la evaluación de salida se ubicaron 13 niños (65%).

Se puede afirmar que los niños han logrado desarrollar significativamente en relación a los contenidos de la comunicación oral de las motivaciones internas, después de haber participado en el programa computacional; evidenciando un progreso en la expresión de necesidades, emociones, ideas e intereses; durante intercambios verbales.

TABLA N° 31

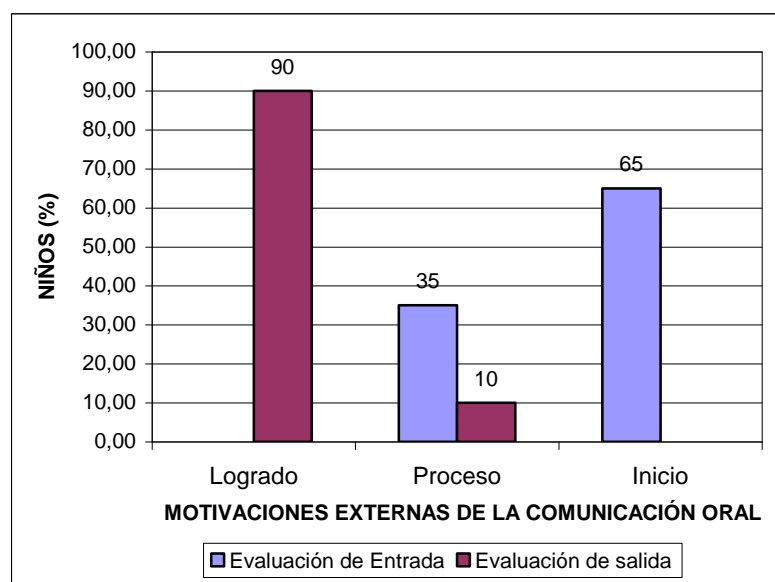
NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERMAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			18	90
Proceso	7	35	2	10
Inicio	13	65		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 31

NIVEL DE LAS MOTIVACIONES EXTERMAS DE LA
COMUNICACIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

Se observa en la Tabla y Gráfico N° 31, información comparativa entre la evaluación de entrada y de salida, referida al Nivel de los indicadores de las Motivaciones Externas de la Comunicación Oral; de los niños de 5 años del grupo experimental.

Se aprecia que en el nivel de inicio, se ubican 13 niños (65%), en la evaluación de entrada y en la evaluación de salida, no se encuentra a ninguno. En el nivel de proceso, en la evaluación de entrada, se ubican 7 niños (35%) y en la evaluación de salida 2 (10%). Por último, en el nivel de logro, en la evaluación de entrada, no se encuentra ningún niño; mientras que en la evaluación de salida se ubican 18 (90%).

Según esta información se puede señalar que los niños, integrantes de la muestra, han logrado desarrollar significativamente, el nivel de comunicación oral (motivaciones externas) en comparación al mostrado en la evaluación inicial; esto evidencia la efectividad del programa computacional. Mostrando seguridad para comunicar experiencias que vive tanto dentro y fuera del hogar así como interactuar con sus pares y adultos.

TABLA N° 32

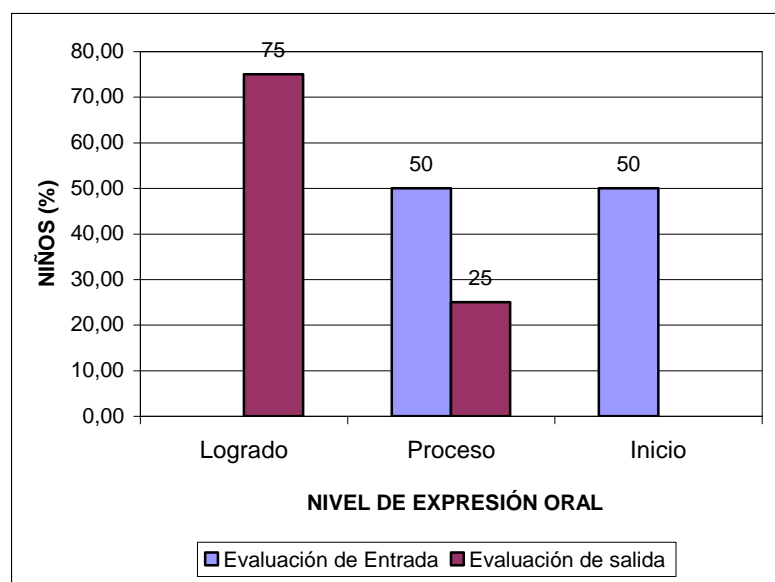
NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			15	75
Proceso	10	50	5	25
Inicio	10	50		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 32

NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 32 se consigna información comparativa, referida al Nivel de Expresión Oral que presentan los niños tanto en la evaluación de entrada como en la evaluación de salida.

Se aprecia que en el nivel de inicio se ubicaron 10 niños en la evaluación de entrada (50%); y en la evaluación de salida no se encuentra a ningún niño. En el nivel de proceso, se ubicaron 10 niños en la evaluación de entrada (50%) y solo 5 niños en la evaluación de salida (25%). Finalmente, en el nivel de logro, en la evaluación de entrada, no se ubicó ningún niño; mientras que en la evaluación de salida se encuentra a 15 niños (75%).

Los datos reflejan que los niños, luego de haber participado en el programa computacional, han logrado desarrollar significativamente el nivel de expresión oral. Han mejorado su capacidad de expresión y comunicación con sus pares y adultos; así mismo ha favorecido el desarrollo de la autoestima, seguridad en sí mismo, así como actitudes de responsabilidad y respeto.

TABLA N° 33

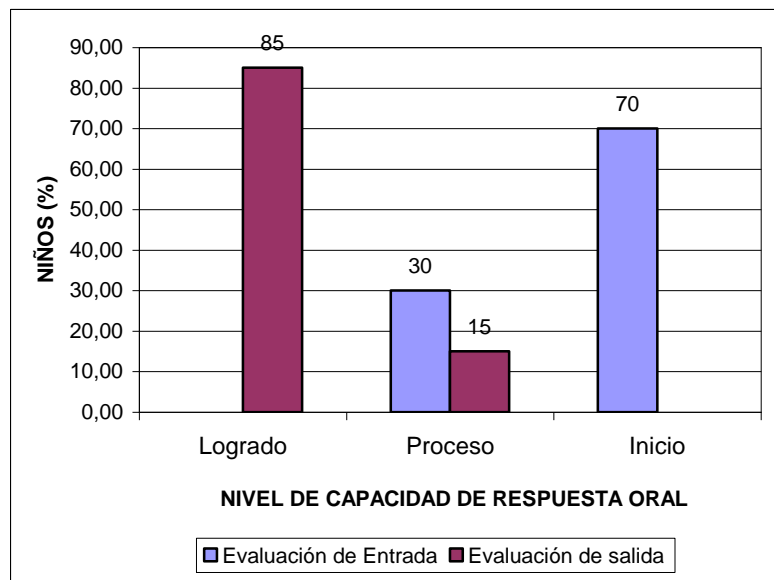
NIVEL DE CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			17	85
Proceso	6	30	3	15
Inicio	14	70		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 33

NIVEL DE CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 33, se aprecia la información comparativa, de la evaluación de entrada y salida, referente al nivel de capacidad de respuesta oral de los niños.

Se observa que en el nivel de inicio se encuentra a 14 niños en la evaluación de entrada (70%) y a ningún niño en la evaluación de salida. En el nivel de proceso, en la evaluación de entrada, se encuentran 6 niños (30%) y en la evaluación de salida se encuentran 3 niños (15%). Por último, en el nivel de logrado, en la evaluación de entrada no se encuentra ningún niño, mientras que en la evaluación de salida se encuentran 17 niños (85%)..

La información consignada refleja que, después de la participación en el programa computacional, los niños integrantes de la muestra, han alcanzado un logro en la capacidad de respuesta oral, en comparación a lo alcanzado en la evaluación inicial. El software les ha permitido interactuar en situaciones de comunicación oral para dialogar, tomar acuerdos y respetarlos; también ha despertado el deseo por comunicarse y transmitir sus propios pensamientos.

TABLA N° 34

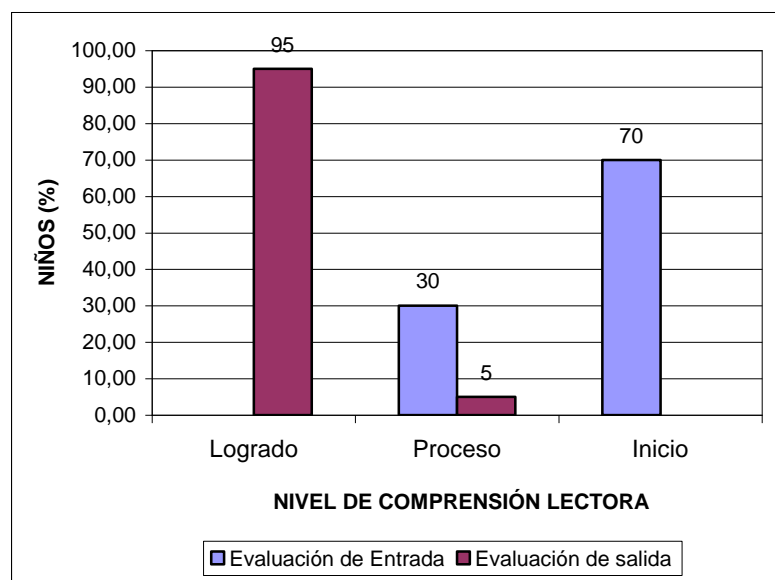
NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			19	95
Proceso	6	30	1	5
Inicio	14	70		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 34

NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 34 se consigna información comparativa, referida al nivel de Comprensión Lectora, en la evaluación de entrada y de salida de los niños.

Se aprecia que en el nivel de inicio, en la evaluación de entrada se encuentra a 14 niños, representado por el 70% y en la evaluación de salida no se encuentra a ninguno. En el nivel de proceso se encuentra a 6 niños en la evaluación de entrada que representan el 30% y a solo 1 niño en la evaluación de salida (5%). Finalmente, en el nivel de logro no se encuentra a ningún niño en la evaluación de entrada, mientras que en la evaluación de salida se encuentra a 19 niños (95%).

Los datos presentados demuestran que existe un logro en el nivel de la capacidad de comprensión lectora, en comparación al nivel logrado en la prueba de inicio, lo que evidencia la efectividad del Software “Actividades para desarrollar el lenguaje”, ya que ha permitido que los niños desarrollen su capacidad para comprender, opinar y tomar una posición crítica frente a los mensajes.

TABLA N° 35

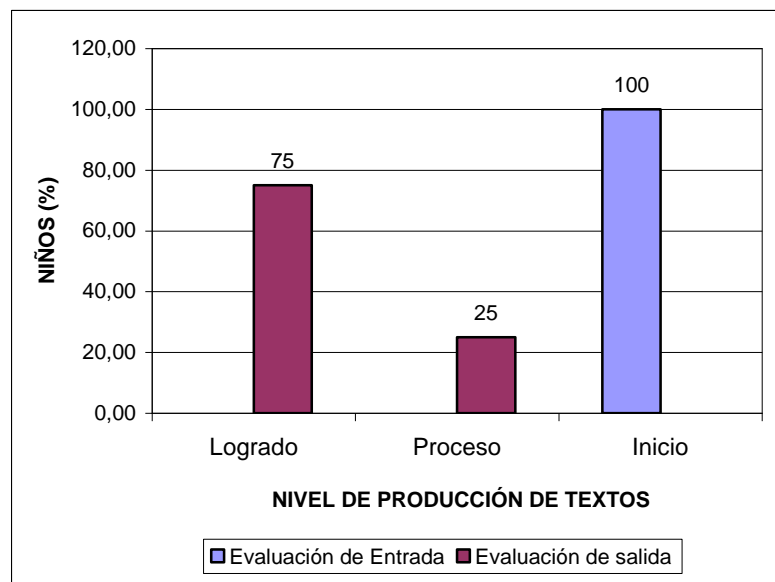
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			15	75
Proceso			5	25
Inicio	20	100		
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 35

NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 35 se observa información comparativa referida al nivel de Producción de Textos, tanto en la evaluación de entrada como en la evaluación de salida, de los niños.

Se visualiza que en el nivel de inicio, en la evaluación de entrada, se ubican a los 20 niños representado por el 100% y en la evaluación de salida no se encuentra a ningún niño. En el nivel de proceso, en la evaluación de entrada, no se encuentra a ningún niño, mientras que en la evaluación de salida se encuentran 5 niños (25%). Finalmente, en el nivel de logro no se encuentra a ningún niño en la evaluación de entrada, sin embargo en la evaluación de salida se encuentra a 15 niños, representado por el 75%.

La información presentada refleja que los niños han alcanzado en la producción de textos, el logro de las capacidades, en relación al logro alcanzado en la prueba de inicio. Lo que pone en evidencia la efectividad de la aplicación del software educativo, el que ha permitido que los niños participen, se expresen con confianza y desarrollen la autoestima y seguridad personal para comunicar y aportar en la creación de textos produciendo sus propios mensajes.

TABLA N° 36

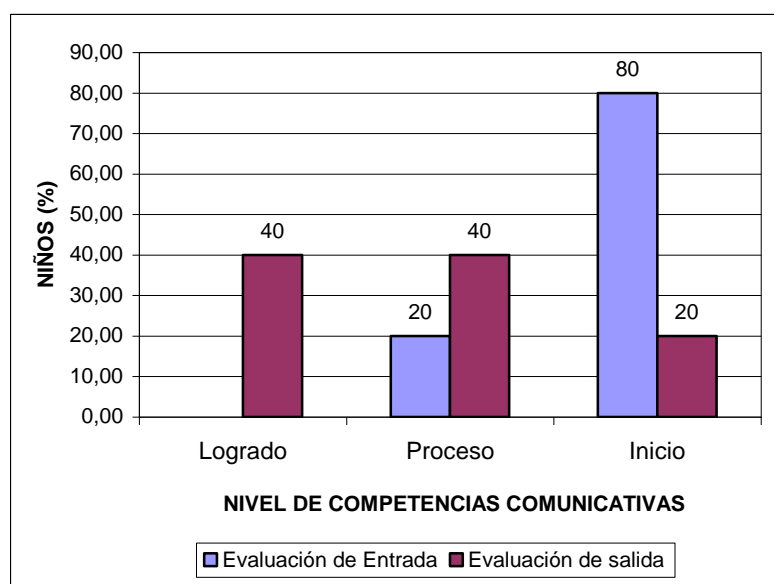
NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

CATEGORÍAS	Evaluación de Entrada		Evaluación de salida	
	N°	%	N°	%
Logrado			8	40
Proceso	4	20	8	40
Inicio	16	80	4	20
TOTAL	20	100	20	100

FUENTE: Elaboración Personal

GRÁFICO N° 36

NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS



FUENTE: Elaboración Personal

En la Tabla y Gráfico N° 36 se presenta la información comparativa, según el nivel de las Competencias comunicativas que presentan tanto en la evaluación de entrada como en la evaluación de salida.

Se observa que en el nivel de inicio, se ubicaron 16 niños (80%), en la evaluación de entrada y en la evaluación de salida se encuentran 4 niños (20%). En el nivel de proceso, en la evaluación de entrada se ubicaron 4 niños (20%), mientras que en la evaluación de salida se encuentran 8 niños (40%). Finalmente, en el nivel de logro no se ubica ningún niño en la evaluación de entrada, en cambio en la evaluación de salida son 8 niños los que se ubican (40%).

Los resultados muestran que los niños, después de la aplicación del software “Actividades para Desarrollar el Lenguaje”, han logrado las competencias comunicativas en el área de Comunicación Integral. Los niños presentan mejores condiciones para expresarse a través del lenguaje oral y escrito (gráfico), comprender y producir diferentes mensajes, creativos y coherentes, para comunicarse con otros, que los que presentaron al inicio de la experiencia.

1.6 DISCUSIÓN

Habiéndose comprobado que los niños(as) sujetos de la experiencia, al inicio, mostraron dificultades en la capacidad de expresión oral, en relación a la poca espontaneidad, seguridad y claridad; en la capacidad de respuesta oral, referida al aporte de ideas para la planificación de actividades y en la realización de preguntas sobre diversas situaciones.

En la capacidad de comprensión lectora, dificultad al asumir una actitud frente al texto, deducir el texto que acompaña a la imagen observada, relatar con sus propias palabras textos orales, descubrir mensajes y construir escenas de cuentos.

Y en relación a la producción de textos, las dificultades se evidencian en la capacidad para aportar ideas, corregir el sentido de lo que quieren comunicar, sugerir temas y crear cuentos utilizando imágenes.

Por lo que es evidente que, al inicio de la experiencia, los niños no tienen desarrolladas las competencias comunicativas que les permitan expresarse a través del lenguaje oral y escrito (gráfico), comprender mensajes y producir textos; necesitando un mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la docente.

Teniendo en cuenta que el niño en edad preescolar es un ser en desarrollo, un ser único y que tiene formas propias de aprender y expresarse; se debe considerar el ritmo y estilo de aprendizaje de cada uno(a); con el fin de estimular todas sus potencialidades para el desarrollo de las competencias comunicativas, de acuerdo a la edad que presentan.

Frente a esta realidad, se plantea como alternativa el uso del software “Actividades para desarrollar el lenguaje” que consideró ciertos principios; siendo uno de ellos la función simbólica, mediante el uso del lenguaje, ya que implicó

que el niño(a) utilizara un sistema común de símbolos (palabras) para comunicarse con su profesora durante desarrollo del mismo.

Así mismo, el uso de la imagen, el sonido y la interactividad que ofreció el software, fueron el soporte para su desarrollo durante la experiencia. Despertando el interés y una motivación permanente sobre los temas que se iban desarrollando. Su característica de flexibilidad permitió una atención personalizada y de avance progresivo.

El software consideró en su desarrollo, la adquisición del lenguaje en situaciones sociales concretas, de uso y de real intercambio comunicativo (según Bruner), luego de haber concluido su labor en el computador; donde el tema se generaba en torno a lo trabajado, considerando que los niños(as) aprenden el lenguaje en el contexto.

Por otro lado se hizo uso de los principios del condicionamiento operante (Skinner), ya que el niño(a) durante el desarrollo del programa recibía estímulos externos de corrección y repetición del adulto. Posteriormente, el niño(a) asociaba palabras trabajadas en el software, a situaciones, objetos o acciones que realizaba en el aula.

El uso del software indujo a que los niños(as) logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos (método desarrollado por David Ausubel), siendo la profesora quien orientaba a los niños para que descubran progresivamente a través de la reflexión, del discernimiento, de la resolución de problemas, etc.; convirtiéndose en constructores de su propio aprendizaje.

Es importante también señalar a Paulo Freire con su Pedagogía de la Esperanza, ya que la aplicación del software educativo aplica la pedagogía de la liberación basada en la comunicación dialógica, genera el pensamiento crítico, una educación que se funda en la participación democrática y en el cambio. Freire rechazó una educación autoritaria donde el alumno a modo de depósito

reciba los saberes dictados, proponiendo por ello una educación abierta, democrática; que estimule el gusto por la pregunta y la alegría de crear.

La efectividad del software “Actividades para desarrollar el lenguaje” se puede notar en los niños cuando, luego de su participación en el programa, han desarrollado su capacidad de expresión oral, al ser capaces de sostener un diálogo e interpretar mensajes.

En relación a la capacidad de respuesta oral, existe un logro significativo en dar respuesta mediante acciones y palabras a las indicaciones simples, realizar preguntas sobre diversas situaciones y dar a conocer información recibida.

La comprensión lectora que presentan los niños, luego de haber participado en la experiencia, se aprecia en la capacidad para deducir el texto que acompaña a la imagen observada y la actitud frente al texto escuchado. En relación a la producción de textos, existe un logro muy significativo que se evidencia en la capacidad para dictar lo que quieren comunicar, aportar ideas y crear cuentos utilizando imágenes.

Se puede afirmar que después de la aplicación del software educativo “Actividades para Desarrollar el Lenguaje” se han logrado las competencias comunicativas en el área de Comunicación Integral en los niños de 5 años que participaron en él. La efectividad del software se comprueba cuando los niños presentan mejores condiciones para expresarse a través del lenguaje oral y escrito (gráfico), comprender y producir diferentes mensajes, creativos y coherentes, para comunicarse con otros, que los que presentaron al inicio de la experiencia.

Así mismo, se puede señalar, que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como señaló Emilia Ferreiro (entrevista al Portal Educativo Educar - Junio del 2004) “*solamente se puede aprender haciendo, no conversando sobre ellas*”. Además advierte la importancia de que

los profesores estén preparados para discutir cómo, cuánto, y para qué se quiere usar las nuevas tecnologías en la escuela. Es así, que la utilización del software educativo tiene un soporte pedagógico, que es el desarrollo de competencias comunicativas en niños de 5 años.

Finalmente, todo esto nos lleva a cuestionar las prácticas pedagógicas que desarrollamos en las instituciones de educación inicial con el propósito de "preparar" al niño(a) para el ingreso a la escuela. Es necesario un cambio educativo que lleve a la transformación de este nivel, para ello es preciso que reflexionemos y nos planteemos interrogantes sobre nuestra acción pedagógica, para estar conscientes de lo que hacemos.

Es importante que nos preguntemos: ¿cómo incentivamos los procesos iniciales de lectoescritura en nuestros estudiantes? ¿tomamos en cuenta las experiencias previas de los niños(as)?, ¿cuántas oportunidades brindamos a los niños(as) para que hablen, escriban, lean y escuchen?, ¿qué tipo de ser humano queremos ayudar a construir y para qué sociedad?

La respuesta a éstas preguntas nos permitirán profundizar en el significado de nuestra práctica pedagógica, analizar nuestras creencias, tomar conciencia a favor de quién trabajamos, lo que contribuirá a promover las transformaciones que requiere el nivel de educación inicial.

1.7 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Prueba de t de student.

Hipótesis Estadísticas:

Ho No existe diferencia en el desarrollo de competencias comunicativas antes y después de la aplicación del software educativo en los niños de 5 años

$$Ho : \mu_{\text{pre-test}} = \mu_{\text{post-test}}$$

Ha Existe diferencia en el desarrollo de competencias comunicativas antes y después de la aplicación del software educativo en los niños de 5 años

$$Ha : \mu_{\text{pre-test}} \neq \mu_{\text{post-test}}$$

Previo al contraste de hipótesis de investigación, se ha verificado que las diferencias ($d_i = \text{antes} - \text{después}$) cumplen el supuesto de normalidad ($\text{sig} = 0,200$). Por lo tanto, para realizar el contraste de comparación de medias de muestras relacionadas se ha utilizado el estadístico t (tabla N° 37)

En la tabla N° 37³ se observa que el sig bilateral (0,000) asignado al estadístico de prueba t ($t = -19,126$) es menor al valor de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Se concluye que existe diferencia altamente significativa en el desarrollo de competencias comunicativas antes y después de la aplicación del software educativo en los niños de 5 años. Además con el 95% de confianza, la aplicación del software educativo influye significativamente en el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños de 5 años ($P(-49,37 \leq \mu_d \leq -39,63)$ 0,95).

En consecuencia y habiéndose planteado como hipótesis que:

Dado que el software educativo es una herramienta que puede ser utilizada como estrategia en las sesiones de aprendizaje

Es probable que la aplicación de un programa de software logre el desarrollo de competencias comunicativas en niños de 5 años.

Ha quedado comprobada.

³ Tabla N° 37 Prueba de muestras relacionadas, se encuentra en el Anexo N° 2

PROPUESTA

INCLUSIÓN EN LOS LINEAMIENTOS DE POLÍTICA EDUCATIVA REGIONAL DE UNA EDUCACIÓN BASADA EN EL USO DE LAS TICs

El Plan Integral para el desarrollo de Tacna (2005 – 2012), propuesto por una comisión de alto nivel, convocada por el Gobierno Regional, se denomina “Plan Basadre” y tiene la finalidad de comprometer a todos los niveles de gobierno y a la sociedad civil organizada dentro de una visión de conjunto.

Teniendo en cuenta, que el Plan Integral para el Desarrollo de Tacna, considera como base para el desarrollo a una población con altos niveles de educación y calidad de vida, por lo cual resulta primordial dar el impulso necesario al sistema educativo mediante la elaboración del Proyecto Educativo Regional, el cual debe responder a las necesidades y potencialidades de la región, así como a las nuevas tendencias mundiales, con el fin de convertirse en un referente válido para la mejora sustancial de la educación regional.

En el diagnóstico referido a la Educación se señala que:

La educación en Tacna tiene los mismos problemas comunes que los identificados a nivel nacional. Entre ellos, el bajo nivel de enseñanza, escaso uso de las tecnologías de información, etc. No obstante ello, Tacna se sitúa entre los 5 departamentos con mayor índice de desarrollo educativo.

Por lo que, se considera necesario e importante, que en los lineamientos de política educativa regional, se incluya el uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación, en los diferentes ciclos de la Educación Básica Regular, para atender los problemas (diagnóstico) priorizados de la región, a partir del accionar en el aula; generando espacios que permitan el uso de las TIC, ya que ellas optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación

La propuesta, se inserta en el Nivel Regional como Lineamiento de Política Educativa, que responde y se sustenta en la problemática priorizada, que se organiza en función de una matriz de consistencia, con la finalidad de lograr su coherencia interna, articulando el problema priorizado en relación con el tema transversal, los valores, rasgos de perfil y el logro educativo. Todo ello en correspondencia al Diseño Curricular Nacional a fin de no perder la unidad nacional y una visión articulada de la Educación.

1. Matriz de Consistencia:

Problemas	Tema Transversal	Valores	Rasgo de perfil
Insuficiente uso pedagógico de las TIC en el aula	Educación para el uso de las TIC	Creatividad Respeto Responsabilidad Libertad Solidaridad	Innovador
Escaso conocimiento, de los docentes, del uso las TIC en la práctica educativa			
Acceso limitado de las TIC a todos los alumnos			
Uso inadecuado de las TIC por parte de los estudiantes			

Logro Educativo

Conoce el uso de las TIC, asimila y discierne sobre los mensajes e información que las nuevas tecnologías proporcionan.

2. Descripción de la problemática priorizada:

En los últimos años, la influencia de las TIC en nuestra sociedad y sobre todo en la población escolar, exige la capacitación permanente para el aprovechamiento pedagógico de ellas.

En nuestro país, el uso de la informática educativa está bastante generalizada en las Instituciones Educativas Privadas; sin embargo, en los sectores de pobreza, es prácticamente inexistente, razón por la cual los niños de sectores populares no acceden a las nuevas tecnologías

La introducción de las nuevas tecnologías en la educación básica regular, tiene como finalidad cerrar la brecha entre los alumnos que la tienen a su alcance y los que no la tienen, brindando a éstos últimos la oportunidad de ampliar sus experiencias de aprendizaje y sus posibilidades de éxito futuro.

Por lo que el principal objetivo, es brindar mayor acceso a la tecnología a todos los estudiantes y profesores del Perú, como una herramienta fundamental para el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La aplicación de las tecnologías a la educación requiere la exploración, reflexión y acuerdo del colectivo docente acerca de sus finalidades, posibilidades, ventajas y desventajas

El docente aprovechará las TIC en las siguientes actividades:

- Intercambio de experiencias con colegas, relativas a los procesos de planificación, implementación, ejecución y evaluación de la acción educativa.
- Evaluación de las estrategias metodológicas aplicadas respecto al aprovechamiento productivo y constructivo de las herramientas TIC y en comparación con otras herramientas no TIC.

- Mejorar la calidad de su preparación para diseñar y programar actividades pedagógicas.
- Genera soluciones propias a los problemas que se le presentan. De esta manera, adapta o crea sus propios materiales de enseñanza contextualizados.

Es necesario entonces, ajustar la educación peruana a los desafíos del mundo contemporáneo, lo que supone redefinir la manera como la educación cumple su papel a favor del potencial humano e introducir como elemento regular de la práctica educativa las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Por lo tanto, la escuela debe acercar a los alumnos la cultura de hoy y para ello es importante la presencia en clase del ordenador, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas, etc. Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

3. Fundamentación del tema transversal y valores priorizados:

La capacitación a los docentes en tecnología educativa permitirá el desarrollo de sus habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el salón de clases; por ello se propone como tema transversal: “Educación para el uso de las TIC”.

Considerando también que el uso de los medios tecnológicos, permite realizar actividades educativas dirigidas al desarrollo de las capacidades de los alumnos; además contribuyen a aumentar el contacto con las familias. Un ejemplo: la elaboración de una Web de la clase permitirá acercar a los padres la

programación del curso, las actividades que se van realizando, permitirá publicar el trabajo de los alumnos, etc.

Las instituciones educativas tienen una enorme labor, que es la de crear los escenarios ciber educativos (aulas virtuales, escuelas electrónicas, programas televisivos específicos, etc.)

Esto implica seguir un nuevo paradigma educativo, un paradigma que esté centrado en el aprendizaje y en el sujeto que aprende, más que en el que enseña y en la enseñanza. Esto implica dos cosas; primero que las TIC tienen que estar más al servicio del aprendizaje que de la enseñanza y más al servicio del alumno que del profesor; por lo tanto deben ser eminentemente activas e interactivas. Y en segundo lugar las TIC deben estar al servicio de las habilidades implicadas en la construcción del conocimiento, es decir, las habilidades del pensamiento y de la inteligencia humana.

En cuanto a los valores que se desea formar en los alumnos, las TIC promueven el desarrollo de la creatividad dado que les permite aplicar nuevas formas de presentar contenidos, búsqueda de información e investigación.

La creatividad, más que un valor, se debe considerar como una actitud a tomar a lo largo de nuestra vida, ante cualquier situación y aspecto que se nos presente.

Las TIC disponen de recursos altamente orientados a la interacción y el intercambio de ideas y materiales entre docentes y alumnos; y de alumnos entre sí. De esta manera se contribuye a la interactividad, a la cooperación, a la solidaridad, al respeto y responsabilidad.

Corresponde al docente crear un ambiente favorable e innovador que fomente el trabajo en equipo, brindando un clima agradable que propicie el proceso de aprendizaje y la formación de valores.

4. Fundamentación de los rasgos del perfil y logro educativo:

Se considera como rasgo de perfil al conjunto de capacidades que se deben desarrollar a lo largo de la Educación Básica Regular, básicamente son las características que deben poseer los alumnos al concluir el periodo educativo. En este caso, el alumno deberá ser innovador al utilizar las nuevas tecnologías, siendo capaces de reflexionar y proponer alternativas creativas y viables.

Por esta razón, en los lineamientos de política educativa regional, se busca que los alumnos conozcan el uso de las TIC, asimilen y discernan sobre los mensajes e información que las nuevas tecnologías les proporcionan.

Las TIC en apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje responden a los intereses y necesidades del educando, facilitando el desarrollo de capacidades cuando participan activamente en:

- Actividades de indagación (investigación)
- Actividades de procesamiento de información
- Actividades de resolución de situaciones problemáticas.
- Trabajos colaborativos

Por lo tanto las instituciones educativas deben ser entendidas como espacios en los que las personas van desarrollando sus capacidades de aprendizaje a través de un proceso de formación y desarrollo de competencias, proceso que implica el aprender a hacer uso reflexivo, creativo, innovador, pertinente y ético tanto de conocimientos como de actitudes, afectos, habilidades y procedimientos para resolver problemas y logra propósitos en su vida personal, social y laboral

En la presente propuesta se incluye las capacidades y actitudes, del Diseño Curricular Nacional, que deben ser trabajadas en el II Ciclo de la Educación Básica Regular, en las tres edades que comprende en ciclo;

entendiendo que es importante y necesario involucrar a los alumnos desde pequeños en el uso de las nuevas tecnologías.

5. Capacidades y actitudes propuestas para el Nivel Inicial II Ciclo:

ÁREA: COMUNICACIÓN

1. EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL:

1.1 Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseo, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.

CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
* Utiliza la tecnología: computadora	* Se comunica con otras personas, utilizando la tecnología: computadora	* Se comunica con otras personas, utilizando la tecnología: computadora

ACTITUDES

* Manifiesta su agrado o desagrado al utilizar la computadora.	* Se interesa por la tecnología como forma de comunicación.	* Se interesa por la tecnología como forma de comunicación.
--	---	---

6. VIABILIDAD:

El Gobierno Regional de Tacna, en diciembre del 2009, firmó un convenio con la compañía Microsoft para impulsar la capacitación de 4 mil docentes en el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC); extendiéndose, este beneficio, a unos 30 mil estudiantes durante el presente año académico.

Con la capacitación de los docentes se iniciará el proyecto regional “*Aprendizajes con la incorporación de recursos interactivos en aula*” el cual tiene un presupuesto de 55 millones de nuevos soles y se invertirá no solo en la capacitación de los docentes sino también en la adquisición de 10 mil computadoras.

Este proyecto tiene como misión colocar a Tacna como la primera región informatizada de país; por ello creemos importante que dentro de unos de los componentes de este plan se incluya la incorporación de las TIC como un lineamiento de política educativa regional, a fin de que la misión de este proyecto se vea concretizada.

BIBLIOGRAFÍA

- Gobierno Regional de Tacna (2006). Lineamientos de Política Educativa Regional para la Diversificación
- Gobierno Regional de Tacna (2006). Módulo I Temas Transversales Regionales
- Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima
- Ministerio de Educación (2001). Informe Nacional de la República del Perú para la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO.

CONCLUSIONES

PRIMERA

El nivel de la expresión oral que presentan los niños al inicio de la aplicación del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje” se encontró que la mitad de los niños se ubicaron en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación del software 15 niños se ubicaron en el nivel de logrado.

SEGUNDA

En relación al nivel de capacidad de respuesta oral, de los niños integrantes de la muestra, antes de la aplicación del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje”, se ubicaron 14 niños en el nivel de inicio, mientras que en la evaluación de salida, 17 niños se ubicaron en el nivel de logrado. Mostrando grandes avances en el desarrollo de esta capacidad.

TERCERA

En el nivel de comprensión lectora que presentan los niños al inicio de la aplicación del software, se encontró a 14 niños en el nivel de inicio; mientras que en la evaluación de salida 19 niños se ubicaron en el nivel de logrado. Mostrando una diferencia significativa antes y después de la aplicación del software “Actividades para desarrollar en lenguaje”.

CUARTA

En relación al nivel de producción de textos que presentan los niños en la evaluación de entrada, el total de los niños se ubicaron en el nivel de inicio; mientras que después de su participación en el software educativo 15 niños se ubicaron en el nivel de logrado. Mostrando grandes avances en el desarrollo de esta capacidad.

QUINTA

El nivel de competencias comunicativas que presentan los niños al inicio de la aplicación del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje”, se encontró a 16 niños en el nivel de inicio; evidenciándose mayores limitaciones en la capacidad de producción de textos: aporte de ideas, creatividad y actitud crítica frente a los mensajes; mientras que después de su participación en el software educativo 8 niños se ubicaron en el nivel de logrado. Lo que evidencia la eficacia del software para el desarrollo de competencias comunicativas.

SUGERENCIAS

PRIMERA

Habiéndose probado la valía del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje” se sugiere a la Dirección Regional de Educación Tacna, implementar este tipo de programas en las instituciones educativas iniciales, con el propósito de lograr que los niños desarrollen competencias comunicativas, mediante el trabajo directo de la profesora con el niño.

SEGUNDA

La Dirección Regional de Educación Tacna, en coordinación con el Gobierno Regional, debe apoyar a las instituciones educativas iniciales con la implementación de computadoras en cada una de las aulas; ya que esta es una herramienta que permite a los niños crear y hacer.

TERCERA

El Gobierno Regional y la Dirección Regional de Educación Tacna, deben organizar actividades de capacitación para motivar a las docentes para la creación de software educativos, que promuevan el desarrollo de competencias en cada una de las áreas curriculares y promover un programa de incentivos como reconocimiento al trabajo realizado.

CUARTA

Sería conveniente que la UGEL (Unidad de Gestión Educativas Local) motive la realización de investigaciones similares que consideren otras áreas curriculares como: lógico matemática, personal social y ciencia y ambiente.

QUINTA

Sería importante que la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica de Santa María aperture una maestría y/o diplomado en “Uso y aplicación en el aula de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)”.

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

- BEDRIÑANA, A. (1997). *Introducción a la Informática Educativa*. Lima: Edición CONCYTEC
- BENAVIDES, Z. (2002). *Comunicación Integral*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- DE ZUBIRÍA, J. (2006). *Las Competencias Argumentativas*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- GUTIÉRREZ, O. (2007). *Medios y Materiales Educativos*. Arequipa.
- HERNÁNDEZ, R. (2003), *Metodología de la Investigación*. (3era Edición). México: Mc Graw Hill
- HIDALGO, M. (2003). *Aplicaciones de la Computación*. (3era Edición). Actualizada. Lima: Edición INADEP.
- MIRETTI, M (2003). *La lengua oral en la educación inicial*. Santa Fe Argentina: Editorial Rosario. Homo Sapiens.
- PEREYRA, B. (2001). *La enseñanza de la lengua en el nivel inicial*. Santa Fe: Ediciones Homo Sapiens
- SÁNCHEZ, J. (1995). *Informática Educativa*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria
- ZAPATA, R. (2003). *Soy Genial*. Lima: Ediciones Coquito

HEMEROGRÁFICAS

- Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (2005). *TIC's en Educación. Arequipa*
- Ministerio de Educación (2002). *Curso de Capacitación a distancia Módulo II "Enfoque del proyecto Huascarán en el proceso de Aprendizaje y los programas EDURED, WORD, LINKS, RIVED, GLOBE E INFOESCUELA con herramientas Internet".* Lima
- Ministerio de Educación (2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular.* Lima: Quebecor World Perú S.A.
- Ministerio de Educación (2006). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular.*
- Ministerio de Educación (2006). *Propuesta Pedagógica para el Desarrollo de las Capacidades Comunicativas.*
- Sociedad Geográfica de Lima (2006). *Guía Básica de Educación Inicial.*
- Servicio Nacional de Sanidad Agraria (SENASA) (2006). *Guía Metodológica de Sanidad Agraria.* Tacna: DRET.

DE INTERNET

- www.minedu.gob.pe (consultado noviembre 2006)
- www.huascarán.gob.pe (consultado noviembre 2006)
- www.google.com (consultado abril 2007 sobre informática en el Nivel Inicial)
- www.psicologoinfantil.com (consultado junio 2008)
- www.grupoalianzaempresarial.com (consultado junio 2008)
- www.biopsicologia.net (consultado setiembre 2008)

Anexos

Anexo Nº 1

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA DE AREQUIPA

ESCUELA DE POSTGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO
COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN
NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 229-A TACNA, 2007**

Proyecto presentado por la Magíster
TATIANA ARTEAGA GANDARILLAS
Para optar el grado académico de Doctor en
Educación

Tacna, Perú
2007

112

PROYECTO DE TESIS

I.- PREÁMBULO

La Educación Peruana, desde el año 2003, ha sido declarada en estado de emergencia debido a que existen notorias evidencias sobre su estado de deterioro puesto que la educación se presenta en una sociedad caracterizada por serios problemas de intolerancia, violencia, abandono y exclusión los cuales han generado una situación de urgencia nacional.

Por ello el Ministerio de Educación se ha propuesto poner en marcha un Programa Nacional de Emergencia Educativa que afronte los problemas de deterioro de la educación pública, en el marco de una gran movilización nacional por el logro de aprendizajes claves. Estos aprendizajes empiezan por la comunicación, que incluye la lectura, la escritura y las distintas formas de expresión, rescatando los ideales éticos y valores morales que cimientan nuestro futuro como sociedad, luego de dos décadas signadas por la violencia y la corrupción.⁴

Dentro de las prioridades de la Emergencia Educativa es el logro de las competencias comunicativas, las cuales deben desarrollarse en todas las áreas curriculares y espacios educativos, pues constituyen aprendizajes fundamentales y transversales que nos permiten acceder a múltiples conocimientos, expresar con claridad sentimientos, experiencias y aprender a pensar de manera crítica y creativa.

El desarrollo de las competencias comunicativas esta relacionado con el uso generalizado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ya que se manifiestan de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Ellas optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la

⁴ PÁGINA WEB DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN www.minedu.gob.pe

comunicación, posibilitan el aprender haciendo, desarrollan la iniciativa, el trabajo colaborativo y el aprender comunicándonos, principalmente.

Es necesario entonces, que la educación peruana se ajuste a los desafíos del mundo contemporáneo, introduciendo como elemento regular de la práctica educativa las nuevas tecnologías de la información y comunicación, señalado así por el viceministro de Gestión Pedagógica, Idel Vexler, quien afirma que se debe fortalecer, profundizar, ampliar y dar mayor utilidad al uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación.⁵

En esta preocupación por mejorar la calidad educativa, en coordinación con la IBM, se ha donado a algunas instituciones educativas iniciales, a nivel nacional, el módulo Kidsmart, programa de juego/aprendizaje, que consiste en una combinación de equipo informático, programas y material educativo, cuya metodología contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y actitudes colaborativas y sociales de niños y niñas desde la primera infancia.

Es importante, entonces, que la Educación Inicial integre en su quehacer educativo estas tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas para que los niños logren comprender y expresar mensajes orales y escritos de manera competente en distintas situaciones comunicativas y con diversos interlocutores, en los múltiples ámbitos en los que interactúan.

El uso del software educativo, adecuado al nivel y de calidad, se constituye en un importante recurso para tratar problemas detectados y utilizarlos como una herramienta y medio para lograr y desarrollar en los niños capacidades propuestas en el Diseño Curricular Básico en el Área de Comunicación Integral.

La elaboración e implementación de este proyecto, surge como consecuencia del interés de integrar la computadora, como un recurso

⁵ PORTAL EDUCATIVO HUASCARÁN www.huascar.gov.pe
Entrevista al Viceministro de Gestión Pedagógica (06-10-2006)

pedagógico, al proceso de enseñanza – aprendizaje; en respuesta a las dificultades que se presentan en el Área de Comunicación Integral, relacionadas con la expresión, comprensión y producción literaria. Motivo por el cual se considera necesario e importante la creación de un software educativo, adecuado al nivel, características, necesidades e intereses de los niños de 5 años que les permita el desarrollo de las competencias comunicativas.

II.- PLANTEAMIENTO TEÓRICO

2.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1.1 ENUNCIADO

Aplicación de un Software Educativo como estrategia para el Desarrollo de Competencias Comunicativas en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N' 229-A. Tacna, 2007

2.1.2 DESCRIPCIÓN: OPERACIONALIZACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
<p>Variable Independiente: SOFTWARE EDUCATIVO Programa computacional, cuyas características permiten servir de apoyo a la enseñanza – aprendizaje y la administración educacional.</p>	<p>1. Pertinencia: Relación que guarda el software educativo con el desarrollo de las competencias comunicativas planteadas.</p> <p>2. Coherencia interna: Secuencia entre las actividades propuestas y el orden lógico y coherente que guardan.</p> <p>3. Aceptabilidad : Grado de interés y motivación que produce en los niños para su aplicación en las aulas de educación inicial.</p>	

	<p>4. Funcionalidad: Permite el logro de los objetivos propuestos con la aplicación del software educativo.</p>	
<p>Variable Dependiente: COMPETENCIAS COMUNICATIVAS: Expresión y comprensión de mensajes orales y escritos. Capacidad de escuchar, comprender y procesar, de manera crítica, mensajes y publicidad transmitidos por los diferentes medios de comunicación.</p>	<p>1. Expresión oral Capacidad de sostener un diálogo interpretando mensajes con intenciones definidas, dentro de una situación de comunicación.</p> <p>2. Capacidad de respuesta oral: Capacidad de entender el mensaje que proporciona el emisor para ejecutar diversas acciones.</p> <p>3. Comprensión lectora Capacidad de comprender y tomar una posición crítica frente a los mensajes que transmiten imágenes y textos mixtos o ícono - verbales</p>	<p>1. Pronunciación correcta de las palabras 2. Expresión: - Espontánea - Coherente 3. Comunicación de: - Necesidades - Emociones - Ideas - Intereses 4. Diálogo con: - Compañeros - Profesora 5. Narración de situaciones: - Del aula - Del hogar 6. Secuencia temporal</p> <p>1. Comprensión de indicaciones 2. Utilización del lenguaje verbal para: - Aporte de ideas - Expresión de intereses 3. Comprensión de información</p> <p>1. Actitud crítica: - Mención de aspectos positivos y negativos - Actitud frente al mensaje 2. Lectura de imágenes 3. Descripción de características 4. Relación imagen – texto</p>

	<p>4. Producción de textos Proceso que contribuye a la formación de un pensamiento organizado y a la construcción del conocimiento, ligado a la necesidad de expresar y de comunicar.</p>	<p>5. Secuencia de imágenes 6. Explicación de textos orales 7. Responde a preguntas 8. Interpretación de mensajes</p> <p>1. Aporte de ideas para la creación de textos 2. Creación de textos 3. Sugerencia de temas 4. Creación de cuentos con imágenes</p>
--	--	---

2.1.3 INTERROGANTE

¿La aplicación del software educativo permite el desarrollo de competencias comunicativas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 229 – A, Tacna, 2007?

2.1.4 ÁREA

Educación Inicial

2.1.5 TIPO Y NIVEL

Tipo: Experimental

Nivel: Pre-experimental

Diseño: Pre - test y post - test con un solo grupo.

Esquema

GE O1 X O2

Donde

GE = Grupo experimental

O1 = Pre – test

X = Aplicación de software “Actividades para desarrollar el lenguaje”

O2 = Post – test

2.1.6 JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta el nuevo paradigma educativo centrado en el aprendizaje y en el sujeto que aprende; las tecnologías de la información y comunicación tienen que estar más al servicio del aprendizaje que de la enseñanza y más al servicio del alumno que del profesor; y considerando que los niños, ciudadanos del tercer milenio, necesitan desarrollar las competencias comunicativas que exige la vida moderna.

Por ello el trabajo que se presenta utiliza el software educativo como estrategia para el desarrollo de las competencias comunicativas, de manera lúdica y despertando en los niños el interés y motivación por aprender. A la fecha las Instituciones educativas estatales de Educación Inicial no utilizan software educativos en el desarrollo del Área de Comunicación Integral, se trabaja solo con material impreso.

La creación del software educativo busca el desarrollo de las competencias comunicativas de manera que los niños sean capaces de manifestar de manera espontánea y con seguridad sus necesidades, afectos, sentimientos, ideas, fantasías; utilizando diversas formas de expresión para interactuar con los seres que lo rodean.

La aplicación del software educativo promoverá experiencias comunicativas reales, auténticas y útiles; buscando que los niños sean capaces tanto de expresar como de comprender mensajes orales, así como aquellos mensajes a través de imágenes; constituyéndose en una estrategia de trabajo eficaz y un aporte significativo para la educación.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 EL LENGUAJE

En la evolución del lenguaje podemos considerar dos etapas diferenciadas: una prelingüística y otra lingüística o verbal.

A. Etapa Prelingüística:

Es considerada como la etapa del nivel fónico puro, comprende las expresiones vocales y sonidos que realiza el bebé desde el llanto hasta los gorjeos y balbuceos en el primer años de vida.

Los niños(as) recién nacidos producen distintas vocalizaciones no verbales como el llanto. Hacia el mes y medio ejercitan su aparato vocal con sonidos vocales llamados arrullos. Hacia los 6 meses, estos sonidos vocales empiezan a combinarse con sonidos consonánticos y se entra en la fase del balbuceo, al principio con sonidos silábicos aislados, después con secuencias silábicas.

Durante el primer año de vida desarrollan los movimientos articulados que necesitan para adquirir el lenguaje y algunas de las funciones comunicativas. Al final del primer año de vida, los niños(as) son capaces de comunicarse con los adultos mediante gestos y vocalizaciones.

Esta etapa es la que permitirá formar las bases necesarias para la producción de sonidos, sílabas y palabras.

B. Etapa Lingüística:

Esta etapa empieza cuando el niño expresa la primera palabra, ya no solo realiza emisiones fónicas sino que empezará a expresarse verbalmente a través de palabras y frases con contenido semántico y sintáctico.

Todos los niños(as) empiezan emitiendo palabras aisladas que suelen corresponder a verbos, nombres o adjetivos, pero nunca a palabras funcionales como preposiciones o conjunciones.

El hecho de que las primeras palabras aisladas del niño cumplan funciones comunicativas ha llevado a algunos autores a sugerir que son como frases que contienen un mensaje mucho más complejo, que sólo puede

deducirse del contexto no verbal en que se producen; por ello a veces se denominan holofrases.

Con estas holofrases, los niños(as) son capaces de realizar funciones comunicativas como pedir, negar, etc. Semejantes a las que realizaba antes mediante gestos.

Hacia la segunda mitad del segundo año de vida, los niños(as) dejan de usar palabras aisladas y empiezan a combinarlas de dos en dos. Estas combinaciones no se hacen al azar, parecen obedecer una organización y poseer un sentido incluso la mayoría de los autores dicen que las combinaciones de dos palabras están organizadas de acuerdo con una gramática infantil.

Durante su tercer y cuarto año de vida el lenguaje de los niños(as) experimenta un crecimiento muy vertiginoso. El vocabulario aumenta, la longitud y complejidad de las frases producidas por los niños(as) también se incrementa de una forma extraordinaria.

Los niños(as) empiezan a utilizar de modo sistemático las terminaciones (morfemas) que marcan el género y el número de sustantivos y adjetivos.

Aunque hacia los cuatro o cinco años los niños(as) ya han adquirido los aspectos más importantes del lenguaje, puede decirse que su desarrollo continúa hasta los diez o doce años.

2.2.1.1 CARACTERÍSTICAS LINGÜÍSTICAS DEL NIÑO DE EDUCACIÓN INICIAL.-

Cuando el niño ingresa a la sección de 5 años de la Educación Inicial sabe hablar, su repertorio lingüístico, aunque limitado aún, está conformado por todas las variables que el adulto y su entorno le han permitido; es decir que cada niño trae consigo un bagaje de historia propia conformada por hechos

estrictamente personales sumada a la influencia del medio y de sus referentes inmediatos (herencia, predisposición genética, vida subjetiva, estructuras en latencia, registro propio acorde a los estímulos recibidos más toda la carga afectiva con sus licencias, presiones y rebeldías).

A partir de este ciclo y paralelo a su desarrollo y crecimiento, irá afianzando lo que trae (“lo adquirido”) mientras conquista otros aspectos del lenguaje hasta dominarlos, demandándole para ello toda su estructura funcional. Dependerá de la institución educativa, la docente y padres de familia, cómo pueda ir transitando con mayor o menor peso y esfuerzo cada una de estas etapas.

Según Fernández (citado por Miretti):

“El niño de 5 años es un gran charlatán. Habla solo consigo mismo, con personajes imaginarios, con sus juguetes, habla con su madre, con sus hermanos, con otros niños. Pregunta todo, inventa historias, cuenta intempestivamente las cosas que le han sucedido y son importantes para él; repite las frases más extrañas, inventa palabras, rimas, ritmos, capta las connotaciones positivas o peyorativas de las palabras y el poder que éstas tienen sobre la conducta de los demás. El lenguaje del niño de 5 años es ya comunicación y es al mismo tiempo el mejor juego, el juego más universal.

Se podrá tener la ilusión de que el sistema está adquirido, sin embargo: será a partir de este nivel de adquisición y paralelamente al desarrollo de toda persona en el plano psicomotor, cognoscitivo, afectivo y social, que el niño va a ir progresando en la conquista del lenguaje, en el uso de las diferentes funciones lingüísticas y en el dominio de las múltiples dificultades del sistema”.⁶

⁶ MIRETTI, M.(2003): La lengua oral en educación inicial, p. 74.

El lenguaje es un sistema complejo integrado por distintos componentes, los cuales se pueden agrupar en formales como: sintaxis, morfología y fonología. De contenido: semántico; y de uso: pragmático.

A. Características formales

a. Sintaxis:

Para Hernández, A. y Ortiz, R. (2002), (citados en www.grupoalianzaempresarial.com) la sintaxis se concentra en el orden de la colocación de las palabras y en las reglas que determinan su relación con otros elementos de la oración. Es la parte de la gramática que describe las estructuras del lenguaje e incluye reglas para combinar palabras en la formación de frases

Es fundamental su uso para un eficaz enlazamiento y ordenamiento de las palabras en la oración y de éstas dentro de un párrafo.

Incluye el dominio de las relaciones entre las palabras dentro de las oraciones y de cómo expresar estas relaciones. Cada elemento sintáctico constituye una unidad funcional. Así, no es suficiente que el niño(a) conozca los significados individuales expresados en “delfín”, “niña”, “jugar”, sino también que sepa asociar estos significados a su función dentro de la oración.

A los 5 años el niño(a) realiza básicamente las estructuras sintácticas de la lengua ya que las oraciones en su mayoría presentan:

- Un sintagma nominal sujeto y un sintagma nominal predicado
- Los nombres van precedidos del modificador pertinente cuando lo necesitan.
- Los verbos son acompañados por toda la gama de complementos.

Hay predominio de oraciones simples, que gradualmente se van complejizando. Maneja la concordancia entre sustantivo y adjetivo pero le ofrece mayores dificultades la relación entre sujeto y verbo.

b. Morfología:

También se refiere a la estructura de las palabras, las cuales se pueden descomponer en partes más pequeñas denominadas afijos: prefijos y sufijos. Como lo indica su nombre la morfología se encarga de estudiar la estructura interna de las palabras desde la perspectiva de sus formas.

c. Características Fonéticas:

Los niños adquieren los fonemas de acuerdo a su edad. Por ejemplo un niño(a) que dice “lete” cuando se refiere a “leche” o “calo” en lugar de “carro”, probablemente no han desarrollado habilidades articulatorias que le permitan pronunciar adecuadamente los fonemas consonánticos /ch/ y /r/. Por otro lado no se puede descartar que existan otros factores como problemas orgánicos o la sobreprotección familiar e inadecuados modelos de pronunciación; factores que influyen en los problemas de lenguaje.

El desarrollo de la competencia fonológica debe ser considerada como algo progresivo, que se adquiere a través de una serie de aprendizajes diversos.

A continuación se presenta una tabla de desarrollo fonológico estándar, que puede variar según el lugar de procedencia del hablante.

FONEMAS/ COMBINACIONES	EDADES DE ADQUISICIÓN
/m/. /n/. /ñ/. /p/. /k/. /f/. /y/. /l/. /t/. /e/. /ua/. /ue/	3 años
/b/. /g/. /r/. /bl/. /pl/. /ie/	4 años
/fl/. /kl/. /br/. /gr/. /au/. /ei/	5 años
/rr/. /s/. /x/. /d/. /g/. /fr/. /pr/. /tr/. /dr/. /eo/	6 años

Alrededor de los 5 años:

- Reconoce e interpreta todos los fonemas de su lengua materna
- Tiene dificultades con r/rr/x en posición interna, pero las sustituyen por sonidos próximos /d por rr/ , /k por x/
- Presenta dificultades articulatorias, es frecuente la metátesis; por ejemplo: “al” por “ar” (almario) y asimilaciones como “gueno” por “bueno”.
- Entonación expresiva y variada, acompañada con gestos, pausas.
- Es frecuente hablar hacia adentro, entre dientes, por mimo, vergüenza o hábito, tornando más difícil su comunicación.

B. Características de contenido

a. Características léxicas semánticas.

Según Acosta, V. y Moreno, A. (1999), (citados en www.grupoalianzaempresarial.com) el estudio de la semántica se centra en el significado de las palabras y de las combinaciones de palabras. De aquí se concluye que la semántica es “lo que tiene significado”, su finalidad es establecer el significado de los signos y su influencia en lo que la gente hace y dice. Es el que se relaciona por tanto con el significado e incluye el conocimiento de las categorías conceptuales del lenguaje, de las palabras y expresiones.

Según sus necesidades e intereses, el niño(a) de 5 años maneja el repertorio léxico que le hace falta, dependiendo también de la riqueza de sus experiencias y del intercambio con los que lo rodean; el medio familiar, hermanos y pares son la mayor influencia.

Desde que comprende y usa una palabra en un contexto determinado, hasta su dominio y aplicación, hay una progresión léxico semántica importante en su desarrollo lingüístico. Esta progresión avanza desde la primera comprensión de la palabra, el uso de acuerdo al contexto donde la aprendió, el reconocimiento de los rasgos específicos hasta su uso en múltiples situaciones.

Como influencia del medio escolarizado, va incorporando el léxico curricular y el de cada situación; de esta manera se va preparando para manejar los códigos y variedades lingüísticas que cada situación requiera.

b. En relación a la fluidez:

La fluidez al hablar se refiere a la manera natural de enviar un mensaje oral. Cualquier interrupción en la manera de querer decir un mensaje puede ser considerada como falta de fluidez o tartamudeo.

Se debe tener en cuenta, que durante el desarrollo del lenguaje son frecuentes los denominados “errores de fluidez” del habla; estas alteraciones consisten en repeticiones de sonidos, palabras o frases, en prolongación de sonidos, bloqueos o pausas inadecuadas cuando hablamos.

Aunque es más evidente en algunos niños(as), casi todos ellos manifiestan este tipo de errores alrededor de los 2 – 3 años. Estas dificultades tienden a desaparecer entre los 2 y los 5 años; pero hay algunos niños(as) en los que se va haciendo más frecuente y se instaura la disfemia (tartamudez) de forma estable, que puede perdurar hasta la adolescencia o edad adulta.

De los 3 a los 5 años, aproximadamente, los niños(as) atraviesan por un periodo normal de tartamudez. Por lo general pueden repetir una sílaba o se demoran para iniciar la pronunciación de una palabra; esto se debe a que ya manejan una buena cantidad de palabras y la forma de combinarlas, pero aún no están muy seguros de si lo están haciendo bien; por ello necesitan la guía de los padres.

c. En relación a las funciones del lenguaje:

Se denominan funciones del lenguaje aquellas expresiones del mismo que pueden transmitir las actitudes del emisor (del hablante, en la comunicación oral y del escritor, en la comunicación escrita) frente al proceso comunicativo.

El lenguaje se usa para comunicar una realidad, un deseo, una admiración, o para preguntar o dar una orden. Según sea como utilicemos las distintas oraciones que expresan dichas realidades, será la función que desempeñe el lenguaje.

El lenguaje tiene seis funciones:

- **Función emotiva:** El mensaje que emite el emisor hace referencia a lo que siente, su yo íntimo, predominando él, sobre todos los demás factores que constituyen el proceso de comunicación. Las formas lingüísticas en las que se realiza esta función corresponden a interjecciones y a las oraciones exclamativas.

Por ejemplo: ¡Ay! ¡Qué dolor de cabeza!, ¡Qué gusto de verte!.

- **Función Conativa:** Mediante el uso de esta función normalmente pretendemos provocar una reacción en el receptor, que es el elemento fundamental aquí. Es decir, queremos que haga algo o que deje de hacerlo. Las formas lingüísticas en las que se realiza preferentemente la función conativa corresponden al vocativo y a las oraciones imperativas e interrogativas.

Por ejemplo: Pedro, haz el favor de traer más café. ¿Trajiste la carta?

- **Función referencial:** Se usa cuando pretendemos solamente transmitir una información, sin hacer valoraciones sobre ella ni pretender reacciones en nuestro interlocutor. Se utilizan oraciones declarativas o enunciativas, pudiendo ser afirmativas o negativas.

Por ejemplo: El hombre es animal racional. No hace frío

- **Función metalingüística:** Se centra en el código mismo de la lengua. Es el código el factor predominante.

Por ejemplo: Pedrito no sabe muchas palabras y le pregunta a su papá: ¿Qué significa la palabra “canalla”?

- **Función fáctica:** Consiste en iniciar, interrumpir, continuar o finalizar la comunicación. Para este fin existen Fórmulas de Saludo (Buenos días, ¡Hola!, ¿Cómo estás?, ¿Qui hubo?, etc), Fórmulas de Despedida (Adiós, Hasta luego, Nos vemos, Que lo pases bien ,etc.) y Fórmulas que se utilizan para Interrumpir una conversación y luego continuarla (Perdón....., Espere un momentito..., Como le decía..., Hablábamos de..., etc).

- **Función poética:** Se utiliza preferentemente en la literatura. El acto de comunicación está centrado en el mensaje mismo, en su disposición, en la forma como éste se trasmite. Entre los recursos expresivos utilizados están la rima, la aliteración, etc.

Por ejemplo: “Bien vestido, bien recibido”. “Casa Zabala, la que al vender, regala”

Las funciones del lenguaje están relacionadas. Cuando los niños(as) dominan palabras, oraciones y gramática se vuelven más competentes para comunicarse, esto se debe al uso práctico del lenguaje. Los niños(as) aprenden a preguntar por las cosas (función conativa), a contar una historia o un chiste (función poética), como iniciar o continuar una conversación (función fáctica) y cómo ajustar los comentarios a la perspectiva del oyente (función referencial). La mayor parte del lenguaje es de tipo social, pues lo que se busca es que lo entienda un oyente.

No hay mensajes “puros” que desarrollen una sola función; hay predominio de algunas funciones sobre otras, estableciendo de ese modo cierto orden jerárquico entre ellas, lo cual determina que prevalezca una u otra según esa jerarquización. El dominio del lenguaje implica el uso de todas pero empleándolas según la situación requerida.

C. Características de uso.

a. En relación al uso del lenguaje:

La pragmática es una disciplina del lenguaje que estudia los principios que regulan su uso en la comunicación; es decir, que consiste en utilizar el

lenguaje en diferentes situaciones de comunicación e interacción social; y por tanto con diferentes funciones o usos: pedir información, saludar, protestar, ordenar, etc.

Las habilidades pragmáticas del lenguaje se amplían y potencian cuando el profesor estructura situaciones lingüísticas y permite al alumno expresar sentimientos y pensamientos, tomar la palabra, comunicarse con sus iguales, argumentar, etc. En definitiva jugar con el lenguaje.

En general, las personas usamos el lenguaje para:

- Autoafirmarnos
- Dirigir la actividad propia y la de los otros
- Relatar experiencias presentes y pasadas
- Razonar
- Predecir y anticipar posibilidades
- Proyectar las experiencias de otros

b. En relación al contexto social:

La relación del niño con el medio es un factor decisivo para la adquisición y dominio del lenguaje y su evolución personal. Es el medio sociocultural el que influye para su mayor o menor crecimiento.

El niño(a) necesita estimulación para iniciarse en el aprendizaje de la lengua, aprende a hablar si está rodeado de personas que le hablan; siendo el adulto el modelo, el estímulo que lo empujará a aprender a valerse del lenguaje como instrumento comunicativo.

Cuando no existe relación y comunicación entre el niño(a) y el adulto, el desarrollo de las capacidades comunicativas se detiene; por lo que, a parte de disponer de facultades biológicas para el habla, el niño(a) ha de contar con un medio social adecuado, ya que la afectividad juega un papel importante en la adquisición del lenguaje.

Además de la familia, la institución educativa también juega un importante papel en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje ya que el contacto con otros niños, hace que el lenguaje se vaya remodelando, favoreciendo el desarrollo de otras funciones lingüísticas que antes en el hogar no eran practicadas.

2.2.1.2 EL LENGUAJE Y EL JUEGO.-

La Psicología evolutiva distingue claramente dos etapas que corresponden al desarrollo del lenguaje:

- ❖ **Etapa Egocéntrica:** el lenguaje es un fin en sí mismo; el niño no se preocupa por interactuar ya que no incorpora al interlocutor como participante activo en su incipiente circuito comunicativo.
- ❖ **Etapa Socializada:** inicio del “feed – back” comunicativo. Posibilidad de interactuar en sus relaciones dialógicas.

Al ingresar al segundo ciclo de la Educación Inicial estaría en los comienzos de la segunda etapa, alternando diálogos con monólogos. Entre las propuestas más convenientes para el tránsito de una a otra y a los efectos de no perturbar ese recorrido, se aconseja el juego.

A través del juego el niño puede expresar necesidades, carencias, deseos de crear, de explorar, curiosear y sentirse protegido.

Por sus características el juego:

- Es placentero, espontáneo y voluntario
- Lo involucra al niño activamente
- Implica manejo de reglas (estrecha relación con el lenguaje)
- Según Piaget tiene una verdadera función semiótica
- Conforman experiencias creadoras donde se conjugan tiempo y espacio
- Permite transformar, conocer y actuar sobre la realidad y al hacerlo acompaña la acción con la palabra

Lenguaje y juego caminan estrechamente relacionados y su práctica redonda en óptimos beneficios. En el terreno escolar se pueden ejecutar estas acciones a través del lenguaje plástico, sonoro, corporal, verbal, etc.

Para contribuir al desarrollo de la expresión verbal y de las habilidades lingüísticas, se debe lograr que el niño:

- Distinga palabras en las frases
- Diferencie los sonidos que representan acústicamente las palabras
- Conozca sus significados
- Pueda describir y caracterizar objetos
- Aumente su léxico
- Articule su mensaje con claridad.

Para ello se pueden organizar variadas y diversas actividades que giren en torno a:

- La conversación
- Narración de cuentos
- Juegos de rimas y poesías (ritmo y musicalidad del lenguaje)
- Juegos gramáticos (interpretación de roles, diálogos imaginarios)
- Títeres y marionetas
- teatro

Estas actividades sugeridas:

- despiertan el deseo de hablar y expresarse
- encauzan la imaginación a través de la expresión verbal
- canalizan miedos, inhibiciones
- favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas
- van afirmando su personalidad
- integran distintos lenguajes.

Su implementación requerirá del marco orientador institucional promovido por la docente y la comunidad educativa, quienes en todo momento estarán presentes estimulando, orientando, brindando confianza y apoyo a través de diversas estrategias.

A. Juegos verbales:

El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje, ya que los niños(as) mientras juegan, hablan constantemente: *“El lenguaje y el juego van siempre unidos”*.

Debido a que la institución educativa juega un papel importante en el desarrollo del lenguaje, se debe tener en cuenta que la excesiva rigidez en la disciplina de la clase, la exigencia de estar callados durante largos periodos de tiempo, puede ser negativa; sobre todo en las primeras edades; es necesario entonces dejar espacios para que los niños(as) pregunten, den sus opiniones y respuestas, todo ello para favorecer la comunicación.

Las propuestas para los juegos verbales serán graduales, atendiendo a los distintos aspectos lingüísticos que el niño vaya desarrollando. Su complejización será paulatina, según los grupos, comenzando por los juegos auditivos.

Entre otros:

- **Sensibilización Auditiva:** Reconocimiento y diferenciación de sonidos, de las fuentes que los generan y reproducción.
- **Juegos con grupos de fonemas:** onomatopeyas e interjecciones (juegos con tarjetas con gráficos ilustrando distintas situaciones)
- **Juegos de adiestramiento auditivo:** Reconocimiento de distintos fonemas, reproducción e inclusión en nuevas palabras o grupos de palabras.
- **Juegos sociales:** para provocar interacciones a través de preguntas y respuestas con rimas (musicalidad del lenguaje)
- **Juegos para aprender a escuchar:** con ritmo y movimiento

B. Juego gráfico:

Es el relacionado a la lectura de imágenes y las relaciones entre imagen y texto. Hay dos etapas por las que pasa el niño al leer una imagen:

- **Lectura de enumeración o paradigmática:** Trata de identificar la imagen al explorar sus rasgos semánticos y reconocerlos.
- **Lectura de interconexión o sintagmática:** Se produce una interconexión estática y descriptiva de los elementos nombrados.

“Por su discontinuidad, la imagen en secuencia plantea problemas específicos en cuanto al orden lógico de la narración. Obliga al niño a modificar sus facultades, de juicio, su sentido crítico y a demostrar sus capacidades. Tiene que descubrir el hilo conductor al cual puede atar las imágenes sucesivas para ordenar la secuencia. A través del discurso discontinuo y multidimensional de la imagen nace una narración: por su propio discurso el niño inventa el discurso lineal del texto, de hecho crea el texto”.⁷

Vemos así la importancia de la propuesta de imágenes para jugar a producir relatos y los materiales gráficos pueden ser muy estimulante para ello.

C. Expresión verbal a partir de los objetos:

Según Piaget (citado por Miretti): “la construcción del objeto es paralela a la del espacio, tiempo y causalidad”.⁸

El niño va descubriendo el mundo que lo rodea explorando, tocando, a través de acciones motrices que le permiten ir reconociendo, sabores, olores, temperaturas y texturas diferentes. Cuando ingresa al nivel inicial necesita estar

⁷ MIRETTI, M.:Op. Cit., p. 82

⁸ Idem

rodeado de objetos a manipular, suscitando recuerdos y asociaciones que le faciliten “el proceso de asimilación y acomodación” para la construcción del conocimiento, favorecido en esta etapa por la expresión verbal.

El inicio de juegos relacionados con los objetos, comenzará con los más familiares, variando su complejidad y cantidad en forma gradual, hasta acceder al objeto imaginario y su evocación a través de relatos y elaboración de conceptos.

D. La incidencia de la escuela en el desarrollo del lenguaje infantil:

De ese lenguaje rudimentario y al principio lúdico que trae el niño al ingresar al segundo ciclo de Educación Inicial, será la escuela la responsable en propiciar los medios adecuados para alcanzar el desarrollo lingüístico hasta su total dominio. Su papel fundamental será:

- Crear las condiciones más favorables para que todos los niños tengan la posibilidad de dominar el lenguaje.
- Generar situaciones significativas para que los niños tengan deseo de expresarse y comunicarse.
- Promover intercambios verbales con sus pares y adultos para fomentar el deseo de hablar, de escuchar y de valorar la presencia de los otros.
- Favorecer el desarrollo del lenguaje infantil, adaptándose a la evolución de cada niño
- Fomentar el lenguaje oral para afianzar sus construcciones verbales, descubriendo y ensayando los recursos que respondan a sus intereses, deseos y experiencias.
- Aprovechar todos los momentos escolares para favorecer los intercambios verbales y así fomentar el placer de hablar.
- Provocar múltiples situaciones de comunicación, individuales y grupales; para ir despertando la necesidad de pasar de una comunicación espontánea a la sistematización de conversaciones que rigen el sistema lingüístico.

2.2.1.3 EL AULA COMO ESPACIO COMUNICATIVO Y CONTEXTO ALFABETIZADOR.-

Se suele entender al contexto alfabetizador al entorno con letras, palabras, textos escritos que rodean el lugar donde se desarrolla la actividad diaria en el Nivel inicial. Los elementos a través de los cuales puede observarse suelen ser:

- Cartel de asistencia con los nombres de los niños
- Palabras escritas que identifican a algunos objetos
- Juguetes didácticos, cubos con letras, tarjetas con dibujos y el nombre correspondiente debajo de los mismos.
- Cuentos, revistas, libros y periódicos en la biblioteca del aula

Sin embargo un ambiente como el descrito, no implica necesariamente que el aula se transforme en un contexto alfabetizador; para poder lograrlo los niños tienen que tener la oportunidad de interactuar con la lectura y la escritura de diferentes formas y durante todo el día; situación que no siempre ocurre.

La psicolingüista rumana Tatiana Slama Cazacu (citada por Pereyra) ha realizado una investigación minuciosa y sus conclusiones son similares a la tesis de Vigotsky: "El lenguaje desde el primer momento es social, interactivo, se complejiza con la edad en la medida que se incorporan distintas informaciones: conocimientos, motivaciones, diversos objetivos del sujeto".⁹

Las conclusiones que surgen de esta investigación señalan que los niños tienen necesidad de hablar para los otros, de tratar de comunicar los pensamientos propios. El rasgo general desprendido de este estudio es la capacidad para comunicar en una situación condicionada de manera eficaz desde los 5 años

⁹ PEREYRA, B.(2001); La enseñanza de la lengua en el nivel inicial, p.71.

El entorno del aula como facilitador de la interacción comunicativa permite la comprensión por parte de los niños de la función que cumple la oralidad, la lectura y escritura en la sociedad. Lo que da fundamento a las propuestas de hacer que perciban dicha funcionalidad del lenguaje escrito, antes de ponerlos en situación de aprendizaje del sistema de escritura.

2.2.2 COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.-

2.2.2.1 LAS CIENCIAS DEL LENGUAJE.-

Existen postulados teóricos que sustentan el sistema de la lengua, permitiendo clarificar la práctica docente e ir reformulando y adoptando posiciones.

Saber una lengua implica saber usarla para poder comprender y producir distintos tipos de discursos acordes a cada situación; de allí que resulta necesario conocer el aporte de otras disciplinas para el logro de las: competencias comunicativas.

Su carácter interdisciplinario obedece, sin duda, a la naturaleza de su destinatario y los múltiples aspectos que confluyen en su formación:

- A. La Filosofía** y las facultades humanas para crear sistemas de comunicación
- B. La Antropología** y la diversidad cultural
- C. La Semiótica** y la interpretación de los signos
- D. La Sociología** y las variedades lingüísticas con sus normas socialmente aceptadas
- E. La Psicología** y los procesos afectivos y cognitivos en la adquisición del conocimiento

“La tarea fundamental de quienes enseñamos Lengua en la etapa obligatoria ha de ser la de potenciar las capacidades lingüísticas y comunicativas de los alumnos, que son hablantes

concretos, que hacen un uso concreto, diverso y heterogéneo de su lengua o sus lenguas. Porque, si bien todos los humanos somos iguales en lo que se refiere a nuestra capacidad innata para el lenguaje, la adquisición de una lengua está sujeta a restricciones de tipo social y cultural, y esto nos hace diferentes a unos respecto de otros. Las lenguas existen en su uso y los usuarios de la lenguas no somos homogéneos ni “ideales”, sino miembros de comunidades basadas en la desigualdad y en la diversidad”.¹⁰

2.2.2.2 LA LENGUA ORAL.-

La lengua se presenta bajo dos formas: oral y escrita; ambas son relativamente autónomas por lo que no hay entre ellas relaciones de dependencia ni de jerarquía; cada una existe por las características y particularidades que le son propias y que la distinguen. “La falta de tradición de una enseñanza sistemática de los usos orales formales no ha propiciado la reflexión sobre el tratamiento didáctico de este aprendizaje”.¹¹

Se ha venido debatiendo sobre las estrategias más convenientes para facilitar la comprensión y producción escrita, relegando a la oralidad como puente de acceso, sin notar que de esa manera no sólo se limitan y restringen sus verdaderas funciones, sino que también se desvirtúa su esencia.

Recordemos que para lograr alumnos autónomos debemos favorecer sus competencias lingüísticas y comunicativas, a partir de cuatro operaciones básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

¹⁰ MIRETTI, M.(2003): La lengua oral en educación inicial, p. 96.

¹¹ Op. Cit., p. 98

Nuestro objetivo debe tender a favorecer que el niño desde temprana edad, logre ser “competente”, es decir que pueda desempeñarse adecuadamente (oralmente y por escrito), según las situaciones comunicativas en las que necesite desempeñarse.

El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, etc.; es lo que permite ponernos en contacto directo con los demás, por ello es el principal medio de comunicación.

El proceso de adquisición del habla es complejo y por ello hay mecanismos que deben ponerse en marcha para dominarlo; esto significa aprender a utilizar un código de símbolos, que abarca la adquisición de un vocabulario, conocimiento del significado de palabra, elaboración adecuada de frases, uso de conceptos, etc; y para ello hay que disponer de una serie de condiciones, tales como:

- Maduración del sistema nervioso
- Aparato fonador en condiciones
- Nivel suficiente de audición
- Grado de inteligencia mínimo
- Evolución psicoafectiva
- Estimulación del medio
- Relación interpersonal

Como la oralidad y la escritura tienen sus particularidades que las definen y caracterizan, es fundamental respetarlas en los espacios, tiempos y actividades pertinentes.

A. La lengua oral en la Educación Inicial:

Cuando el niño ingresa a la Educación Inicial ya ha transitado un gran trecho en su recorrido lingüístico; es capaz de comprender y producir sus propios mensajes, aunque sus competencias aún no estén totalmente desarrolladas.

Si nuestro objetivo es que pueda comunicarse, podríamos afirmar que “a su manera” está próximo a lograrlo, pues utiliza para ello una serie de “códigos” paralingüísticos (gestos, posturas, actitudes, etc.) y a través de ellos logra hacerse entender y establecer contacto.

Existe una estrecha relación entre su desarrollo lingüístico y su desarrollo cognitivo. Entre las principales teorías podemos apreciar las siguientes posturas¹²:

- **Piaget (1956):** Afirma la primacía de lo cognitivo en el desarrollo de la comunicación y el lenguaje; es el pensamiento el que posibilita el lenguaje.
- **Chomsky (1957,1965,1968):** El lenguaje es un órgano mental con una determinación cuasi biológica y su aparición responde a la maduración de especificaciones innatas que constituyen la esencia de la especie humana. En síntesis, sostiene, que la adquisición del lenguaje es una capacidad innata y universal de todo ser humano.
- **Luria (1961) y Vigotsky (1962):** formulan que el pensamiento y el lenguaje se generan recíprocamente, en estrecha relación dialéctica. Cada uno con sus mecanismos propios y específicos forman una unidad, de forma que uno depende del otro y viceversa.
- **Bruner (1966):** sostiene que el lenguaje es un constitutivo del desarrollo cognitivo.
- **Bosch (1995):** expone los pasos a través de los cuales el niño construye su lengua mediante procesos de “asimilación y acomodación”, logrando la imagen mental y la función simbólica.
- **Fernández (1980):** Describe al niño de 5 años como un gran charlatán, hablando consigo mismo, con personajes imaginarios, preguntando y jugando con el lenguaje; etapa que a su criterio lo ingresa en el terreno de la comunicación ya que reconoce e interpreta todos los fonemas de la lengua materna.

¹² www.psicologoinfantil.com

- **Brunel:** Los niños(as) aprenden el lenguaje en el contexto de la solución de problemas a medida que interactúan con sus padres. Van descubriendo las leyes del lenguaje probando hipótesis.
- **Skinner:** La adquisición del lenguaje depende de los principios del condicionamiento operante, el niño(a) repite aquellas palabras por cuyo uso tiene algún tipo de gratificación.

Piaget se centró más en el pensamiento que en el lenguaje, su obra hoy nos permite apreciar el papel que ambos desempeñan. Para Piaget la fuente de las operaciones mentales no hay que buscarlas en el lenguaje, la cognición no depende del lenguaje para su desarrollo. Las operaciones intelectuales son acciones internalizadas y reversibles, por lo tanto el pensamiento tiene su raíz en la acción.

El lenguaje, en consecuencia, no está condicionado por la inteligencia, pero al mismo tiempo es necesaria la inteligencia para que el lenguaje sea posible.

Para la escuela rusa (Luria, Vigotsky) todo estudio debe partir del hombre y su medio, de allí que la actividad mental del niño sea vista como el resultado de su vida en determinadas circunstancias. En consecuencia es fundamental lo que el niño adquiere en su relación con los adultos desde su nacimiento.

Vigotsky fue uno de los primeros en destacar la importancia del habla y el papel fundamental que tiene para la formación de los procesos mentales. En su concepción el lenguaje tiene dos funciones: la comunicación externa con los demás y la manipulación interna de los pensamientos de uno mismo.

Conciliando ambas posturas Bruner (Citado por Miretti) sostiene que: “El lenguaje es el agente del desarrollo cognitivo”¹³

¹³ MIRETTI, M.:Op. Cit., p. 109

De acuerdo con su concepción el niño conoce el mundo a través de las acciones que realiza, más tarde lo hace a través de una nueva forma de representación por medio de la imagen y por último, acción e imagen son traducidas en lenguaje.

Hacia los 4 años las estructuras fundamentales de la lengua materna ya han sido adquiridas (mucho antes de la aparición del pensamiento operativo concreto); si bien el niño puede emitir palabras y formular oraciones, aún no es capaz de organizar las cosas del mundo real.

De igual modo, durante algunos años, hay una disociación entre sintaxis y semántica (por eso el significado de las palabras resulta impreciso y muchas veces no entiende en profundidad lo que oye).

A los 5 años ya está en condiciones de establecer diferencias. Cuando comienza a inspeccionar su lenguaje, puede volver sobre sus experiencias para comprobar, emparejar o no, lo que dice y lo que ve (por eso Bruner sostiene que el pensamiento es el que se acomoda al lenguaje).

Al establecer la relación entre lenguaje y procesos intelectuales, Bruner nos habla de tres formas en las que el niño puede representar la experiencia y hacer uso de ella:

- **Representación Inactiva:** funciona a través de la acción (aprendizaje de respuestas físicas y hábitos para desenvolverse)
- **Representación Icónica:** depende de la organización visual y por medio de otros sentidos funciona con la percepción de patrones y uso de los mismos.
- **Representación Simbólica:** usa el lenguaje para traducir la experiencia, por medio de palabras se pueden formular hipótesis y resolver problemas sin recurrir a los objetos.

Durante el proceso educativo es importante fomentar “el aprendizaje por el descubrimiento”, facilitar que el conocimiento sea verdaderamente poseído haciendo que este se relacione con ideas anteriores.

El aprendizaje por descubrimiento le permitirá desarrollar la habilidad para diseñar estrategias de resolución de problemas y así sucesivamente ir obteniendo nueva información.

B. Aspectos relevantes para la adquisición, desarrollo y enriquecimiento de la Lengua Oral:

Cuando el niño ingresa a la Educación Inicial trae consigo un bagaje lingüístico – cultural que debemos respetar y a partir de allí empezar a trabajar hacia el dominio del lenguaje.

Cada niño es producto de su entorno y es parte de su propia historia personal, por ello es importante no apartarse de esa visión integral para poder encontrar las prácticas metodológicas más adecuadas. Si bien el lenguaje verbal se llega por adquisición no invalida el tremendo esfuerzo que al niño le significa su abordaje.

Nuestro objetivo tenderá a fortalecer y enriquecer su lenguaje incrementando su caudal léxico y adecuando sus expresiones, llevándolo hacia la lengua estándar para el manejo de convenciones que deberá incorporar en aras de una adecuada competencia comunicativa.

La adquisición de la forma verbalizada del lenguaje conlleva compartir los códigos semióticos de su comunidad. No habrá palabras hasta que no esté en condiciones de representar una cosa por otra, de sustituir una imagen por otra. Será cuando articule fonemas con valor simbólico y cuando el contenido de sus emisiones se correspondan, cuando estaremos ante un niño productor de palabras.

La misión de la docente será ir adentrándolo al niño en el ejercicio y estimulación de todas sus potencialidades para el desarrollo de las competencias comunicativas pertinentes.

Según las posiciones teóricas de lingüistas y psicólogos el niño necesita del “otro” para interactuar en reciprocidad durante actos significativos que le permitan desenvolverse como verdaderos usuarios de la lengua. Este aprendizaje que se inicia en el seno familiar con el auxilio e influencia de los adultos a modo de soporte, necesita continuar desarrollándose con los proporcionados por la docente, hasta su prescindencia.

C. Áreas del Proceso Lingüístico:

Hay 3 grandes áreas dentro del proceso de adquisición lingüística, como son el lenguaje receptivo, lenguaje expresivo y el lenguaje articulado:

- **Lenguaje Receptivo:** Permite comprender el lenguaje y adquirir el significado de las palabras. Es decir, lo que el niño almacena y va formando la base para el desarrollo de la semántica en el lenguaje oral

Son indicadores del lenguaje receptivo:

- Percepción y discriminación auditiva de palabras, frases y oraciones.
- Memoria auditiva
- Ejecución de órdenes
- Seguimiento de instrucciones
- Entiende el significado de lo que escucha y emite respuestas adecuadas.

- **Lenguaje Expresivo:** Es el que permite al niño(a) expresarse por medio de gestos, señas o palabras

Está determinado por los siguientes indicadores:

- Vocabulario adecuado y preciso
- Combinación de palabras en frases y oraciones
- Construcción gramatical de oraciones

- Ordenamiento lógico y secuencial del mensaje
 - Evita la repetición innecesaria de fonema, palabras y/o ideas.
- **Lenguaje Articulado:** La articulación constituye la última etapa del desarrollo del lenguaje y se considera como la habilidad para emitir sonidos, fusionarlos y producir sílabas, palabras, frases y oraciones que expresan ideas. La articulación se relaciona con el adecuado funcionamiento de los órganos del aparato fono articulatorio.

Algunos indicadores del lenguaje articulado:

- Pronunciación correcta de los fonemas
- Capacidad articuladora para unir y enlazar fonemas para formar sílabas y palabras.
- Fusiona los fonemas en palabras, frases u oraciones que expresan ideas.

D. En relación con las actividades de la Lengua Oral:

Podemos afirmar que el niño adquiere la lengua materna interactuando con el medio. La forma elemental básica es la relación dialógica que establece con sus padres, especialmente la madre, quien actúa como soporte o andamiaje para ingresarlo en las convenciones del sistema-

Entre las formas de interacción oral existen:

- **El Diálogo:**
 - **Nombrar** (las partes del cuerpo, objetos próximos conocidos, plantas, alimentos, animales, etc.) mediante diálogos breves, sencillos pero expresivos y deseados, para enriquecer, descubrir.
 - **Contar** (datos personales, familiares, visitas, cumpleaños, etc.)
 - **Completar** (historias, reproducciones, datos incompletos, etc.)
 - **Predecir** (a partir de pistas incompletas, situaciones deseadas, etc.)

- **La Entrevista:**
 - **Visitas** (al director, a niños de otras aulas, etc.) que toda la comunidad educativa se comprometa en una participación activa
 - **Paseos** (a otras instituciones, chacras, etc.)
- **La discusión:**
 - **Plantear un tema polémico para intercambiar ideas:** actitudes de personajes de cuentos, etc.
- **La asamblea:**
 - Planificar una salida, paseos, visitas, fiestas escolares, cumpleaños, etc.
- **La conversación:**
 - **Intercambiar ideas, opiniones, experiencias:** en forma grupal, individual, etc. Acerca de un hecho puntual (actividades del día, del fin de semana, etc.)

2.2.2.3 COMPETENCIAS COMUNICATIVAS ORALES.-

Como señala Gianni Rodari (Citado por Pereyra) “La palabra es un derecho fundamental al hombre y el conocimiento de la lengua es la cosa más grande que la escuela puede ayudar a descubrir al niño; mañana será su mejor defensa, su más alta calificación”¹⁴

Para el desarrollo de las competencias comunicativas debemos tener en cuenta las múltiples variables, las características de los alumnos, sus particularidades psicoevolutivas y los contextos socioculturales de procedencia.

Desde el punto de vista psicoevolutivo, los niños de 4 y 5 años transitan por la etapa más existencial del aprendizaje de la lengua. Las posibilidades de incorporación de los usos del habla en forma apropiada les permiten

¹⁴ PEREYRA, B. (2001); La enseñanza de la lengua en el nivel inicial, p. 73.

comunicarse y funcionar lingüísticamente; también han adquirido los mecanismos básicos del sistema del lenguaje: fonológicos, semánticos, morfosintácticos y pragmáticos.

Algunos pequeños ya son, de alguna manera, hablantes “expertos” y están dando sus primeros pasos en la adquisición de la lectura y la escritura convencionales. Son los que llegan al aula de 5 como “veteranos” del nivel. Sin embargo, todavía deben desarrollar muchas competencias que son las que les exigirá el medio cuando se transformen en individuos alfabetizados.

Desde el punto de vista sociocultural, se sabe que no siempre ocurre esto, existe una gran cantidad de niños que posee características diferentes a las anteriormente indicadas y necesitan que el docente tenga que priorizar aspectos tales como la incorporación de hábitos de higiene u otras acciones. Aunque cueste aceptarlo un niño desnutrido es un niño que no aprende.

El proceso de adquisición del lenguaje necesita de un terreno fértil, de un niño bien comido, higienizado y emocionalmente equilibrado. Sólo así se podrá estar seguro de que posee las habilidades importantes, aunque no suficientes, favorecedoras de un rápido aprendizaje: la motricidad fina, la discriminación visual y auditiva, la posibilidad de concentración que las condiciones citadas favorecen.

Todo esto deja en claro que el complejo proceso de incorporación y uso de la lengua tiene, en cada niño, un ritmo diferente que depende no sólo de las etapas evolutivas consideradas por Piaget, ni de los contextos externos e internos considerados por los socio constructivistas, sino de aspectos neurofisiológicos que permiten el desarrollo de las habilidades psicomotrices, auditivas y visuales. Éstas deben preceder y acompañar el aprendizaje.

Es importante desarrollar la “memoria visual” muchas veces sustento de una correcta grafía, pues nadie puede evitar el conocimiento de los principios

constitutivos del sistema rotacional, única forma de llegar a la escritura convencional.

Respecto al campo de la oralidad, algunos niños no suelen utilizar espontáneamente el habla coloquial, familiar (salvo que se encuentren en un grupo homogéneo donde perciban un contexto similar al de su lugar de pertenencia); evidenciando una oralidad limitada a lo contextual, siendo inseguros y callados. Los motivos de esta actitud pueden ser varios:

- Asistencia irregular a la institución educativa
- Percepción de no pertenencia al grupo
- Actitud temerosa ante la posibilidad de equivocarse
- Vergüenza ante la burla de sus compañeros
- Imposibilidad de adaptarse a un contexto comunicativo que les resulta alejado, diferente.
- Temor a ciertas actitudes irónicas de algunos docentes

No todos los alumnos provienen de hogares donde se ejercitan las estrategias orales que luego son de uso habitual en la institución educativa. Desde un enfoque realista esa capacidad oral que a muchos niños les sirve para comunicarse en su medio familiar no siempre les alcanza en la escuela donde se les exigirá otros formatos que deben comenzar a ejercitar en el nivel inicial.

Cuando ingresan al tercer ciclo de la Educación Básica Regular se espera de ellos que sepan escuchar, preguntar, responder, narrar y renarrar, explicar, exponer, fundamentar, describir, entre otras habilidades.

Como sostiene Pierre Achard (Citado por Pereyra): “Todo sujeto busca en su medio el discurso que le sirve para su intención de comunicación”¹⁵

¹⁵ PEREYRA, B.,:Op. Cit.,p.90.

El niño hace exactamente lo mismo, tanto en la oralidad como en la escritura. Primero busca un discurso propio como hablante, pero como el lenguaje es social y su finalidad es la comunicación, es lógico que luego adopte el discurso de su entorno, aunque al comienzo sea incompleto desde la perspectiva adulta.

Las competencias comunicativas se desarrollan a través del Área de Comunicación Integral.

A. Área Comunicación Integral:

El área de Comunicación Integral tiene como meta el desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas de las niñas y los niños. Contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas, sociales y meta cognitivas mediante el uso del lenguaje verbal, corporal, gestual, visual, plástico, dramático y musical.

Las niñas y los niños necesitan saber comunicarse en los múltiples ámbitos en los que interactúan. Estas situaciones exigen una competencia comunicativa que debe ser desarrollada y enriquecida especialmente por la familia, la comunidad y la Institución Educativa; esta última debe promover diferentes experiencias comunicativas reales auténticas y útiles, buscando que los niños y niñas sean capaces tanto de expresar como de comprender mensajes orales y escritos, así como aquellos mensajes a través de la imagen, el sonido o el movimiento.

El área de comunicación integral involucra el desarrollo de:

➤ **Expresión Oral:**

A partir de los 3 años, cuando los niños y las niñas ingresan a la Institución Educativa o Programa de Educación Inicial, han desarrollado sus capacidades comunicativas que les permiten comunicarse en su contexto familiar y habitual. Así, son capaces de sostener un diálogo dentro de una situación de comunicación.

El proceso de iniciación de los niños y niñas en una lengua está íntimamente relacionado con el aprendizaje de los usos y funciones de la misma. Así, los niños y las niñas descubren la práctica del lenguaje, es decir, cuándo deben hablar y cuándo no, con quiénes pueden hablar y sobre qué, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar, etc. Aprenden cómo se inicia y finaliza una conversación, aprenden a tomar turnos para conversar, etc. Como esta práctica es diferente en cada cultura y en cada lengua, es importante que las docentes y promotoras indaguen sobre la forma en que son socializados los niños en sus familias y comunidad. Este conocimiento ayudará a adaptar, adecuar y enriquecer el discurso pedagógico en el aula, apoyándose en las normas de intercambio verbal características del entorno cultural en el que viven los niños.

Las actividades propuestas en el aula deben dar la oportunidad de desarrollar el uso expositivo del lenguaje, modalidad comunicativa que como dice Mabel Condemarín (Citada por Pereyra): “Se caracteriza por la presentación formal y estructurada de algún tema o contenido específico. Su desarrollo permite ampliar y diversificar la competencia lingüística del niño, especialmente en el caso de aquellos que manejan una forma de comunicación predominantemente conversacional, coloquial, informal”.¹⁶

Es necesario e importante que el niño comience a apropiarse del discurso expositivo y lo textualice adecuadamente en forma oral.

➤ **Capacidad de Respuesta Oral:**

Los niños y las niñas son capaces de interpretar mensajes con intenciones definidas, dentro de una situación de comunicación.

En el aula el juego debe ser un medio que permita conseguir finalidades educativas especiales a través de adivinanzas, búsqueda de

¹⁶ PEREYRA, B.:Op. Cit., p. 113

palabras que tengan un sonido determinado, trabalenguas, rimas; entre otras tantas actividades lúdicas.

Considerando que nuestro país tiene una enorme riqueza en la diversidad de culturas y lenguas, se necesita enseñar la comprensión y respeto de las lenguas originarias.

➤ **Comprensión Lectora:**

Promueve el desarrollo de la capacidad de comprender y tomar una posición crítica frente a los mensajes explícitos, implícitos, que transmiten imágenes y textos mixtos o icono – verbales (textos que tienen imagen y escritura). Las imágenes y fotografías requieren de una descripción, interpretación y apreciación crítica que los niños y niñas deben desarrollar de manera sistemática, con la finalidad de formar lectores críticos y productores creativos.

Los niños y niñas desde sus primeros contactos con imágenes y materiales escritos, aprenden a construir ideas, hipótesis, adivinanzas o anticipaciones sobre su significado antes de haberlos leído o escuchado leer. Estas anticipaciones o hipótesis de contenido previas a la lectura, se generan a partir de diversos indicios o pistas que los niños encuentran en el texto.

La lectura desde un inicio es una actividad de comprensión y construcción de significados, es decir que la lectura implica básicamente la necesidad de aprender a “interrogar” un texto para comprenderlo.

En tal sentido cada niño o niña construye sus significados a partir de sus encuentros e interacciones con el mundo de imágenes e ideas contenidos en diferentes materiales de su entorno.

La lectura de imágenes se transforma en el objeto temático del discurso y al intentar que los niños las describan se percibirá como la

palabra está ligada a la lectura de las mismas, sobre todo cuando aquellas son polisémicas.

➤ **Producción de Textos:**

La producción de textos es un proceso dinámico de construcción cognitiva, ligado a la necesidad de expresar y de comunicar. Para el niño y la niña, producir un texto es escribir “de verdad”, desde el inicio, textos auténticos y funcionales, en situaciones reales de uso y de comunicación.

La producción de textos se inicia desde los primeros garabatos y dibujos que realiza el niño y la niña, en situaciones espontáneas y a lo largo de toda la formación escolar. Esto implica procesos que ayudan a la adquisición de la capacidad de expresión y comunicación, como la contextualización textual del ambiente físico y del ambiente social que rodea a los niños.

La enseñanza de la lengua en el Nivel inicial es realmente una acción educativa posible de ser modelada sólo si todos los actores implicados trabajamos integralmente.

2.2.2.4 EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.-

A. EXPRESIÓN ORAL:

El desarrollo de la expresión oral permite que el niño y la niña puedan comunicarse en el contexto en el que se desenvuelven.

Una adecuada expresión oral permitirá que el niño(a) sea capaz de expresarse verbalmente en diferentes situaciones de comunicación, comunicando sus necesidades, emociones, ideas e intereses; entablando diálogos con sus compañeros y profesora; así también, será capaz de narrar diferentes situaciones que vive dentro y fuera de su hogar.

Para evaluar la expresión oral se debe tener en cuenta:

- Expresión espontánea
- Expresión coherente
- Expresión con fluidez
- Seguridad al expresarse
- Claridad de las palabras
- Comunicación de necesidades
- Comunicación de emociones
- Comunicación de ideas
- Comunicación de intereses
- Comunicación con los compañeros(as)
- Comunicación con la profesora
- Narración de situaciones del aula
- Narración de situaciones del hogar
- Narración siguiendo una secuencia temporal

B. CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL:

La capacidad de respuesta oral permite que el niño(a) sea capaz de comprender mensajes y emitir una respuesta oral.

El adecuado desarrollo de la capacidad de respuesta oral permitirá que los niños(as) sean capaces de dar una respuesta mediante acciones y palabras a las indicaciones recibidas, aportar ideas, dar a conocer diversos tipos de información y realizar preguntas.

En la evaluación de la capacidad de respuesta oral se debe tener en cuenta:

- Respuesta a indicaciones mediante acciones
- Respuesta a indicaciones mediante palabras
- Aporte de ideas

- Comunicación de información recibida
- Realización de preguntas

C. COMPRENSIÓN LECTORA:

Entendido como la capacidad de describir, comprender e interpretar la información recibida, así como textos que transmiten algún tipo de mensaje.

Un adecuado desarrollo de la comprensión lectora permitirá que el niño(a) sea capaz de asumir una actitud crítica frente al mensaje recibido, describir y relatar con sus propias palabras, descubrir mensajes y contestar preguntas.

Para evaluar la comprensión lectora se debe considerar:

- Mención de aspectos positivos de los textos
- Mención de aspectos negativos del texto
- Actitud crítica frente al mensaje escuchado
- Realización de lectura de imágenes
- Descripción de ilustraciones
- Deducción del texto que acompaña a imágenes
- Orden de secuencias
- Relato de textos orales
- Respuesta a preguntas literales
- Descubrimiento de mensajes
- Composición de una escena

D. PRODUCCIÓN DE TEXTOS:

Responde a la necesidad que tiene el niño y la niña de expresarse y crear. La producción de textos se puede realizar mediante gráficos y la expresión de ideas.

Cuando el niño(a) produce textos es capaz de aportar sus ideas, corregir el sentido de lo que desea expresar, sugerir temas y utilizar imágenes para crear escenas.

Para evaluar la producción de textos se debe tener en cuenta:

- Dicta lo que desea que se escriba
- Corrección del sentido de las ideas
- Aporte de ideas para la creación de textos
- Sugerencia de temas
- Utilización de imágenes

E. ESCALA DE EVALUACIÓN

La escala de evaluación para medir las competencias comunicativas que se utiliza con mayor frecuencia es la siguiente:

LOGRO PREVISTO

Cuando los niños y niñas son competentes comunicativamente de acuerdo a la edad que presentan, es decir capaces de expresarse con libertad, a través del lenguaje oral, capaces de comprender mensajes y de producir escritos creativos y coherentes; todo ello para comunicarse con los otros.

APRENDIZAJE EN PROCESO

Cuando los niños y niñas están en camino de lograr ser competentes comunicativamente, por lo que aun requieren acompañamiento para poder lograrlo.

APRENDIZAJE EN INICIO

Cuando los niños y niñas están empezando a desarrollar competencias comunicativas o cuando evidencian dificultades, que para su edad ya debieron ser superadas, para el desarrollo de las mismas, necesitando mayor tiempo de acompañamiento.

2.2.3 INFORMÁTICA EDUCATIVA.-

2.2.3.1 ETAPAS CULTURALES DE LA HUMANIDAD

En la historia de la humanidad podemos distinguir tres etapas principales: la era agrícola, la era industrial y la actual era informática.

La era agrícola duró alrededor de diez mil años, destacándose por el asentamiento de nuevas tribus nómadas en comunidades dedicadas a la agricultura. La era industrial que comenzó hace 300 años tuvo como base de la economía a la industria.

Actualmente estamos en una tercera era, la de la información. La base de esta nueva etapa es la tecnología de los computadores y si se mide su edad por el nacimiento del computador, tiene alrededor de 50 años. Esta era marca el inicio de una nueva cultura, con nuevos valores, nuevos requerimientos de capacidad y destrezas, nuevas instituciones, inéditas carreras y profesiones, así como un nuevo sistema educacional.

La computación se ha desarrollado vertiginosamente, introduciéndose nuevas e impredecibles posibilidades para una nueva forma de escribir y pensar, que cambiará radicalmente la concepción rígida y lineal utilizada en el libro tradicional. El computador y en especial el software, han introducido modificaciones profundas, ya que manejan símbolos con gran destreza, sean ellos musicales, visuales, texto, sonido, etc.

Ya han aparecido algunas innovaciones del libro en este sentido. Así, por ejemplo, la última versión de la enciclopedia británica no aparece en texto impreso en papel, sino que en software computacional.

2.2.3.2 TAXONOMÍAS EDUCOMPUTACIONALES

Existe un amplio consenso en diversas esferas educativas en cuanto a que uno de los aspectos más críticos de la integración de la computación en el

currículo escolar, es el entendimiento de las posibles formas de utilización del computador en la escuela. Por ello se torna necesario un claro y preciso esquema de clasificación de modalidades educomputacionales que respondan al cómo y al para qué de la computación educativa. Es así que la literatura propone dos taxonomías para el uso del computador en educación:

A. Computador y Aprendizaje:

Esta taxonomía relaciona la función del computador en el ámbito educativo con el aprendizaje. Así se postulan 5 categorías del aprendizaje: aprendizaje acerca del computador, aprendizaje a través del computador, aprendizaje con el computador, aprendizaje acerca del pensamiento con el computador y administración del aprendizaje con el computador.

- **Aprendizaje acerca del computador:** Es aprender a conocer y utilizar el computador y entender sus ventajas y desventajas.
- **Aprendizaje a través del computador:** Se centra en el desarrollo y utilización de software educativo de tipo ejercitación y tutorial, donde el alumno puede controlar y regular su ritmo de aprendizaje. Es el software el que se adapta al alumno y no éste al software.
- **Aprendizaje con el Computador:** El computador es utilizado como una herramienta instruccional y como un medio a través del cual se puede aprender significativamente. Son ejemplos de esta modalidad los juegos educativos, base de datos, planillas electrónicas, etc.
- **Aprendizaje acerca del pensamiento con el computador:** El computador es utilizado como una herramienta con la cual pensar.
- **Administración del aprendizaje con el computador:** Responde a la necesidad de utilizar el computador como una herramienta que apoye la labor administrativa del docente

B. El computador como tutor, herramienta y alumno:

La utilización del computador como tutor y herramienta puede mejorar y enriquecer el aprendizaje en la sala de clases, en especial en aquellas

situaciones que no impliquen una profundización por parte del profesor y alumno en materias computacionales.

Las modalidades de aplicación de los microcomputadores en educación son variadas y complejas. Las taxonomías de utilización de los microcomputadores en el ámbito educacional permiten ordenar y orientar al profesor acerca de dicha implementación. Es el computador el que tiene que adaptarse al currículo. El fin último es mejorar y optimizar la educación a través de la incorporación de algunos medios instruccionales que hacen la tarea del docente más eficiente y eficaz.

2.2.2.3 LA INFORMÁTICA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Las expectativas que crea el computador como medio de enseñanza – aprendizaje se fundamentan tanto en las características técnicas que tiene la máquina como en el desarrollo de la tecnología educativa en que se sustenta el diseño de ambientes de enseñanza- aprendizaje.

Algo que es consustancial al computador moderno es la interactividad que es posible lograr entre el usuario y la máquina para ofrecer algo diferente o mejor que otros medios para promover el aprendizaje. Por ello el computador debe usarse para obtener máximos beneficios en el campo de la educación.

El computador permite crear y recrear situaciones que el usuario pueda vivir, analizar, modificar, repetir, etc. a voluntad dentro de una perspectiva conjetural en la que es posible generar y someter a prueba sus propios patrones de pensamiento.

El docente, usando recursos educativos para apoyar las funciones que puede mediatizar con materiales de aprendizaje, se convierte así en un creador, administrador y facilitador de ambientes de aprendizaje que sean significantes para sus alumnos.

2.2.2.4 EL COMPUTADOR EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Diversas han sido las metodologías pedagógicas que han comenzado a surgir como resultado de la innovación científica y tecnológica. Es así que el computador aparece como uno de los medios tecnológicos más recientes y de mayor proyección educativa.

Esta herramienta metodológica presenta características que la tornan poderosa para fines de enseñanza y aprendizaje. El computador es una herramienta que pertenece a los alumnos de hoy, quienes son partícipes de una era tecnológica en la cual se demandan en forma creciente aprendizajes y razonamientos creativos.

En este contexto, ha existido una creciente utilización del computador como medio de apoyo instruccional en el aula escolar, centrándose la atención en los niveles superiores de la educación básica regular. Por otro lado, no menos importante para ser la práctica pedagógica de los primeros años de la educación formal, en donde se observa un número ascendente de experiencias con el computador.

El uso del computador en la Educación Inicial tiene como finalidad asistir el desarrollo intelectual del niño y mediar su socialización en torno a una tarea cognitiva.

Realizando un análisis cuali y cuantitativo de los estudios sobre informática educativa y educación inicial se podrá establecer un lineamiento teórico y metodológico sobre el uso del computador en los primeros años de la educación formal, pudiendo afirmar que:

- ❖ El computador es una herramienta instruccional que pertenece al mundo del niño.

- ❖ Antes de utilizar el computador en la educación inicial es necesario establecer que se espera que el niño pueda aprender con el computador y cómo se espera que ello ocurra.
- ❖ El niño debe experimentar con una amplia gama de aplicaciones computacionales.
- ❖ El computador debe utilizarse para tres fines fundamentales:
 - Como medio de apoyo y estimulación del desarrollo intelectual
 - Como una metodología de utilización de nuevas herramientas de aprendizaje.
 - Como una forma de iniciar en el niño el desarrollo de una cultura informática.
- ❖ Las experiencias curriculares con el computador deben ser voluntarias; no se debe obligar al niño a que interactúe con el computador.
- ❖ El contenido del software a utilizar debe ser apropiado para la edad del niño.
- ❖ Las actividades que se desarrollen con el computador deben ser integradas al currículo.
- ❖ Se debe estimular a los niños para que utilicen el computador como un medio para facilitar su crecimiento social, intelectual, emocional y creativo.
- ❖ El educador es clave para el éxito de los niños en su interacción con el computador.
- ❖ Las actividades de aprendizaje con el computador deben ser prolijamente planificadas y evaluadas.
- ❖ El computador debe ser utilizado para estimular el pensamiento y la creatividad y no la memorización.
- ❖ El niño tiene que tener el espacio y la libertad suficiente para escoger el tipo de programa con el cual va a trabajar. Ello promueve independencia, autocontrol, así como también le da al niño la posibilidad de escoger el programa que satisfaga más plenamente sus intereses y habilidades.

2.2.2.5 SOFTWARE EDUCATIVO

Existen infinidad de conjuntos de instrucciones codificadas o programas diseñados para complementar una amplia gama de necesidades que se presentan normalmente y que utilizan de la mejor forma posible el hardware. Tal conjunto de instrucciones reciben el tan genérico nombre de software.

Gran parte de este software es suministrado por los fabricantes pero, obviamente, muchos usuarios realizan propios desarrollos para necesidades específicas que incluso comercializan a terceros.

En los últimos años han comenzado a emerger algunos software de calidad y de gran atracción para los aprendices. Un aspecto que señalan las investigaciones se refiere a la clasificación de un software educativo como de buena o mala calidad. Aparentemente, lo que puede parecer de buena calidad para el docente muchas veces ha demostrado ser pobre para los alumnos y viceversa. De hecho, los alumnos han sido atraídos por software muchas veces considerado pobre por los docentes.

Una sugerencia que continuamente se da por los evaluadores de software, es que una opinión sobre un software educativo debiera reservarse hasta que éste sea utilizado por los respectivos usuarios, que son los mismos alumnos.

A. Fundamentos teóricos:

Todos los componentes físicos de la computadora (monitor, teclado, unidad central, tarjetas de video, etc.) no tendrían una utilidad sino existiera una parte lógica capaz de actuar y darles sentido. Es el **software** el que permite darle consistencia lógica a la parte material del computador. El hardware es el “cuerpo” y el software el “alma” del computador, así la sustancia que nutre el alma son los programas.

“La literatura define el concepto amplio de software educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educativa”¹⁷

Por otro lado, el concepto restringido de software educativo lo circunscribe al proceso de enseñanza y aprendizaje, definiéndose como aquel material instruccional de enseñanza y aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador.

Ambas acepciones incluyen la más variada gama de tipos de software educativo, entre los cuales se destacan, dentro de la clasificación de Taylor (1980), aquellos software en los cuales el rol esencial del computador es participar como herramienta; como es el caso de los paquetes estadísticos, planillas electrónicas, etc.

Otros tipos de software son aquellos en los cuales el computador juega un rol de alumno y el aprendiz se convierte en profesor del computador, como es el caso de la utilización de lenguajes de programación, sistemas y lenguajes de autor.

Finalmente existen aquellos software donde el rol preponderante del computador es de apoyo al aprendiz, como ocurre con los juegos educativos, software de ejercitación y práctica, etc.

B. Categorías del Software:

Se divide en tres categorías:

- ❖ **Software Básico:** Sistemas operativos, utilitarios y antivirus

¹⁷ SÁNCHEZ, J.(1995). Informática Educativa, pp.133.

- **Sistemas Operativos:** Es el conjunto de programas que inicia y supervisa el trabajo del computador, generalmente se almacenan en una parte de la memoria RAM. Supervisa el procesamiento y aplicación de otros programas y controla el tráfico de información y la racionalización de la memoria del computador.¹⁸
- **Los Utilitarios:** son programas diseñados para mejorar las funciones de los sistemas operativos; como copiar, formatear, ordenar, etc.
- **Los Antivirus:** son programas diseñados para detectar y eliminar los famosos virus informáticos.

- ❖ **Lenguajes de Programación:** Son las sentencias que se utilizan para escribir un Programa y son de bajo y alto nivel:
 - **De bajo nivel:** lenguajes escritos en “lenguaje máquina”, están más cerca del computador y más lejos del usuario; pues su nomenclatura es jeroglífica.
 - **De alto nivel:** lenguajes escritos en “lengua casi hablada”, están más cerca del usuario.

- ❖ **Software de Aplicación:** Programas desarrollados para ejecutar determinadas labores.
 - **Procesadores de texto:** crean y modifican documentos
 - **Word Perfect o Microsoft Word:** es un procesador de texto
 - **Hojas de cálculo:** elaboran y modifican cuadros
 - **Quattro Pro o Microsoft Excel:** incluye una base de datos que permite simplificar pasos innecesarios.
 - **Manejador de base de datos:** manipula información de una base de datos, crea planillas, inventarios, etc.
 - **Diseño Gráfico:** programas especializados que se utilizan para elaborar gráficos que se pueden emplear en artes, publicidad, etc.

¹⁸ HIDALGO, M. (1997). Introducción a la Informática Educativa, pp.33.

C. Funciones del Software Educativo:

➤ **Función Informativa:**

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructurada de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

Los programas tutoriales, los simuladores y especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

➤ **Función Instructiva:**

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unas capacidades específicas.

➤ **Función Motivadora:**

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y cuando sea necesario, focalizarlos hacia los aspectos más importantes de las actividades.

➤ **Función Evaluadora:**

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

➤ **Función Investigadora:**

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar.

➤ **Función Expresiva:**

Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.

➤ **Función Metalingüística:**

Mediante el uso de los sistemas operativos y los lenguajes de programación los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

➤ **Función Lúdica:**

Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

➤ **Función Innovadora:**

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a las instituciones educativas y en general suelen permitir muy diversas formas de uso.

D. Características esenciales del Software Educativo:

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemática, idiomas, geografía, etc.) de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.
- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, son mínimos; aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.
- Son versátiles; se adaptan a entornos, estrategias didácticas y usuarios. Para lograr esa versatilidad deberán ser programables, abiertos y susceptibles de ser evaluados.

E. Metodología de Producción de Software Educativo:

Diversos autores han sugerido metodologías para una adecuada producción de software educativo, el cual por su connotación de educativo, debe poseer ingredientes e incorporar estrategias un tanto diferentes a las empleadas en otros tipos de software.

Bork (citado por Sánchez): sugiere cinco estados-no necesariamente secuenciales- para el desarrollo de material de aprendizaje para computador. Éstos son: “Diseño pedagógico, diseño gráfico, implementación, evaluación y mejoramiento”¹⁹

- **Diseño Pedagógico:** Proceso de planificación que precede a cualquier implementación, donde se establecen los lineamientos pedagógicos fundamentales de los módulos a desarrollar.
- **Diseño Gráfico:** Donde se debe especificar y explicitar la aparición visual del material de aprendizaje y su estructura en espacio y tiempo.
- **Implementación:** Etapa intermedia entre el diseño y el producto final. Es la programación misma del software educativo.
- **Evaluación:** Bork sugiere evaluar formativa y sumativamente el software y efectuar un feedback permanente para mejorar constantemente el producto.
- **Mejoramiento:** Debe ser aplicado inmediatamente después de cada estado de diseño pedagógico y gráfico, así como también luego del diseño de los códigos, la estructuración y programación del diálogo.

E. Diseño del Software Educativo:

El diseño del software es el proceso de representar las funciones del sistema a fin de poder transformar con facilidad en uno o más programas de computación. La clave en esta etapa es ¿cómo se debería solucionar el problema?

El diseño del programa está en función directa de los resultados de la etapa de análisis. La orientación y contenido se deriva de la necesidad educativa o problema que justifica el programa; el tipo de software establece una guía para el tratamiento y funciones educativas que es deseable que el programa cumpla para satisfacer la necesidad.

¹⁹ SANCHEZ, J.; Op. Cit., p.134

➤ **Variables Exógenas para el diseño del programa:**

De los datos del análisis de requerimientos educacionales, es necesario redefinir las variables que caracterizan el contexto del Programa que se va a diseñar. A quién va dirigido, qué contiene, la necesidad educativa, restricciones y recursos para los usuarios, equipamiento y soporte lógico que se va a utilizar.

La definición de cada una de las variables, está asociada a las siguientes interrogantes:

- ✓ ¿A quién va dirigido el programa? ¿Cuáles son las características de sus destinatarios?
- ✓ ¿A qué área de contenido y unidad de instrucción se aplica el programa?
- ✓ ¿Qué problemas se resolvería con el programa?
- ✓ ¿Bajo que condiciones se espera que utilizarán los usuarios?
- ✓ ¿Qué características físicas y lógicas deberá tener el equipo para implementar el programa?

➤ **Usuarios potenciales del programa:**

Es sumamente importante conocer los usuarios potenciales del programa, el sistema de motivación y de refuerzo así como el sistema de comunicación que se decida diseñar dependerán a quiénes va dirigido el programa. Para establecer sus principales características conviene responder a las siguientes preguntas:

- ✓ ¿A qué grupo de edad pertenecen?
- ✓ ¿Qué nivel de escolaridad tienen?
- ✓ ¿Qué intereses y expectativas pueden tener los alumnos respecto al tema?
- ✓ ¿Qué conocimientos, habilidades y destrezas poseen, para el estudio del tema?

➤ **Área de Contenido:**

Es importante conocer en qué área del contenido curricular se van a usar los programas que se tratan de desarrollar. Para tener claridad sobre el área de contenido, amerita responder por los menos a las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué área de contenido se estudiará con este programa?
- ✓ ¿Qué unidades de instrucción presentan problemas relacionados con el tema y las capacidades que se va a apoyar con el estudio del programa?

Fuentes de la Necesidad Educativa:

El problema que se pretende resolver con el programa puede provenir de diversas fuentes:

- ✓ De la población objeto (ej. Desmotivación, características especiales)
- ✓ Del área de contenido (aspectos problemáticos de enseñar)
- ✓ Del Currículo (capacidades que exigen apoyo computacional)

Cualquiera que sea la fuente que genera la necesidad, es importante anotar cuál es el problema de enseñanza – aprendizaje o de su administración que se busca resolver con el software. Las siguientes interrogantes permiten clasificar las necesidades:

- ✓ ¿Qué se busca con el programa?, ¿qué se pretende con el material?, ¿para qué se va a hacer este programa?
- ✓ ¿En respuesta a qué problemas educativos se amerita desarrollar este programa?
- ✓ ¿Qué fases del proceso de enseñanza – aprendizaje requieren especial apoyo en este caso?

F. El Diseño Integral de un Programa Educativo computarizado:

El diseño integral de un programa incluye tres dimensiones complementarias:

- **El diseño educativo** que es el corazón del programa. Trata de resolver lo que hay que enseñar para llenar el vacío entre lo que se supone que ya saben y lo que deberían saber quienes usen el programa educativo.
- **El diseño de la interfase** que hace posible una interacción eficiente entre el usuario y el programa
- **El diseño computacional** que permite atender en forma eficiente y efectiva los requerimientos que las dos dimensiones restantes imponen al programa e indica cómo hacer en el computador aquello que, a nivel de educación y comunicación se requiere para satisfacer la necesidad educativa detectada.

G. Alternativas para desarrollar un Programa Educativo computarizado:

Existen las siguientes alternativas:

- **Producción a cargo de expertos en informática:**

Si se cuenta con un grupo interdisciplinario (especialistas en contenido, metodología e informática) que colabore diferencialmente en las distintas fases del ciclo de vida del desarrollo del software, es posible obtener el máximo provecho a la formación y experiencia de cada tipo de especialistas, con el objeto de alcanzar un producto que sea de máxima calidad desde la perspectiva educativa, de contenido y computacional.

En un equipo multidisciplinario, es de competencia del especialista en informática, la de determinar que herramientas de desarrollo convienen utilizar y generar el programa computarizado de modo que se optimice los recursos disponibles en las máquinas y en las herramientas seleccionadas.

Será competencia del experto en contenido, entre otras cosas, preparar y alimentar los bancos de preguntas, colaborar con el montaje

de los componentes gráficos y con ayuda del metodólogo, comentar y reorientar los pantallazos que el desarrollador va elaborando.

➤ **Producción a cargo de no expertos en informática:**

Cuando el grupo a cargo del desarrollo de un programa no cuenta con un especialista en informática, cabe considerar dos alternativas para llevar a la práctica el desarrollo:

- Contratar la programación con un especialista en informática externo (que no pertenece al grupo); si se opta por esta solución, es importante crear instancias de revisión de los productos parciales que se van obteniendo de modo que haya control sobre el programa educativo en la medida en que se desarrolla.
- Intentar que uno o más miembros del equipo de diseño con disposición hacia la computación aprendan a usar un lenguaje o un sistema de autoría, de modo que ellos mismos elaboren el programa requerido.

H. Evaluación de Software:

Los lineamientos generales acerca del diseño de software tienden a aumentar la probabilidad que una lección o módulo instruccional cumpla con los objetivos y enseñe en forma adecuada, pero no lo garantiza. Para determinar la efectividad de un software, éste debe ser aplicado a una población muestral en forma experimental, para corregir sus fallas y así optimizar su eficiencia. Este proceso conocido como validación de software, consiste en: experimentación, revisión y re-experimentación, de manera de probar fehacientemente la efectividad de la lección.

La literatura señala dos tipos de evaluación de software: evaluación formativa y evaluación sumativa. En un software educacional el proceso de evaluación formativa corresponde a las evaluaciones realizadas por las personas que desarrollan el software, de manera de detectar cómo se pueden modificar los programas para hacerlos más efectivos. Por otro lado, una evaluación

sumativa de un software educacional corresponde a la evaluación que se realiza después que el programa ha sido desarrollado y evaluado formativamente. Esta evaluación no es realizada por los productores del software y su finalidad es proveer información necesaria para la toma de decisiones acerca de la viabilidad de un paquete instruccional. Generalmente, los resultados de esta evaluación sumativa sirven como guía para potenciales compradores o usuarios de software educacional.

I. Ventajas del Software Educativo:

Un significativo número de estudios, que se comunican en la literatura, han efectuado una etapa evaluativa sobre la efectividad del software, en términos de aprendizaje, cambio de actitudes u otras variables involucradas.

Dentro de los estudios que se han realizado, la gran mayoría tiende a indicar:

- El uso de material instruccional, apoyado por computador, mejora el aprendizaje o no muestra diferencias cuando es comparado con el enfoque tradicional.
- El uso del software educativo reduce el tiempo necesario para lograr aprendizaje comparado con las clases regulares.
- Los alumnos, generalmente, desarrollan una actitud más positiva hacia los computadores, como resultado de la exposición a actividades con software educativo.

Entre otras ventajas podemos destacar:

❖ Innovación en la práctica docente:

El uso de programas informáticos puede favorecer la transformación de las prácticas de enseñanza, de los modos de transmitir y adquirir conocimientos. Por otro lado, el medio informático permite atender a diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos gracias a su flexibilidad y adaptabilidad.

❖ **Recurso de aprendizaje:**

Los alumnos manifiestan una alta motivación hacia el uso de programas educativos y los profesores pueden aprovechar este interés para introducirlos como medios útiles para el aprendizaje.

❖ **Potenciación de capacidades cognitivas:**

El uso adecuado del computador estimula el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como, por ejemplo, las habilidades de procesamiento de información, desarrollo de expresión de ideas, las habilidades de comunicación, el fomento de la autonomía personal y la creatividad.

2.2.2.6 SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Está destinado a niños de 5 años del nivel inicial y busca el desarrollo de capacidades del Área de Comunicación Integral, propuestas en el Diseño Curricular Nacional.

Se utiliza la informática como una herramienta, donde el niño no domina aun la lecto escritura; pero si la imagen. El sonido y la interactividad que ofrece el software serán un soporte para su desarrollo. El software está estructurado en dos fases, con un total de 15 sesiones.

En una primera etapa, fase de inicio, las actividades propuestas apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora. Está conformada por 7 sesiones, las cuales se desarrollan en el lapso de 2 semanas, ya que cada sesión se trabaja en un día. Estas sesiones fueron trabajadas en forma grupal.

En esta fase se desarrollaron las siguientes actividades:

- Primera sesión: Elaborando nuestro cartel “Normas de uso y cuidado de la computadora”
- Segunda sesión: Elaborando nuestro cartel “Momento de Computación”
- Tercera sesión: “Conociendo el CPU”
- Cuarta sesión: Conociendo el Monitor”
- Quinta sesión: “Conociendo el Teclado”
- Sexta sesión: “Conociendo el Mouse”
- Séptima sesión: “ Conociendo el software “Actividades para desarrollar el Lenguaje”

Por otro lado, se aspira a estimular y favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas, la capacidad visomotora y psicomotora; para favorecer el desarrollo de la lecto escritura; esto a través de la fase de desarrollo constituida por 8 sesiones.

Las sesiones se trabajaron a lo largo de 8 semanas; es decir cada sesión se trabajó 1 semana, considerando que los 20 niños y niñas debían utilizar el software durante la semana, por lo que trabajaron 4 niños(as) por día. En esta fase el trabajo desarrollado con los niños fue de manera individual con el acompañamiento de la docente.

En la Fase de Desarrollo, las sesiones fueron las siguientes:

- Octava sesión: “Puedes ayudarme a encontrar lo que necesito”
- Novena sesión: “Comunicando mis emociones e ideas”
- Décima sesión: “Narrando mis experiencias”
- Décima primera sesión “Realizando acciones”
- Décima segunda sesión: “Ahora cuento yo”
- Décima tercera sesión: ¿Cómo debo actuar?
- Décima cuarta sesión: “Vamos a contar un cuento”
- Décima quinta sesión: “Construyo una escena”

Las actividades estuvieron dirigidas a desarrollar las competencias comunicativas: expresión oral, capacidad de respuesta oral, comprensión lectora, y producción de textos.

Este es un recurso informático que resulta atractivo e implicará una mayor atención del alumno.

A. CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE: “ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE”

- Está diseñado con una finalidad didáctica: desarrollar competencias comunicativas.
- Utiliza la computadora como soporte, donde los niños(as) realizan las actividades que se les proponen.
- Se centra en el niño, como sujeto que aprende.
- El software está desarrollado en visual Basic 6.0, en el que se le ha generado una librería de imágenes, sonidos y texto que correspondan a cada una de las actividades planteadas en el software.
- Pertenece a la categoría stand alone y necesita ser instalado en la PC.

B. POSIBILIDADES DEL SOFTWARE:

- Es flexible, ya que tiene la capacidad de adecuarse a nivel de avance de cada niño y niña.
- Es fácil de usar, al no requerir que los niños(as) tengan conocimientos informáticos.
- Es interactivo ya que contesta inmediatamente las acciones de los alumnos y hace posible una interacción eficiente entre el usuario y el programa.
- Es de carácter exploratorio, ya que invita al niño(a) a descubrir y a crear composiciones literarias.
- Se caracteriza por la relación e intervención directa de la profesora con el niño, utilizando el computador como soporte pedagógico; siendo un

software mixto (Blended Learning), que requiere tanto la participación del niño como del acompañamiento de la profesora, para observar y registrar directamente la participación verbal del niño.

- Favorece los procesos de aprendizaje que se dan en el aula; por ello se refuerzan, al día siguiente, cada una de las actividades desarrolladas, trabajando directamente con los niños mediante el uso de material concreto y/o expresión verbal.

C. CUALIDADES DEL SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS:

- **Pertinencia:**
Es la correspondencia que guarda el software educativo con el desarrollo de las capacidades programadas para lograr competencias comunicativas; las cuales responden a las necesidades, intereses y características de los niños y niñas de 5 años.
- **Coherencia interna:**
Característica referida a la secuencia lógica y coherente de las actividades propuestas, con sentido para los niños y niñas, guardando una relación interna durante su navegación. Esta cualidad facilita el trabajo y hace entendible la ejecución del software.
- **Aceptabilidad:**
Capaz de despertar y mantener el interés de los niños y niñas, a quienes está dirigido, incentivándolos y motivándolos constantemente a seguir trabajando; todo ello demostrado en la actitud que adopta durante su utilización.

- **Funcionalidad:**

El software responde a los objetivos previstos, por el cual fue creado; posibilita el trabajo en los niños y niñas, con el acompañamiento de la docente. La complejidad y lenguaje utilizado son adecuados a la edad. Brinda ayudas orientativas para una fácil navegación.

D. SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS:

A continuación se presenta el programa del software educativo para el desarrollo de competencias comunicativas.



SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS “Actividades para Desarrollar el Lenguaje”

I.- DATOS INFORMATIVOS.-

- 1.1 INSTITUCIÓN** : IEI N° 229 – A “Mafalda Céspedes Q.”
1.2 DESTINATARIOS : Niños de 5 años
1.3 DOCENTE : Mgr. Tatiana Arteaga Gandarillas
1.4 ÁREA INVOLUCRADA : Comunicación Integral

II. NOMBRE DEL SOFTWARE.-

“Actividades para desarrollar el lenguaje”

III. TIEMPO ESTIMADO DE APLICACIÓN.-

Setiembre – Diciembre

IV. FUNDAMENTACIÓN.-

Los rápidos avances científicos – tecnológicos que se producen, hace que se esté protagonizando cambios que, a nivel mundial, perfilan una nueva sociedad: la sociedad de la información.

En este nuevo entorno, se genera la necesidad de que las Instituciones Educativas del Nivel Inicial se informaticen mediante la incorporación y el uso de la PC, que no sólo permite la creación de ambientes de aprendizaje estimuladores de la construcción de conocimientos, economiza tiempo y esfuerzos, sino que también implica nuevas herramientas y recursos para crear y hacer.

Las docentes del nivel inicial tienen el desafío de poner la herramienta informática al servicio del desarrollo de las capacidades de los niños y niñas,

teniendo en cuenta que este recurso resulta muy atractivo e implica una mayor atención del alumno.

El software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje” es una iniciativa a este desafío; ya que ofrece la posibilidad de desarrollar en niños y niñas competencias comunicativas de acuerdo a los contenidos curriculares del nivel inicial.

La aplicación de este software permite a los alumnos interactuar con la computadora, así como recibir una atención personalizada de la profesora. A través de su uso, experimentación y producción de tareas promueve la solución de las actividades presentadas.

V. OBJETIVOS.-

5.1 Iniciar al niño(a) en el conocimiento del hardware (monitor, Mouse, CPU, teclado, parlantes) su uso y cuidados.

5.2 Utilizar la herramienta informática como propuesta de juego, para producir textos y expresarse gráficamente.

5.3 Explorar el software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje” realizando las diferentes actividades que le presenta.

5.4 Lograr el desarrollo de Competencias Comunicativas mediante la aplicación del software educativo “Actividades para desarrollar el lenguaje”

VI. CONTENIDOS.-

6.1 LA COMPUTADORA Y SUS COMPONENTES:

Nombre, diferenciación y funciones básicas.

- Monitor
- Teclado
- Mouse
- CPU (Unidad Central de Proceso)

6.2 EXPRESIÓN ORAL:

- Expresión
- Pronunciación
- Comunicación
- Narración

6.3 CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL:

- Utilización del lenguaje oral
- Reproducción de información

6.4 COMPRENSIÓN LECTORA:

- Actitud crítica frente a textos orales
- Lectura de imágenes
- Descripción de características
- Asociación imagen – texto
- Secuencia de imágenes
- Comprensión de relatos
- Expresión gráfica

6.5 PRODUCCIÓN DE TEXTOS:

- Aporte de ideas
- Creación de cuentos

DIMENSIONES:

ÁREA PERSONAL SOCIAL	
<p>1. Participa y colabora en actividades del ámbito familiar, en el grupo del aula, equipo de trabajo, aportando ideas y asumiendo responsabilidades en las tareas individuales y colectivas.</p>	<p>1.1 Participa en la elaboración del cartel “Normas de Uso” aportando ideas</p> <p>1.2 Cuida cada una de las partes de la computadora fuera y durante las actividades que realiza en ella.</p> <p>1.3 Participa en el grupo del aula aportando ideas para la elaboración del cartel “Momento de Computación”</p>

ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA	
<p>2. Identifica objetos y sus características preceptuales y funcionales: color, tamaño, espesor, textura, forma, estructura y los utiliza de acuerdo a su función.</p>	<p>2.1 Menciona las principales características del CPU: color, forma, tamaño, textura, partes</p> <p>2.2 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del CPU</p> <p>2.3 Menciona las principales características del Monitor: color, forma, tamaño, textura, partes</p> <p>2.4 Menciona el cuidado y forma de uso del monitor</p> <p>2.5 Menciona las principales características del teclado: color, forma, tamaño, textura, partes</p> <p>2.6 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del teclado</p> <p>2.7 Menciona las principales características del mouse: color, forma, tamaño, textura, partes</p> <p>2.8 Menciona el cuidado y forma de uso del Mouse</p>

ÁREA COMUNICACIÓN INTEGRAL	
<p>EXPRESIÓN ORAL</p> <p>3. Se expresa espontánea y claramente, al comunicar sus necesidades, intereses, emociones, ideas y relatos con un orden secuencial</p>	<p>3.1 Comunica sus necesidades al interactuar con sus compañeros y profesora.</p> <p>3.2 Comunica sus intereses al interactuar con sus compañeros y profesora.</p> <p>3.3 Narra siguiendo una secuencia temporal, utilizando imágenes</p> <p>3.4 Expresa sus ideas coherentemente al comunicarse con su profesora y compañeros</p>

	<p>3.5 Expresa sus ideas con fluidez al comunicarse con sus compañeros y profesora.</p> <p>3.6 Expresa mediante gestos y palabras sus emociones frente a diversas situaciones</p> <p>3.7 Expresa sus ideas al escuchar relatos.</p> <p>3.8 Habla con seguridad al narrar experiencias de la vida cotidiana</p> <p>3.9 Pronuncia con claridad las palabras al comunicar sus ideas</p> <p>3.10 Se expresa espontáneamente en conversaciones</p>
<p>4. Describe y narra con detalle características y roles de las personas, animales, objetos, lugares, acciones y situaciones de su entorno inmediato y social</p>	<p>4.1 Narra situaciones que ocurren en el aula, observando imágenes</p> <p>4.2 Narra situaciones y acciones que ocurren en el hogar, observando imágenes.</p>
<p>CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL 5. Utiliza el lenguaje verbal para planificar experiencias y anticipar soluciones, plantear predicciones y hacer entrevistas.</p>	<p>5.1 Aporta ideas para la planificación de actividades</p>
<p>6. Escucha con interés las explicaciones e información que le dan el adulto y otros niños, estableciendo un diálogo sobre los aspectos que le interesan.</p>	<p>6.1 Responde mediante acciones a las indicaciones simples que le da la profesora</p> <p>6.2 Responde mediante palabras a las indicaciones simples que le da la profesora</p> <p>6.3 Narra con sus propias palabras la información recibida</p>
<p>7 Organiza y argumenta sus ideas expresando sus deseos y emociones, en diversas situaciones comunicativas: colectivas, diálogos, narraciones,</p>	<p>7.1 Hace preguntas sobre diversas situaciones</p>

<p>juegos, explicaciones y demostrando interés por escuchar al interlocutor.</p>	
<p>COMPRENSIÓN LECTORA 8. Interpreta imágenes y describe las principales características de diversos tipos de ilustraciones: dibujos, fotografías, pinturas, ceramios, tejidos, etc.</p>	<p>8.1 Describe las principales características que observa en ilustraciones.</p>
<p>9. Interpreta imágenes, carteles, grabados, fotografías, etc. Que acompañan a diferentes tipos de escritos, estableciendo relaciones entre estos y la imagen, valora esta forma de comunicación.</p>	<p>9.1 Deduce el texto que acompaña a la imagen observada</p>
<p>10. Comprende la secuencia de imágenes de un cuento o historieta corta.</p>	<p>10.1 Ordena la secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento</p>
<p>11. Comprende y explica con sus propias palabras textos orales y escritos de su tradición cultural: leyendas, mitos, cuentos, historias, parábolas, poesías, canciones, adivinanzas u otros, identificando la idea principal.</p>	<p>11.1 Menciona los aspectos positivos de la fábula escuchada 11.2 Menciona los aspectos negativos de la fábula escuchada 11.3 Asume una actitud frente al mensaje de la fábula</p>
<p>12. Relata el texto escuchado con sus propias palabras, contesta preguntas literales e inferencias sobre el texto.</p>	<p>12.1 Relata con sus propias palabras el cuento escuchado 12.2 Contesta preguntas literales del cuento escuchado 12.3 Descubre el mensaje del texto escuchado</p>
<p>13. Hace la lectura de un texto acompañado de imágenes buscando su significado completo: identifica idea principal, personajes, situaciones, ambientes, parte favorita del cuento o relato, etc.</p>	<p>13.1 Hace la lectura de un texto acompañado de imágenes mencionando la idea central de la poesía</p>
<p>14. Produce espontáneamente dibujos figurativos, representaciones humanas y símbolos convencionales de escritura sencillos, para transmitir mensajes e</p>	<p>14.1 Arma una escena de lo que comprendió del cuento escuchado</p>

<p>ideas y representar palabras significativas.</p>	
<p>PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p> <p>15. Crea un texto libremente: cartas, cuentos, rimas, adivinanzas, canciones, instructivos para construir un objeto, etc., de manera individual y grupal y comparte lo producido con los demás.</p>	<p>15.1 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba</p> <p>15.2 Corrige lo que dicto a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar.</p> <p>15.3 Crea un cuento a partir de imágenes.</p> <p>15.4 Aporta ideas para la creación de un texto</p> <p>15.5 Sugiere temas para la creación de textos</p>

VII. ACTIVIDADES.-

Considerando que el aprendizaje es un proceso activo, se proponen actividades que permitan al niño(a) a través del juego, explorar, experimentar, crear, plantearse interrogantes y buscar respuestas.

En el esquema de trabajo se tiene en cuenta lo siguiente:

- Tiempo de atención de los niños y motivación
- Operación todavía incontrolada del dispositivo de comunicación con la computadora (Mouse)
- Favorecimiento de la curiosidad y capacidad exploratoria, creativa y expresiva de los niños

7.1 DE INICIO:

SESIONES	DIMENSIONES	ACTIVIDADES	TIEMPO
Sesión Nº 1		- Aplicación del pre test al grupo	1 semana
Sesión Nº 2	Área Personal Social 1.1 Participa en la elaboración del cartel “Normas de Uso” aportando ideas 1.2 Cuida cada una de las partes de la computadora fuera y durante las actividades que realiza en ella	- Observan la computadora que se encuentra en el aula - Elaboran el cartel “Normas de Uso y cuidado del hardware (monitor, Mouse, teclado, CPU) - Colocan el cartel en el rincón informático	25 minutos
Sesión Nº 3	Área Personal Social 1.3 Participa en el grupo del aula aportando ideas para la elaboración del cartel “Momento de Computación”	-Toman acuerdos para la organización del trabajo (por turnos) - Elaboran el Cartel: “Momento de Computación”, especificando el día de la semana que le corresponde trabajar a cada niño(a). - Colocan el cartel en el rincón informático	25 minutos

7.2 DE DESARROLLO:

El trabajo se desarrollará en dos etapas:

A. **Etapa Nº 1:** Las actividades propuestas tienen como objetivo posibilitar un primer acercamiento del niño a la computadora para en base al diálogo determinar el nivel de conocimientos previos que poseen. Estas actividades se desarrollan con todo el grupo.

Se permite el contacto directo con la computadora con el fin de reconocerla y apropiarse del espacio donde se realizan las actividades.

- Nombre, diferenciación y funciones básicas de la computadora y sus componentes

B. **Etapa Nº 2:** Acercamiento del niño al software educativo

Presentación del software “Actividades para desarrollar el lenguaje”

Observan las posibilidades que ofrece el software.

SESIONES	DIMENSIONES	ACTIVIDADES	TIEMPO
Sesión Nº 4	Área Lógico Matemática 2.1 Menciona las principales características del CPU: color, forma, tamaño, textura, partes 2.2 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del CPU	<ul style="list-style-type: none"> - Observan el CPU y mencionan las principales características - Identifican cada una de sus partes y la función que cumple cada una de ellas. - Dialogan sobre los cuidados que se debe tener con el CPU - Trabajan en la hoja de aplicación 	40 minutos
Sesión Nº 5	Área Lógico Matemática 2.3 Menciona las principales características del Monitor: color, forma, tamaño, textura, partes 2.4 Menciona el cuidado y forma de uso del monitor	<ul style="list-style-type: none"> - Observan el monitor y describen sus principales características - Dialogan sobre la utilidad de los íconos que aparecen en la pantalla. - Dialogan sobre los cuidados que se debe tener con el monitor. - Trabajan en la hoja de aplicación 	40 minutos
Sesión Nº 6	Área Lógico Matemática 2.5 Menciona las principales características del teclado: color, forma, tamaño, textura, partes 2.6 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del teclado	<ul style="list-style-type: none"> - Observan el teclado y describen sus principales características - Reconocen las principales partes del teclado - Dialogan sobre la utilidad del teclado. - Por turnos escriben su nombre - Trabajan en la hoja de aplicación 	60 minutos
Sesión Nº 7	Área Lógico Matemática 2.7 Menciona las principales características del mouse: color, forma, tamaño, textura, partes 2.8 Menciona el cuidado y forma de uso del Mouse	<ul style="list-style-type: none"> - Por turnos observan el Mouse y describen sus principales características - Dialogan sobre las partes y uso del Mouse - Por turnos manejan el Mouse dirigiendo el puntero con diversos movimientos. - Trabajan en la hoja de aplicación 	60 Minutos
Sesión Nº 8	Área Personal Social Experimenta las posibilidades que le ofrece la computadora para realizar actividades a través del uso de un software	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre las actividades que desarrollarán con el software - Recuerdan el contenido del cartel de normas de uso y cuidado de la computadora. - Repasan el rol de turnos. - Trabajan en la hoja de aplicación 	25 Minutos

<p>Sesión Nº 9</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.1 Comunica sus necesidades al interactuar con sus compañeros y profesora 3.3 Narra siguiendo una secuencia temporal, utilizando imágenes 3.4 Expresa sus ideas coherentemente al comunicarse con su profesora y compañeros</p>	<p>-Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Ordena y narra una secuencia del nacimiento del pollito. - Realiza asociación de imágenes - Durante la semana se esfuerza por comunicar sus necesidades en cada una de las actividades realizadas.</p>	<p>20 minutos por niño(a)</p>
<p>Sesión Nº 10</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.5 Expresa sus ideas con fluidez al comunicarse con sus compañeros y profesora. 3.6 Expresa mediante gestos y palabras sus emociones frente a diversas situaciones 3.7 Expresa sus ideas al escuchar relatos.</p>	<p>- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Reconoce los estados emocionales de los niños y expresa sus propias vivencias - Escucha una fábula y expresa sus ideas. - Al día siguiente, trabajan en la hoja de aplicación, como refuerzo.</p>	<p>20 minutos por niño(a)</p>
<p>Sesión Nº 11</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.8 Habla con seguridad al narrar experiencias de la vida cotidiana 4.1 Narra situaciones que ocurren en el aula, observando imágenes 4.2 Narra situaciones y acciones que ocurren en el hogar, observando imágenes.</p>	<p>- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Describe las imágenes que observa - Al día siguiente, por turnos, narra algún acontecimiento que ocurrió en su hogar.</p>	<p>20 minutos por niño(a)</p>
<p>Sesión Nº 12</p>	<p>Área Comunicación Integral 5.1 Aporta ideas para la planificación de actividades 6.1 Responde mediante acciones a las indicaciones simples que le da la profesora 6.2 Responde mediante palabras a las indicaciones simples que le da la profesora 13.1 Hace la lectura de un texto acompañado de imágenes mencionando la idea central de la poesía</p>	<p>- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Descubre el mensaje - Completa la planificación de la actividad. - Realizan lectura de imágenes - Al día siguiente, planifica en grupo una actividad</p>	<p>20 minutos por niño(a)</p>

<p>Sesión Nº 13</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.9 Pronuncia con claridad las palabras al comunicar sus ideas 6.3 Narra con sus propias palabras la información recibida 9.1 Deduce el texto que acompaña a la imagen observada 15.1 Crea un texto libremente al observar imágenes 15.2 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba 15.3 Corrige lo que dicto a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar. 15.4 Utiliza imágenes para crear un cuento 15.5 Aporta ideas para la creación de un texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Narra con sus propias palabras la información recibida. - Observa algunas escenas y deduce el texto que acompaña a la imagen observada. - Observa imágenes y las ordena libremente - Crea un texto utilizando las imágenes - Al día siguiente, produce un texto en forma grupal 	<p>25 minutos por niño(a)</p>
<p>Sesión Nº 14</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.10 Se expresa espontáneamente en conversaciones 11.1 Menciona los aspectos positivos de la fábula escuchada 11.2 Menciona los aspectos negativos de la fábula escuchada 11.3 Asume una actitud frente al mensaje de la fábula 8.1 Describe las principales características que observa en ilustraciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Observa imágenes y escucha el relato de la fábula: “La paloma y la hormiga” - Menciona los aspectos positivos y negativos de la fábula escuchada - Asume una actitud frente al mensaje de la fábula - Observa una escena y describe las principales características que observa. 	<p>25 minutos por niño(a)</p>
<p>Sesión Nº 15</p>	<p>Área Comunicación Integral 3.9 Pronuncia con claridad las palabras al comunicar sus ideas 12.2 Contesta preguntas literales del cuento escuchado 12.3 Descubre el mensaje del texto escuchado 15.5 Sugiere temas para la creación de textos 7.1 Hace preguntas sobre diversas situaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Escucha el cuento “La tortuga y la liebre” - Contesta preguntas literales del cuento - Descubre el mensaje - Sugiere posibles títulos para un cuento. - Al día siguiente, sugiere temas (títulos) ante las imágenes que observan 	<p>25 minutos por niño(a)</p>

<p>Sesión Nº 16</p>	<p>Área Comunicación Integral 10.1 Ordena la secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento 12.1 Relata con sus propias palabras el cuento escuchado 14.1 Arma una escena de lo que comprendió del cuento escuchado</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje” - Observa imágenes y escucha la narración del cuento “La tortuga y la liebre” - Ordena la secuencia del cuento - Narra con sus propias palabras el cuento. - Arma una escena con los personajes del cuento escuchado - Al día siguiente, dibujan en la hoja de aplicación lo que comprendieron del cuento leído. 	<p>25 minutos por niño(a)</p>
-------------------------	---	---	---

7.3 DE CIERRE:

- A. Recuerdan y comparten en el aula, las producciones realizadas durante la aplicación del software

VIII. MODALIDAD DE TRABAJO.-

Las actividades y trabajos propuestos no solo apuntan a que el niño(a) se familiarice y pueda ir conociendo la computadora, sino principalmente, busca desarrollar competencias comunicativas, así como su capacidad visomotora y psicomotora, e iniciación en la lecto escritura.

Para el desarrollo de la actividad se establece, durante la jornada de trabajo, un espacio de tiempo específico denominado: “Momento de Computación”, el cual se establece durante 4 días de la semana, de lunes a jueves, 2 horas al día, aproximadamente. Al día se trabaja con 5 niños(as), de 20 a 25 minutos aproximadamente, con cada uno de ellos. El resto del grupo sigue trabajando en las actividades del día.

Las actividades de motivación se trabajan en forma grupal con los 5 niños y/o niñas que deben utilizar ese día la computadora.

Con el fin de superar algún imprevisto que se presente y/o tener en cuenta la inasistencia de alguno de los niños(as), se deja libre un día de la semana, en este caso los días viernes, para dar flexibilidad al desarrollo del trabajo.

El programa se caracteriza por ser un trabajo mixto, que requiere la intervención del niño(a) con el acompañamiento directo de la profesora, durante la utilización del software; considerándose por ello, una atención personalizada.

Para establecer el día de trabajo en la computadora, se respetará el cartel de turnos elaborado con los mismos niños y niñas.

La exposición, el interrogatorio y la observación directa y continua del desempeño de cada niño, son las estrategias empleadas en cada una de las actividades.

Al día siguiente, con el grupo de los 5 niños(as) que trabajaron con el software, el día anterior; se realizará la actividad de finalización como un refuerzo de las actividades desarrolladas en el computador; mediante la utilización de hojas de trabajo y/o de forma verbal.

Para la implementación del proyecto se utilizará una computadora con un monitor color, teclado, Mouse y parlantes.

IX. EVALUACIÓN.- Con carácter continuo

9.1 EVALUACION INICIAL: Aplicación del pre test

9.2 EVALUACION FORMATIVA:

- A. Análisis de progresos y dificultades en el proceso de aprendizaje
- B. Observación sistemática y pautada de dicho proceso
- C. Registro e interpretación de observaciones

9.2 EVALUACION FINAL:

Aplicación del post test

X. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL SOFTWARE.-

A. Lenguaje de Programación el cual fue desarrollado:

Visual Basic Versión 6.0

B. Programador:

ASSOFLEX – José Chávez Ormeño

C. Medio de soporte físico:

CD-ROM de 640 Mb.

D. Características Multimedia:

- Gráficos con del tipo JPG y BMP
- Sonido archivos Wav

E. Sistema Operativo:

Windows 98, Windows Xp, Windows Vista, Windows Seven.

F. Requerimientos mínimos de Hardware:

- **Procesador** : Pentium II 250 Mhz
- **Memoria RAM** : 128 Mb.
- **Espacio de Disco Duro**: 240 Mb.
- **Tarjeta de Video**: Resolución 1024 x 768 pixels de 16 Mb ó más.
- **Tarjeta de Audio**: Cualquier Tarjeta de Audio
- **Parlantes**: Parlantes Stereo.
- **Dispositivo de Lectura**: Lector de CD-ROM.
- **Correo electrónico para el soporte de software**:
assoflex@yahoo.es o pag. Web: www.assoflex.com

2.3 ANTECEDENTES

Se halló una tesis relacionada a una de las variables del proyecto, considerando como antecedente a la Tesis para optar el grado académico de Magíster en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, “La excursión virtual como estrategia para mejorar la actitud hacia la conservación del medio ambiente en niños de 4 años del C.P.F. “Rosa Coda de Martorell” de Tacna – 2005. Este trabajo de investigación obtuvo dentro de las conclusiones que antes de la aplicación de la excursión virtual los niños mostraron una actitud indiferente y negativa hacia la conservación del medio ambiente; actitud que llegó a ser positiva después de su participación en la estrategia de aprendizaje notándose en una práctica de limpieza, orden, higiene y respeto por las plantas y animales.

2.4 OBJETIVO

Determinar el nivel de las competencias comunicativas luego de la aplicación del software educativo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 229 – A , Tacna 2007.

2.5 HIPÓTESIS

Dado que el software educativo es una herramienta que puede ser utilizada como estrategia en las sesiones de aprendizaje

Es probable que la aplicación de un programa de software logre el desarrollo de competencias comunicativas en niños de 5 años.

III. PLANEAMIENTO OPERACIONAL

3.1 TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y MATERIALES DE VERIFICACIÓN

3.1.1 TÉCNICA: Observación

3.1.2 INSTRUMENTO:

Para la variable Competencias Comunicativas se considera:

Escala de calificación. El instrumento se divide en 4 áreas:

- A. Expresión oral
- B. Capacidad de respuesta oral
- C. Comprensión lectora
- D. Producción de textos

CUADRO Nº 1

IEI Nº 229 – A “Mafalda Céspedes Quelopana”

PUNTAJE ASIGNADO A CADA COMPONENTE

COMPONENTE	Nº DE ITEMS	PUNTAJE MÁXIMO	PUNTAJE MÍNIMO
1. Expresión Oral	14	42	14
2. Capacidad de respuesta Oral	5	15	5
3. Comprensión Lectora	11	33	11
4. Producción de Textos	5	15	5
TOTAL	35	105	35

Fuente: Elaboración Personal

INSTRUMENTO PARA EVALUAR COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Indicaciones:

Luego de leer atentamente cada uno de los ítems que se encuentran guionados, marca en la columna el valor que le corresponda a la respuesta elegida, luego de observar a los niños(as), según la siguiente escala:

Rara vez = 1

Casi siempre = 2

Siempre = 3

Niño(a): Edad:

ITEMS	Rara vez 1	Casi Siempre 2	Siempre 3
1. EXPRESIÓN ORAL			
1.1 Se expresa espontáneamente			
1.2 Se expresa coherentemente			
1.3 Se expresa con fluidez			
1.4 Habla con seguridad			
1.5 Pronuncia con claridad las palabras			
1.6 Comunica sus necesidades			
1.7 Comunica sus emociones			
1.8 Comunica sus ideas			
1.9 Comunica sus intereses			
1.10 Se comunica con sus compañeros			
1.11 Se comunica con la profesora			
1.12 Narra situaciones que ocurren en el aula			
1.13 Narra situaciones que ocurren en su hogar			
1.14 Narra siguiendo una secuencia temporal			
SUB TOTAL			
2. CAPACIDAD DE RESPUESTA ORAL			
1.15 Responde mediante acciones a las indicaciones simples que le da la profesora			
1.16 Responde mediante palabras a las indicaciones simples que le da la profesora			
1.17 Aporta ideas para la planificación de actividades			
1.18 Da a conocer con sus propias palabras la información recibida de la profesora			
1.19 Hace preguntas sobre diversas situaciones			
SUB TOTAL			

3. COMPRENSIÓN LECTORA			
1.20 Menciona los aspectos positivos del texto escuchado			
1.21 Menciona los aspectos negativos del texto escuchado			
1.22 Asume una actitud frente al mensaje escuchado			
1.23 Realiza lectura de imágenes			
1.24 Describe las principales características que observa en ilustraciones			
1.25 Deduce el texto que acompaña a la imagen observada			
1.26 Ordena las secuencias de imágenes de 6 escenas de un cuento			
1.27 Relata con sus propias palabras textos orales			
1.28 Contesta preguntas literales de cuentos escuchados			
1.29 Descubre los mensajes del texto escuchado			
1.30 Construye una escena de lo que comprendió del cuento escuchado			
SUB TOTAL			
4. PRODUCCIÓN DE TEXTOS			
1.31 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba			
1.32 Corrige lo que dictó a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar			
1.33 Aporta ideas para la creación de un texto			
1.34 Sugiere temas para la creación de textos			
1.35 Crea un cuento a partir de imágenes.			
SUB TOTAL			
TOTAL			

3.2 CAMPO DE VERIFICACIÓN

3.2.1 UBICACIÓN ESPACIAL:

La investigación se realizará en la Institución Educativa Inicial N° 229 – A “Mafalda Céspedes Quelopana”, ubicada en el Centro Poblado Menor Para Chico, en el Distrito y Provincia de Tacna. En total cuenta con 6 aulas, 2 secciones de 3 años, 2 secciones de 4 y 2 secciones de 5 años; haciendo un total de 145 niños y niñas matriculados. El personal que labora en la Institución está constituido por 6 docentes nombradas, 2 auxiliares de educación y 2 personales de servicio.

3.2.2 UBICACIÓN TEMPORAL:

La investigación se realizará en el año 2007 – II Semestre Académico

3.2.3 UNIDADES DE ESTUDIO: POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN: La población está constituida por 20 niños y niñas de la sección de 5 años

MUESTRA: Por ser una investigación Pre- experimental se trabajará con toda la población.

3.3 ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS:

Mediante el juicio de expertos y la aplicación del instrumento a 15 niños de 5 años

Confiabilidad para la evaluación de Competencias Comunicativas:

El coeficiente de Confiabilidad se obtuvo utilizando la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K \left(\frac{\overline{COV}}{\overline{VAR}} \right)}{1 + (k - 1) \left(\frac{\overline{COV}}{\overline{VAR}} \right)}$$

Donde:

K = Número de ítems

\overline{COV} = Media de las covarianzas de los ítems

\overline{VAR} = Media de las varianzas de los ítems

Resultados:

$$\alpha = \frac{35 \left(\frac{0.4295}{0.5778} \right)}{1 + (35 - 1) \left(\frac{0.4295}{0.5778} \right)} = \frac{26.0168}{26.2734} = 0.9902$$

$$\alpha = 0.99$$

3.3.2 CRITERIOS PARA EL MANEJO DE DATOS:

- a) **Codificación y procesamiento:** La información obtenida será codificada y procesada utilizando el programa SPSS, con análisis estadísticos y gráficos.
- b) **Agrupación de los datos:** Los datos de la variable de estudios se agrupará teniendo en cuenta una escala que considera cuatro categorías y cuyos valores oscilan de 4 a 1. Para la presentación de los resultados se utilizará la Escala de Calificación A – B y C; relacionadas de la siguiente manera.

CUADRO Nº 2

IEI Nº 229 – A “Mafalda Céspedes Quelopana”

Matriz de categorías y escala del desarrollo de competencias
Comunicativas

CATEGORÍAS	ESCALAS
SIEMPRE (A) logro del aprendizaje	3
CASI SIEMPRE (B) en proceso de lograr el aprendizaje	2
RARA VEZ (C) en inicio del aprendizaje	1

Fuente: Elaboración Personal

c) Presentación de los datos: Para la presentación de la información obtenida se utilizarán cuadros de doble entrada y gráficos.

d) Prueba de Hipótesis: Se utilizará la prueba t de student

3.3.3 Recursos:

A. Humanos

- 01 asesor investigador
- 01 asesor estadístico
- 01 asesor técnico en programación
- 01 digitador
- 01 colaborador

B. Materiales

- 01 computadora
- 01 impresora
- 01 millar de papel bond de 75 gr

C. Presupuesto

RUBRO	COSTOS
1. Salario asesor estadístico	800.00
2. Salario asesor técnico programador	600.00
3. Salario digitador	400.00
4. Salario colaborador	500.00
4. Cartucho para impresora	250.00
5. Papel bond	60.00
6. Gastos en fotocopias	300.00
7. Empastes	200.00
8. Compra Bibliografía	300.00
9. Otros	200.00
TOTAL	3610.00

IV. CRONOGRAMA DE TRABAJO

Tiempo	Meses 2007												Meses 2008			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3			
Actividades																
1. Recolección de datos																
2. Estructuración de resultados																
3. Informe final																

Anexo Nº 2

TABLA N° 37

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1	PRE - POST	-44.5000	10.4050	-49.3697	-39.6303	-19.126	19	.000

Fuente: Elaboración personal

Anexo Nº 3

IEI N° 229 - A
"MAFALDA CÉSPEDES QUELOPANA"

Tacna, 24 de julio del 2007

Srta. Mgr. Tatiana Arteaga Gandarillas
Profesora de la Sección "Niños Responsables" 5 años
Pte.

Es grato dirigirme a ud. para saludarla y a su vez darle respuesta a su solicitud presentada con fecha 19 de julio del presente, referente a la Autorización para la realización de su trabajo de investigación en su aula, relacionada a la "Aplicación de un software educativo para el Desarrollo de Competencias Comunicativas en niños de 5 años", durante el II Semestre Académico del presente año.


Cabe indicarle que dicho trabajo de investigación deberá ser aplicado sin descuidar el desarrollo de la programación Curricular de nuestra institución, bajo su responsabilidad.

Por lo que AUTORIZO a ud. aplicar el software con los niños y niñas de su aula.

Sin otro particular emito el presente para los fines que usted estime por conveniente.

Atentamente




Prof. Lourdes Geovana Maquera Flores
DIRECTORA(E) DE LA IEI N° 229 – A
"MAFALDA CÉSPEDES QUELOPANA"

Anexo Nº 4

UNIDAD DE APRENDIZAJE (Aplicación del Instrumento)



1. Nombre de la Unidad:

“Festejamos a nuestra Tacna heroica”

2. Justificación:

Que los niños y niñas, conozcan, respeten y se identifiquen con su departamento; así como todo lo que en él se encuentra: su gente, comida, producción animal, vegetal, mineral, industrial; sus tradiciones, costumbres e historia; mediante juegos, experiencias directas y gráfico plásticas; para la creación y formación de la conciencia cívica.

3. Duración:

Del 13 de agosto al 6 de setiembre

4. Contenido Transversal:

- Pluriculturalidad
- Identidad histórica y revaloración de la cultura aymara.

5. Selección de Capacidades:

ÁREA	NÚMERO DE COMPONENTE	CAPACIDADES Y ACTITUDES	INDICADORES
P.S.	2	2.6 Identifica, consume y toma conciencia del valor nutritivo de los alimentos de la Región de Tacna (maíz, papa, verduras, frutas, trucha, queso, etc.) como medio de conservación de la salud.	2.6.1 Consume los alimentos nutritivos de la región de Tacna, como medio de conservación de su salud.
	3	3.9 Reconoce, investiga y valora las manifestaciones culturales de la región de Tacna (fiestas, música, baile, vestimenta, etc.).	3.9.1 Menciona algunas manifestaciones culturales propias de cada una de las provincias de Tacna.

P.S.	4	<p>3.11 Investiga y participa de las visitas a los lugares turísticos de la región de Tacna.</p> <p>3.13 Identifica y muestra respeto por los símbolos del Perú (bandera, escudo e himno) y de la región de Tacna (escudo e himno).</p> <p>4.9 Participa y colabora en actividades del ámbito familiar, en el grupo del aula, equipo de trabajo, aportando ideas y asumiendo responsabilidades en las tareas individuales y colectivas.</p>	<p>3.11.1 Participa con interés en la visita a los lugares turísticos de Tacna.</p> <p>3.13.1 Adopta una postura corporal de respeto hacia los símbolos de la región de Tacna.</p> <p>4.9.1 Asume con agrado responsabilidades para la ejecución de la feria infantil.</p>
L.M.	1	<p>1.8 Representa gráficamente la cantidad de objetos mediante una colección, mediante códigos convencionales y no convencionales.</p> <p>1.11 Interpreta y crea series de objetos de acuerdo a un criterio y las argumenta.</p>	<p>1.8.1 Utiliza signos convencionales “mayor que/menor que” para establecer comparación entre la cantidad de colecciones.</p> <p>1.11.1 Continúa la serie de objetos, de acuerdo al criterio establecido.</p>
C.I.	1	<p>1.1 Se expresa espontáneamente y claramente, al comunicar sus necesidades, intereses, emociones, ideas y relatos con un orden secuencial.</p> <p>1.9 Escucha con interés las explicaciones e información que le da el adulto y otros niños, estableciendo un diálogo sobre los aspectos que le interesan.</p>	<p>1.1.1 Se expresa espontáneamente para comunicar sus ideas.</p> <p>1.9.1 Escucha con interés la información que le da la docente sobre la historia de Tacna.</p>



	2	2.11 Relata el texto escuchado con sus propias palabras, contesta preguntas literales e inferencias sobre el texto.	2.11.1 Relata con sus propias palabras un texto escuchado sobre la región Tacna.
	4	4.12 Disfruta de melodías, canciones propias y de los demás, en diferentes contextos culturales de la región de Tacna.	4.12.1 Interpreta colectivamente canciones propias de la región Tacna.

6. Selección de Actividades:


LUNES 13	MARTES 14	MIÉRCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17
- Ambientación - Ubicación de Tacna en el mapa del Perú.	- El mapa de Tacna y sus límites	- La provincia de Tacna: Jorge Basadre	- Provincias de Tarata y Candarave	- Organización de la feria infantil
LUNES 20	MARTES 21	MIÉRCOLES 22	JUEVES 23	VIERNES 24
- Preparándonos para la feria infantil.	Feria infantil	- Época del cautiverio	- Paseo de la Bandera. - Personajes	- Desfile: Ofrenda de la niñez tacneña

			ilustres	
LUNES 27	MARTES 28	MIÉRCOLES 29	JUEVES 30	VIERNES 31
- Visitamos el centro histórico de Tacna	FERIADO POR ANIVERSARIO DE TACNA	FERIADO POR ANIVERSARIO DE TACNA	FERIADO POR SANTA ROSA DE LIMA	- Visitamos el Teatro Municipal de Tacna.
LUNES 3	MARTES 4	MIÉRCOLES 5	JUEVES 6	VIERNES 7
- El Escudo de Tacna	- El Himno de Tacna	- Autoridades de Tacna.	Retroalimentación	

7. Ejecución de la unidad:


FECHA	ÁREA Y CÓDIGO	ESTRETEGIAS	RECURSOS
LUNES 13		<p>1. Actividades permanentes en el patio</p> <p>2. Actividades permanentes en el aula</p> <p>3. Actividad Variable: <i>Ubicación de Tacna en el mapa del Perú</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.1 Se expresa espontáneamente 1.2 Se expresa coherentemente 1.3 Pronuncia con claridad las</p>	

	C.I. 1.1.1	<p>palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la canción tacneñito soy - Dialogan sobre la canción escuchada - Observan una lámina del mapa del Perú <p>Y dialogan: ¿qué observas?, ¿en qué lugar del mapa viviremos nosotros?, ¿dónde estará ubicada Tacna?.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubican al departamento de Tacna en el mapa del Perú. - Trabajan en la hoja de aplicación <p>4. Aseo – Refrigerio 5. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan lectura de imágenes de la canción “Tacneñito Soy”. - Observan la palabra “Tacna” - Trabajan con letras móviles armando la palabra “Tacna” - Trabajan en el libro <p>6. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lámina - hojas bon - colores - papel lustre - goma - pizarra - plumones - letras móviles - libros - colores
MARTES 14	C.I. 4.12.1	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>El mapa de Tacna y sus límites</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.23 Realiza lectura de imágenes 1.15 Responde mediante acciones a las indicaciones simples que le da la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “tacneñito soy” realizando lectura de imágenes. - Observan una lámina del mapa de Tacna 	<ul style="list-style-type: none"> - lámina


		<p>Y dialogan: ¿qué observas?, ¿en qué lugar del mapa viviremos nosotros?, ¿quiénes son nuestros vecinos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocen los límites de Tacna (cerca – lejos / arriba – abajo). - Observan las palabras escritas de los departamentos y país con los que limita Tacna y reconocen las vocales: e, i, u - Trabajan en la hoja de aplicación <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caminan en el patio en la vocal “u” dibujada en el piso. - Observan la silueta de la vocal “u” - Agrupa las siluetas cuyos nombres comiencen con la vocal “u”. - Completan palabras escribiendo las vocales. - Trabajan en la hoja de aplicación utilizando la técnica de punzado. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - cuadernos - colores - tizas - siluetas - cinta - pizarra - plumones - hojas bond - punzones - papel lustre - goma - tabla de punzado
<p>MIÉRCOLES 15</p>	<p>P.S. 2.6.1</p>	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>La Provincia de Tacna y la Provincia Jorge Basadre</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.1 Se expresa con fluidez 1.2 Comunica sus ideas 1.18 Da a conocer con sus propias palabras la información recibida de la profesora</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonan la canción “Tacneñito Soy” - Observan una lámina y dialogan: ¿qué observas?, ¿cuántos colores 	 <ul style="list-style-type: none"> - lámina

	<p>3.9.1</p>	<p>tiene el mapa de Tacna?, ¿en cuántas partes está dividido?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan una comparación entre: IEI / aulas Tacna / Provincias ¿cuántas provincias tiene Tacna?, ¿en qué provincia vivimos?. - Ubican en el mapa las provincias de Tacna y Jorge Basadre. - Dialogan sobre las principales características de ambas provincias: <ul style="list-style-type: none"> • Alimentos que se cultivan • Animales que se crían • Baile y comida típica - Trabajan con letras móviles armando las palabras que indica la maestra. Por ejemplo: Tacna, Jorge Basadre, orégano, alpaca, etc. <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan lectura de imágenes de la canción “Tacna hermosa”. - Escuchan la polca a Tacna - Dialogan sobre la vestimenta y pasos del baile - Se forman en parejas y bailan la polca a Tacna - Observan platos típicos de la provincia de Tacna (picante a la tacneña) y de la provincia Jorge Basadre (parrillada de alpaca) - Degustan (identifican sabores) <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - siluetas - cinta - pizarra - letras móviles - papelote - CD - equipo de sonido - platos típicos
<p>JUEVES</p>		<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Las provincias de Tarata y Candarave</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:</p> <p>1.4 Habla con seguridad</p> <p>1.19 Hace preguntas sobre diversas</p>	


<p>16</p> <p>P.S.</p> <p>2.6.1</p> <p>3.9.1</p>	<p>situaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Tacna hermosa” - Observan una lámina - Ubican en el mapa de Tacna las provincias de Tarata y Candarave. - Observa en la pizarra las palabras escritas. - Dialogan libremente sobre los aspectos que les interesaría conocer sobre las 2 provincias mencionadas. - Dialogan sobre: <ul style="list-style-type: none"> • Alimentos que se cultivan • Animales que se crían • Baile y comida típica - Observan palabras escritas y establecen comparación: palabras largas, palabras cortas, palabras que tienen el mismo sonido inicial. - Trabajan en la hoja de aplicación <p>3. Aseo – Refrigerio</p> <p>4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan música típica de las provincias de Tarata y Candarave - Dialogan sobre la vestimenta y pasos del baile - Se forman en parejas y bailan al compás de la música que escuchan. - Observan platos típicos de la provincia de Tarata y de la provincia de Candarave - Degustan (identifican sabores y alimentos utilizados) <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - papletote - lámina - pizarra - plumones - siluetas - cinta - CD - equipo de sonido - cuadernos - colores - lápices - CD - equipo de sonido - platos típicos.
	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Organización de la Feria Infantil</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:</p>	

<p>VIERNES 17</p>	<p>C.I. 1.1.1 P.S. 4.9.1 L.M. 1.11.1</p>	<p>1.9 Comunica sus intereses 1.11 Se comunica con la profesora 1.17 Aporta ideas para la planificación de actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan música típica de las diferentes provincias de Tacna y bailan siguiendo el ritmo. - Recuerdan lo aprendido sobre las Provincias de Tacna, en relación a sus comidas, animales, vestimenta, etc. - Dialogan: ¿qué podríamos hacer para que nuestros papás y las demás personas conozcan las cosas típicas de las provincias de Tacna?, ¿qué podríamos exponer en la feria?, ¿cómo la realizamos?, ¿dónde?, ¿qué provincia les gustaría exponer? - Participan en la organización de la feria infantil aportando ideas y asumiendo responsabilidades para traer los productos a exponer. <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salen al patio y participan de un juego - Reciben siluetas de figuras geométricas y las observan (color, forma, tamaño) - Utilizan figuras para realizar acciones, por ejemplo: vamos al mercado y necesitamos llevar una bolsa, etc. - Observan diferentes series en el piso y continúan la serie colocando la figura que corresponda. - Sugieren la creación de otras series - Retornan al aula y trabajan en la pizarra completando las series. - Trabajan en el libro <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - CD - equipo de sonido - pizarra - plumones - siluetas - pizarra - plumones
-----------------------	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - libros - lápices - colores
LUNES 20	P.S. 4.9.1	<p>1. Actividades permanentes en el patio</p> <p>2. Actividades permanentes en el aula</p> <p>3. Actividad Variable: <i>Preparándonos para la Feria Infantil</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.6 Comunica sus necesidades 1.13 Narra situaciones que ocurren en su hogar 1.16 Responde mediante palabras a las indicaciones simples que le da la profesora</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imitan el sonido y movimiento de diferentes animalitos, típicos de la Provincia de Tacna - Recuerdan y dialogan sobre la actividad a realizarse “Feria Infantil” - Recuerdan y mencionan el producto que les tocó traer a cada uno: ¿conseguiste el producto?, ¿cómo?, ¿quién te ayudó?. - Ayudan a decorar los letreros para cada producto - Decoran el cartel con el nombre de la Provincia que les tocó para la exposición <p>4. Aseo – Refrigerio</p> <p>5. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decoran los volantes que repartirán en la feria infantil - Ayudan a colocar las mesas para armar el estánd. - Escuchan la leyenda: “Los zapatitos del Niño” <p>6. Actividades permanentes de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pizarra - plumones - siluetas - cartulinas - colores - papel lustre - goma - témperas - colores - hojas bond - mesas - láminas


		salida	
MARTES 21	P.S. 4.9.1	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Participamos en la Feria Infantil de nuestro Jardín</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.7 Comunica sus emociones 1.10 Se comunica con sus compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceremonia de inauguración de la feria infantil - Exposición de productos - Degustación de platos típicos 	
MIÉRCOLES 22	C.I. 1.9.1	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>La época del cautiverio</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.14 Narra siguiendo una secuencia temporal 1.24 Describe las principales características que observa en ilustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonan la canción “En la batalla del calentamiento” y realizan los movimientos que en ella se indican. - Dialogan sobre la canción entonada: ¿de qué nos habla la canción?, ¿quién daba las órdenes?. - Observan una lámina y describen lo que en ella visualizan. - Escuchan información de la docente sobre los hechos que acontecieron antes y durante la época del cautiverio. - Narran con sus propias palabras la 	 <ul style="list-style-type: none"> - lámina - cinta - pizarra

		<p>información recibida.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupos pequeños arman una maqueta representando la época del cautiverio. - Exponen y evalúan sus maquetas <p>3. Aseo – Refrigerio</p> <p>4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan movimientos con su cuerpo de acuerdo a la acción indicada por la maestra (mimo). Por ejemplo: lavarse los dientes, etc. - Dialogan sobre las acciones que realizan antes, durante y después de asistir al jardín. - Por turnos narran las acciones que realizan siguiendo una secuencia temporal. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - papelotes - témperas - soldaditos - casitas - muñequitos
<p>JUEVES 23</p>	<p>C.I. 2.11.1</p>	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>El paseo de la bandera y personajes ilustres de Tacna.</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.25 Deduce el texto que acompaña a la imagen observada 1.33 Aporta ideas para la creación de un texto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Banderita del Perú”. - Dialogan sobre la canción entonada: ¿de qué nos habla la canción?, ¿cómo es nuestra bandera?. - Observan una lámina y deducen el texto que acompaña a la imagen - Escuchan información de la docente sobre el paseo de la bandera que se realizó en la época 	<ul style="list-style-type: none"> - lámina - cinta - pizarra

		<p>del cautiverio y sobre algunos personajes ilustres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relatan con sus propias palabras la información recibida. - Salen al patio y participan en la dramatización del “Paseo de la Bandera”, entonando canciones tacneñas. <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Tacneñito soy” - Dialogan sobre la actividad a realizarse: creación de un cuento - Eligen el tema del cuento. - Participan en la creación del cuento aportando ideas. - Leen el cuento creado - Dibujan una escena del cuento. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bandera - buganvillas - canastas - pizarra - plumones - hojas bond - colores - plumones - lápices
VIERNES 24		<p>DESFILE EN LA PLAZA DE ARMAS</p> <p>OFRENDA DE LA NIÑEZ TACNEÑA</p>	
LUNES 27		<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Visitamos el Centro Histórico de Tacna</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.31 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba 1.32 Corrige lo que dictó a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar.</p>	

	P.S. 3.11.1	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la actividad a realizarse - Reciben indicaciones - Participan en el paseo por el centro histórico de Tacna. - Retornan al jardín - Evalúan la actividad realizada - Recuerdan lo observado durante el paseo realizado. - Crean una historia a partir del paseo realizado, dictando a la profesora lo que quieren que ella escriba. - Leen el texto creado y corrigen para mejorar el sentido de lo que quisieron comunicar. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - movilidad - pizarra - plumones
MARTES 28		FERIADO POR ANIVERSARIO DE TACNA	
MIÉRCOLES 29		FERIADO POR ANIVERSARIO DE TACNA	
JUEVES 30		FERIADO: DÍA DE SANTA ROSA DE LIMA	
VIERNES 31		<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Visitamos el Teatro Municipal de Tacna</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.30 Arma una escena de lo que comprendió del cuento escuchado. 1.31 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba 1.32 Corrige lo que dictó a la profesora para mejorar el sentido</p>	
VIERNES 31			

	P.S. 3.11.1	<p>de lo que quiere comunicar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la actividad a realizarse - Reciben indicaciones - Participan en el paseo al Teatro Municipal de Tacna. - Retornan al jardín - Evalúan la actividad realizada <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan lo observado durante el paseo realizado. - Crean una historia a partir del paseo realizado, dictando a la profesora lo que quieren que ella escriba. - Leen el texto creado y corrigen para mejorar el sentido de lo que quisieron comunicar. - Dibujan una escena del cuento creado, <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - movilidad - hojas bond - colores - lápices - plumones
LUNES 3		<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>El Escudo de Tacna</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.20 Menciona los aspectos positivos del texto escuchado 1.21 Menciona los aspectos negativos del texto escuchado 1.22 Asume una actitud frente al mensaje escuchado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Tacna Hermosa”. - Observan una lámina y dialogan sobre lo que en ella observan. - Describen las principales 	
LUNES	P.S. 3.13.1	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Tacna Hermosa”. - Observan una lámina y dialogan sobre lo que en ella observan. - Describen las principales 	<ul style="list-style-type: none"> - lámina

<p>3</p>	<p>L.M. 1.8.1</p>	<p>características</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escucha información de la docente sobre la importancia y significado de las figuras del Escudo de Tacna (flor del granado y el león). - Explican con sus propias palabras la información recibida. - Recuerda los signos > (mayor) < (menor) = (igual) - Observa agrupaciones de granados y leones en la pizarra y coloca el signo que corresponda. - Trabajan en el libro <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el relato de una fábula “El burro y el chanchito”. - Dialogan sobre la fábula escuchada - Mencionan los aspectos positivos y negativos de los personajes de la fábula. - Por turnos mencionan que actitud es la que ellos asumirían. - Aplican la técnica de collage en el dibujo del chanchito. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - siluetas - cinta - pizarra - libros - lápices - láminas - hojas bond - témperas - plumones - lana - goma
<p>MARTES 4</p>	<p>P.S.</p>	<p>1. Actividades permanentes en el aula 2. Actividad Variable: El Himno de Tacna</p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.26 Ordena la secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento 1.27 Relata con sus propias palabras textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción “Banderita del Perú”. 	

	3.13.1	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la canción entonada: ¿cómo saludamos a la bandera?, ¿qué días?, ¿qué himno entonamos?, ¿Tacna tendrá un himno?. - Escuchan el Himno de Tacna - Escucha información de la docente sobre la importancia y significado del Himno a Tacna - Explican con sus propias palabras la información recibida. - Trabajan en el libro <p>3. Aseo – Refrigerio</p> <p>4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la leyenda de Tacna "La quebrada del diablo" - Observan láminas de la leyenda - Ordenan las láminas de acuerdo a la secuencia de la leyenda. - Relatan con sus propias palabras la leyenda. <ul style="list-style-type: none"> - Trabajan en papelotes en grupos pequeños decorando las escenas de la leyenda. - Exponen y evalúan sus trabajos. - Pegan los papelotes en la pared de acuerdo a la secuencia de la leyenda. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD - equipo de sonido - libros - colores - láminas - cinta - pizarra - papelotes - témperas - pinceles - cinta
<p>MIÉRCOLES</p> <p>5</p>	C.I.	<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Conociendo a las autoridades de Tacna</i></p> <p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:</p> <p>1.28 Contesta preguntas literales de cuentos escuchados.</p> <p>1.29 Descubre los mensajes del texto escuchado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan y entonan la canción "Tacna Hermosa". 	<ul style="list-style-type: none"> - lámina

	1.9.1	<ul style="list-style-type: none"> - Observan una lámina y dialogan sobre lo que en ella observan. - Describen las principales características - Escucha información de la docente sobre el nombre y las funciones que cumple cada una de las principales autoridades de Tacna (Obispo, comandante, alcalde y presidente regional). - Explican con sus propias palabras la información recibida. - Observan los nombres de las autoridades y las asocian con su imagen. - Identifican las vocales en las palabras. - Trabajan en la hoja de aplicación. <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el relato “Los milagros del Señor de Locumba” - Dialogan sobre el relato escuchado, respondiendo preguntas literales del mismo - Menciona el mensaje del relato escuchado. <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la actividad a realizarse - Preparan el material a utilizarse - Reciben plastilina y modelan 2 de los lugares turísticos visitados (pileta, arco parabólico, catedral, locomotora, teatro, etc.) - Exponen y evalúan sus trabajos. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - cinta - pizarra <ul style="list-style-type: none"> - letreros - cinta - cuadernos - lápices - colores <ul style="list-style-type: none"> - láminas <ul style="list-style-type: none"> - plastilina - individuales
<p>JUEVES</p> <p>6</p>		<p>1. Actividades permanentes en el aula</p> <p>2. Actividad Variable: <i>Recordando lo aprendido sobre Tacna</i></p>	

	<p>C.I. 1.1.1</p>	<p>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: 1.34 Sugiere temas para la creación de textos 1.35 Crea un cuento a partir de imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan música típica de Tacna y bailan al compás de la misma. - Recuerdan y mencionan libremente algunos de los aspectos aprendidos sobre la Región de Tacna. - Mientras los mencionan van pegando las láminas. - Por turnos expresan que es lo que más les gusta de todo lo trabajado. - Observan otras láminas referidas a Tacna (que no se trabajaron) por ejemplo: la campiña de Tacna, etc. - En base a esas láminas, por turnos, sugieren temas para la creación de textos. - Trabajan en la hoja de aplicación. <p>3. Aseo – Refrigerio 4. Receso – Aseo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonan la canción “La brujita tapita” - Cada mesa recibe un sobre y descubren lo que él contiene. - Observan las 4 láminas y en grupo tratan de crear una historia. - Salen a la pizarra y ordenan las láminas de acuerdo a lo acordado en el grupo. - Cuentan a sus compañeros el cuento creado. <p>5. Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD - equipo de sonido - láminas - cinta - pizarra - hojas bond - colores - lápices - sobres - láminas - pizarra - cinta
--	-----------------------	---	--

Anexo Nº 5

GUÍA DEL SOFTWARE EDUCATIVO *“Actividades para Desarrollar el Lenguaje”*

ACTIVIDADES DE INICIO:

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Elaborando nuestro cartel Normas de Uso y cuidado de la computadora”

A. Tiempo de duración: 25 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

ÁREA PERSONAL SOCIAL

1.1 Participa en la elaboración del cartel “Normas de Uso” aportando ideas

1.2 Cuida cada una de las partes de la computadora fuera y durante las actividades que realiza en ella

C. Actividades:

Motivación:

- Observan la computadora que se encuentra en el aula

Desarrollo:

- Dialogan: ¿para qué sirve la computadora?, ¿quiénes la utilizan?, ¿cómo podemos utilizarla en el aula?, ¿qué cuidados debemos tener con la computadora?
- Elaboran el cartel “Normas de Uso y cuidado del hardware (monitor, Mouse, teclado, CPU)

Finalización:

- Colocan el cartel en el rincón informático

2. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Elaborando nuestro cartel “Momento de Computación”

A. Tiempo de duración: 25 minutos

B. Logros de aprendizaje:

ÁREA PERSONAL SOCIAL

1.3 Participa en el grupo del aula aportando ideas para la elaboración del cartel “Momento de Computación”

C. Actividades:

Motivación:

- Entonan la canción “Vamos a jugar”

Desarrollo:

- Dialogan y expresan la forma en la que cada uno de ellos puede hacer uso de la computadora.
- Toman acuerdos para la organización del trabajo (por turnos)
- Elaboran el Cartel: “Momento de Computación”, especificando el día de la semana que le corresponde trabajar a cada niño(a).

Finalización:

- Colocan el cartel en el rincón informático

3. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Conociendo el CPU”

A. Tiempo de duración: 40 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

Área Lógico Matemática

2.1 Menciona las principales características del CPU: color, forma, tamaño, textura, partes

2.2 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del CPU

C. Actividades:

Motivación:

- Escuchan una adivinanza:

Adivinanza

Tengo forma rectangular,
soy el cerebro de la computadora,
sin mí nada funciona.
En una cajita guardo el CD
y en otra el disquete.



¿Quién soy?

(La Unidad Central/CPU)

Desarrollo:

- Observan el CPU y mencionan las principales características: color, forma, tamaño, textura.
- Identifican cada una de sus partes y la función que cumple cada una de ellas.
- Dialogan sobre los cuidados que se debe tener con el CPU



Finalización:

- Trabajan en la hoja de aplicación ubicando las partes del CPU

4. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Conociendo el Monitor”

A. Tiempo de duración: 40 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

Área Lógico Matemática

2.3 Menciona las principales características del Monitor: color, forma, tamaño, textura, partes

2.4 Menciona el cuidado y forma de uso del monitor

C. Actividades:

Motivación:

- Observan una dramatización de títeres (forma de CEP y monitor)

Desarrollo:

- Observan el monitor y describen sus principales características: color, forma, tamaño, textura, uso.
- Observan el encendido del monitor y dialogan sobre lo que se puede observar: números, letras e imágenes.



- Dialogan sobre la utilidad de los íconos que aparecen en la pantalla.
- Dialogan sobre los cuidados que se debe tener con el monitor

Finalización:

- Trabajan en la hoja de aplicación delineando el dibujo.

5. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Conociendo el teclado”

A. Tiempo de duración: 40 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

Área Lógico Matemática

2.5 Menciona las principales características del teclado: color, forma, tamaño, textura, partes

2.6 Menciona el cuidado y forma de uso de las partes del teclado

C. Actividades:

Motivación:

- Observan una caja sorpresa y descubren lo que ella contiene.
- Observan y manipulan el teclado, describen sus principales características: color, forma, tamaño, textura, uso.



Desarrollo:

- Reconocen las principales partes del teclado: teclas numéricas, teclas con letras, barra espaciadora, teclas direccionales, enter, escape, backspace.
- Dialogan sobre la utilidad del teclado.
- Por turnos escriben su nombre utilizando el teclado y observan en la pantalla.

Finalización:

- Trabajan en la hoja de aplicación reconociendo las principales partes del teclado.

6. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Conociendo el mouse”

A. Tiempo de duración: 40 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

Área Lógico matemática

2.7 Menciona las principales características del mouse: color, forma, tamaño, textura, partes

2.8 Menciona el cuidado y forma de uso del Mouse

C. Actividades:

Motivación:

- Participan del juego: “Armo la figura”
Por mesas reciben un sobre y descubren lo que él contiene. Unen las piezas y forman la figura (Mouse).
Pegan la figura en papelotes.

Desarrollo:

- Por turnos observan el Mouse y describen sus principales características: color, forma, tamaño, textura.
- Dialogan sobre las partes y uso del Mouse
- Por turnos manejan el Mouse dirigiendo el puntero con diversos movimientos.

Finalización:

- Trabajan en la hoja de aplicación reconociendo las partes del Mouse

- Recuerdan todas las partes de la computadora: uso y funciones



7. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Conociendo el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”

A. Tiempo de duración: 25 minutos

B. Logros de Aprendizaje:

Área Personal Social

Experimenta las posibilidades que le ofrece la computadora para realizar actividades a través del uso de un software

C. Actividades:

Motivación:

- Entonan la canción: “Si tu tienes muchas ganas” y realizan las acciones que ella indica.

Desarrollo:

- Dialogan sobre las actividades que desarrollarán con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”
- Recuerdan el contenido del cartel de normas de uso y cuidado de la computadora.
- Repasan el rol de turnos.

Finalización:

- Trabajan en la hoja de aplicación



ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

8. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Puedes ayudarme a encontrar lo que necesito”

A. Tiempo de duración: 20 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

3.1 Comunica sus necesidades al interactuar con sus compañeros y profesora

3.3 Narra siguiendo una secuencia temporal, utilizando imágenes

3.4 Expresa sus ideas coherentemente al comunicarse con su profesora y compañero.

C. Actividades:

Motivación:

- Escucha y aprende la poesía:

UNOS CONSEJOS

Lávate las manos
antes de comer
y cuando termines
tus dientes también.

Ten tus alimentos
siempre bien cubiertos
pues la mosca intrusa
puede contaminarlos.



Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”.
- Ordena las imágenes de acuerdo a la secuencia y narra el nacimiento de un pollito.
- Selecciona los objetos que el niño necesita para lavarse los dientes, para bañarse y para secar su cuerpo.
- Asocian imágenes, según la necesidad que presenta cada niño(a).

Finalización:

- Durante la semana se esfuerza por comunicar sus necesidades en cada una de las actividades realizadas.

9. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Comunicando mis emociones e ideas”

A. Tiempo de duración: 20 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

3.5 Expresa sus ideas con fluidez al comunicarse con sus compañeros y profesora.

3.6 Expresa mediante gestos y palabras sus emociones frente a diversas situaciones

3.7 Expresa sus ideas al escuchar relatos.

C. Actividades:

Motivación:

- Escucha la poesía:

CÓMO ME SIENTO

Mi cara refleja
todo lo que siento.
¡Miren mi sonrisa!
¡Me siento feliz



A veces me enojo,
No puedo evitarlo.
Otras, triste estoy.

Más en tu carita
tu debes conservar
una gran sonrisa
que alegre a los demás

Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”
- Reconoce los estados emocionales de los niños y expresa sus propias vivencias
- Escucha la narración de la fabula “El talento del cuervo” y comunica sus ideas frente a las acciones del personaje.

Finalización:

- Al día siguiente trabajan en la hoja de aplicación como refuerzo de la actividad.

10. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Narrando mis experiencias”

A. Tiempo de duración: 20 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

3.8 Habla con seguridad al narrar experiencias de la vida cotidiana

4.1 Narra situaciones que ocurren en el aula, observando imágenes

4.2 Narra situaciones y acciones que ocurren en el hogar, observando imágenes.

C. Actividades:

Motivación:

- Escucha la poesía

AYUDA A LOS DEMAS

Lo mejor en este mundo
Es poder ayudar
Que bien te sentirás
Si ayudas a los demás



Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”.
- Describe las imágenes que va observando.
- Elige la acción de su preferencia.
- Narra alguna otra situación que ocurra en el aula.
- Describe la imagen que observa.
- Completa la escena.
- Narra alguna otra situación que ocurre en su hogar

Finalización:

- Al día siguiente, en grupo pequeño y por turnos, narra algún acontecimiento que ocurrió en su hogar.

11. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Realizando acciones”

A. Tiempo de duración: 20 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

5.1 Aporta ideas para la planificación de actividades

6.1 Responde mediante acciones a las indicaciones simples que le da la profesora

6.2 Responde mediante palabras a las indicaciones simples que le da la profesora

13.1 Hace la lectura de un texto acompañado de imágenes mencionando la idea central de la poesía

C. Actividades:

Motivación:

- Realizan mímica utilizando todo el cuerpo, de acuerdo a la indicación de la maestra.

Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”.
- Descubre el mensaje que transmite cada niño mediante la expresión corporal.
- Completa la planificación de la actividad nombrando los elementos que faltan.
- Realizan lectura de imágenes de la poesía “Mi Bandera” buscando el significado completo del texto

Finalización:

- Al día siguiente, planifican en grupo pequeño una actividad

12. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Ahora cuento yo”

A. Tiempo de duración: 25 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

3.9 Pronuncia con claridad las palabras al comunicar sus ideas

6.3 Narra con sus propias palabras la información recibida

9.1 Deduce el texto que acompaña a la imagen observada

15.1 Crea un texto libremente al observar imágenes

15.2 Dicta a la profesora lo que quiere que ella escriba

15.3 Corrige lo que dicto a la profesora para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar.

15.4 Utiliza imágenes para crear un cuento

15.5 Aporta ideas para la creación de un texto

C. Actividades:

Motivación:

- Entonan la canción “Senasito”

Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”
- Escuchan información referida al ciclo biológico de la mosca de la fruta.
- Narra con sus propias palabras la información recibida.
- Observa algunas escenas y deduce el texto que acompaña a la imagen observada.
- Observa imágenes y las ordena libremente.
- Crea un texto utilizando las imágenes (4 escenas), dictando a la profesora lo que quiere que ella escriba.
- Corrige lo que dicto a la profesora

Finalización:

- Al día siguiente producen un texto en grupos pequeños

13. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

¿Cómo debo actuar?

A. Tiempo de duración: 25 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

3.10 Se expresa espontáneamente en conversaciones

11.1 Menciona los aspectos positivos de la fábula escuchada

11.2 Menciona los aspectos negativos de la fábula escuchada

11.3 Asume una actitud frente al mensaje de la fábula

8.1 Describe las principales características que observa en ilustraciones.

C. Actividades:

Motivación:

- Escucha la poesía:

EL ORDEN

Es momento de guardar
lo que tuvimos que usar
¡A ordenar, a ordenar,
cada cosa en su lugar!
Si ordenado todo está
tus cosas mejor verás.
con orden y limpieza
¡Qué bien te sentirás!



Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”.
- Observa imágenes y escucha el relato de la fábula: “La paloma y la hormiga”.
- Menciona los aspectos positivos y negativos de la fábula escuchada.

- Asume una actitud frente al mensaje de la fábula

Finalización:

- Observa una escena y describe las principales características que observa.

14. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

Vamos a contar un cuento

A. Tiempo de duración: 25 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

- 3.9 Pronuncia con claridad las palabras al comunicar sus ideas
- 12.2 Contesta preguntas literales del cuento escuchado
- 12.3 Descubre el mensaje del texto escuchado
- 15.6 Sugiere temas para la creación de textos
- 7.1 Hace preguntas sobre diversas situaciones

C. Actividades:

Motivación:

- Recuerdan y entonan la canción “Saltan los conejitos”



Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”.
- Escucha el cuento “La tortuga y la liebre”.
- Contesta preguntas literales del cuento.
- Descubre el mensaje.
- Observa 2 escenas y sugiere posibles títulos para un cuento.

Finalización:

- Al día siguiente sugieren temas (títulos) ante las imágenes que observa.

15. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Construyo una escena”

A. Tiempo de duración: 25 min. por niño(a)

B. Logros de Aprendizaje:

Área Comunicación Integral

10.1 Ordena la secuencia de imágenes de 6 escenas de un cuento

12.1 Relata con sus propias palabras el cuento escuchado

14.1 Arma una escena de lo que comprendió del cuento escuchado

C. Actividades:

Motivación:

- Realizan movimientos de expresión corporal (imitación de personajes del cuento “La tortuga y la liebre”) según la indicación de la maestra.

Desarrollo:

- Trabajan con el software “Actividades para desarrollar el lenguaje”
- Observa imágenes y escucha la narración del cuento “La tortuga y la liebre”.
- Ordena la secuencia del cuento de 6 escenas.
- Relata con sus propias palabras cada escena.
- Arma una escena con los personajes del cuento escuchado

Finalización:

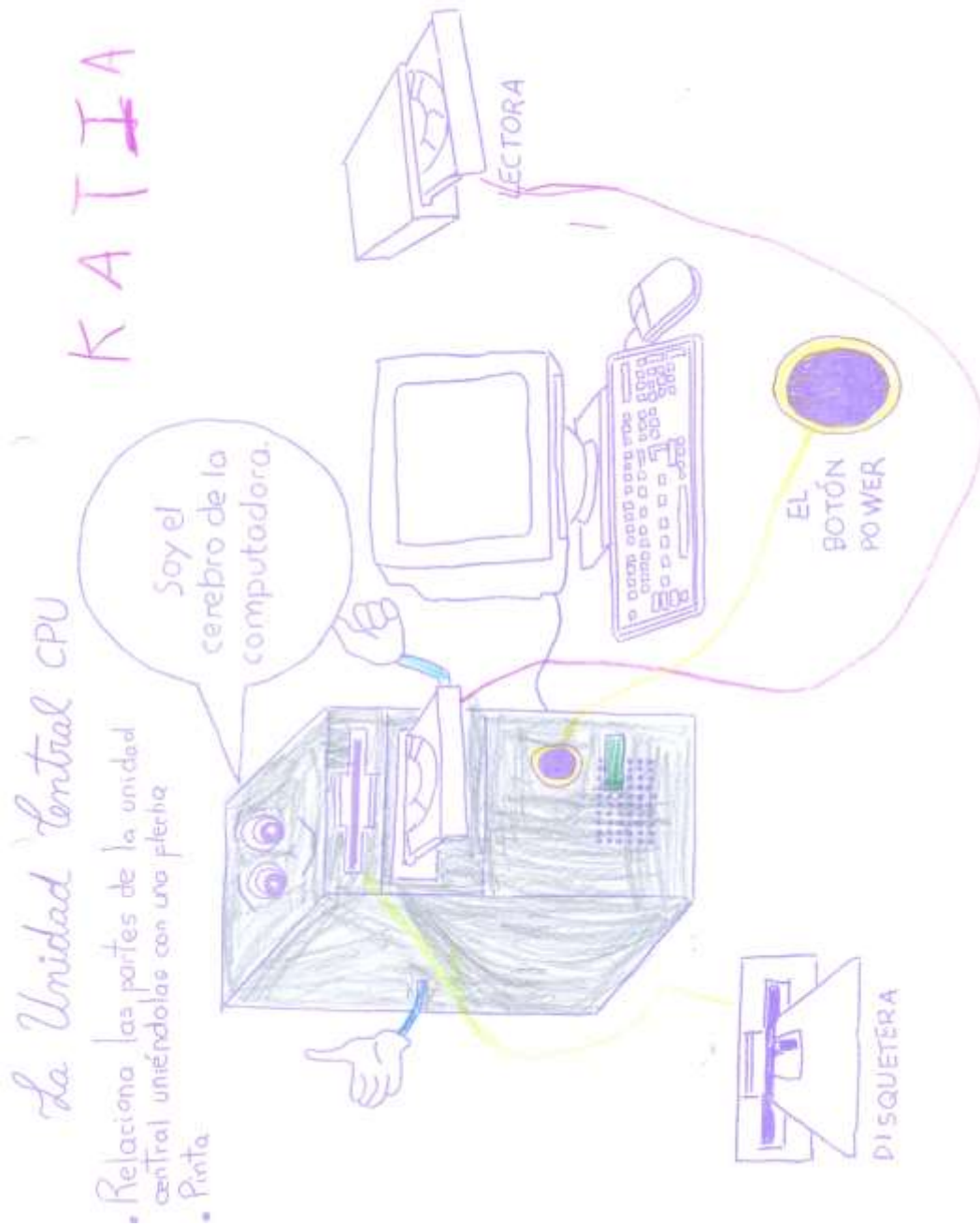
- Al día siguiente dibujan en la hoja de aplicación lo que comprendieron del cuento.

Anexo No 6



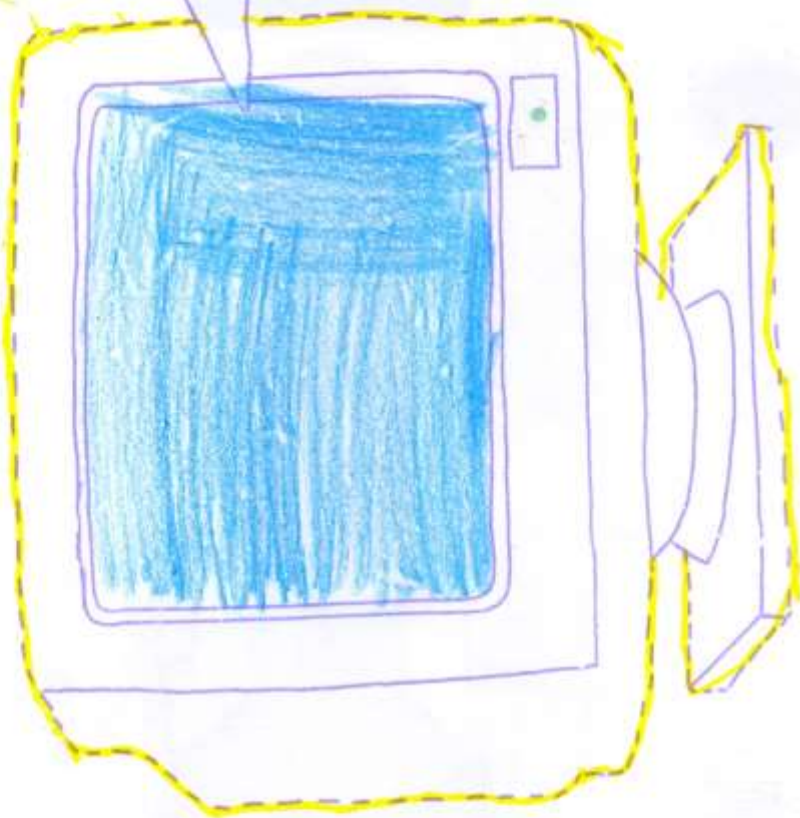
TRABAJOS DE LOS NIÑOS





SHIR L EDEL Monitor

A través del monitor podemos ver por la pantalla números, letras e imágenes



- Delinea el monitor,
- pinta de celeste la pantalla y
- de verde el botón de encendido



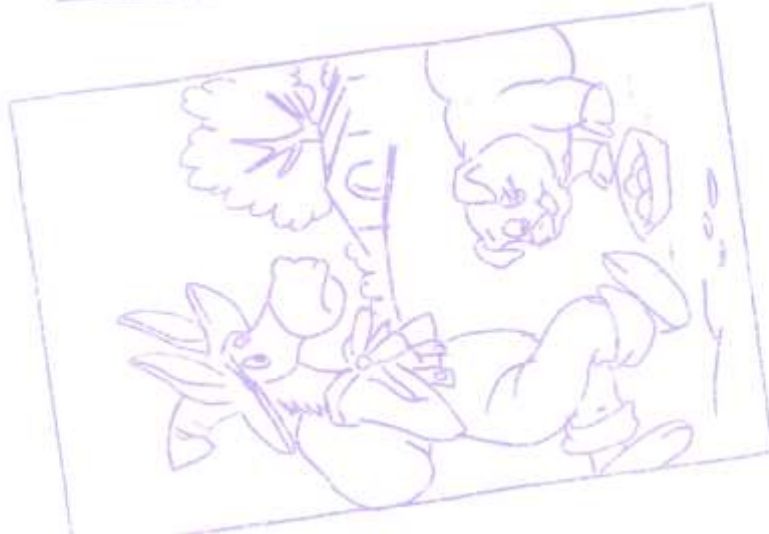
El teclado JESUS

- Colorea el teclado numérico de color amarillo
- Colorea de rojo las teclas con letras

Todo lo que
escribes
aparece en
el monitor.



¿Cómo termina la fábula?



Zamobara

Anexo No 7



CUENTOS CREADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA 5ta SEMANA DE TRABAJO

Antonella Andrade

Sanjuai construye una casa

Había una vez un niño que estaba llevando las maderas para construir una casita para un pajarito y se puso a construir, después se puso a pintar y después ya estaba la casita lista para el pajarito. El pajarito le estaba cantando al niño. Colorín colorado este cuento se ha acabado.

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Jean Luca Núñez

Había una vez un niño que estaba armando una casa para el pájaro con madera, la pintó de color anaranjado y entró un pájaro.
Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Samuel Sevilla

Había una vez un niño que estaba construyendo una casa para el pájaro, estaba martillando y trajo más tablas para construir porque se le había acabado las tablas. Pintó la casa de color anaranjado y ya estaba lista la casa y estaba cantando el pajarito.

Y así todo estaba listo para que el pajarito esté en su casa.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Emilio Najar

Había una vez un niño que estaba construyendo una casa con madera, como se le acabó la madera fue a traer más madera, después estaba pintando la casita con pintura de color anaranjado y ya quedó lista para colocar al pajarito. Colorín colorado este cuento se ha acabado.

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

David Ticona

El niño está chancando la madera con el martillo para clavar los clavos también está recogiendo las maderas para ordenar la casa. Luego se puso a pintar la casa de color anaranjado. Está contento el pollito porque el niño le está haciendo mimos.

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Jorge Carrasco

El niño lleva palos para construir una casa para el pajarito está armando la casa está martillando después se puso a pintar la casa de color anaranjado el pajarito le canta al niño porque le construyó una casita

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Katia Inca

Había una vez un señor que estaba trabajando y que quería construir una casa para aves y el señor estaba pintando la casa y luego encontró un pajarito que estaba volando y que se posó en la casa y cantó para él.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Angel Condori

Un niño está sacando maderas para martillar y construir una casita para el pollito. Está pintando la casita de color anaranjado. Está contento el niño porque le construyó su casita al pajarito.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Jesús Flores

Un niño estaba construyendo una casa con madera, clavó los clavos después estaba pintando con pintura de color anaranjado y después pone el pajarito en la casa y se fue a comprar y se encontró con un niño y se saludaron

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Gianella Collao

El pollito con su amigo

Había una vez un niño que estaba buscando maderas para hacer la casita de un pollito, porque había encontrado un huevo. Después estaba clavando las maderas, se puso después a pintar la casa y después colocó al pollito en la casita.

Colorín colorado este cuento se ha acabado.

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Viviana Laura

Había una vez un niño que iba a construir una casa al pájaro, el niño fue a traer ramas, le hizo la casa al pájaro y él está feliz. El pájaro le cantó al niño. El pájaro fue a visitar al niño para ver como estaba.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño Pintado casita.
 - 3.- Niño llevando madera.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Darien Aguilar

Había una vez un niño que estaba pintando la casita del pájaro, el niño estaba poniendo maderas en su casa para hacer un pájaro de madera. El niño está clavando para hacer un pájaro. Colocó el pájaro en la casita y estaba cantando muy feliz.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño Pintado casita.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño construyendo con madera.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Fernanada Atencio

El niño está sacando la madera para construir una casa para que el pajarito viva en la casa que construyó. El niño pinta la casa de color anaranjado para que el pajarito esté feliz. Después el pajarito va entrando a la casa y se pone a cantar y el niño se pone feliz.

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Shirley Fernández

Había una vez un niño haciendo una casita para el pajarito con madera, luego se puso a pintar la casita de color anaranjado. El pajarito vino porque le hacía mucho frío afuera y se colocó dentro de la casita, el niño se sintió muy feliz . Este cuento ya se terminó.

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.

- 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Tamahara Layme

Un niño estaba paseando por la calle y quería hacer una casita para un pajarito. Compró maderas y regresó a su casa. Se puso a construir una casita para el pajarito. Cuando terminó de hacer la casita la pintó de color café y colocó un pajarito. El pajarito le cantó al niño porque estaba muy feliz porque le había hecho una casita y el niño que estaba cansado se compró un helado. Colorín colorado el cuento se ha acabado

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Angie Reátegui

El niño está trayendo maderas para construir una casita para el pajarito luego está armando con el martillo. Después está pintando la casita de color anaranjado y ya la construyó le quedó linda. El niño está feliz porque su casita le quedó linda.
Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

José Luis Céspedes

El niño está llevando palos para construir la casita de su pajarito luego está chancando con martillo las maderas. El niño está pintando su casa de color anaranjado, después le puso un palito a la casita para que esté la casa parada. Después el niño se puso feliz y su pajarito le dijo "gracias por construir mi casita"
Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Luz Marina Portugal

El niño le quería dar un cariño al pajarito por eso iba a construir una casita, estaba llevando unas maderas para hacer la casita y después quería pintarla y después ya estaba lista.

Fin

Composición del Cuento

- 1.- Niño construyendo con madera.
 - 2.- Niño llevando madera.
 - 3.- Pajarito en cantando en la Casita
 - 4.- Niño Pintado casita.
-

César Chire

Había una vez un niño que le encantaba construir casas y consiguió madera para construir, se puso su gorro para trabajar, está feliz porque la casa está lista y la colgó en el tronco.

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Nicolle Huayta

Había una vez un niño que estaba trayendo maderas, estaba martillando, estaba pintando con pintura de color anaranjado. Colocó un pollito en la casa. El niño quedó feliz. Fin.

Composición del Cuento

- 1.- Niño llevando madera.
 - 2.- Niño construyendo con madera.
 - 3.- Niño Pintado casita.
 - 4.- Pajarito en cantando en la Casita
-

Anexo No 8



SUGIERE TEMAS PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS 7ma SEMANA DE TRABAJO

1. Antonella Andrade
 - Sebastián y el columpio
 - Monos con ropa
2. Darien Apaza
 - La doctora
 - Los tres monos
3. Fernanda Atencio
 - La profesora y el niño
 - Los monos traviesos
4. Katia Inca
 - El niño que ayuda
 - Los monos que usan ropa
5. José Luis Céspedes
 - Los niños del colegio y la doctora
 - Los monos gigantes
6. César Chire
 - Jesús se cayó
 - Los monos
7. Gianella Collao
 - La mamá y sus hijos
 - Los monos se quieren cambiar
8. Shirley Fernández
 - El niño que se cayó
 - Los monos se van a poner ropa
9. Jesús Flores
 - El niño travieso
 - Los monos traviesos
10. Nicolle Huayta
 - El niño que se cayó
 - Monos sacando ropa
11. Viviana Laura
 - El niño que se cayó
 - Los monos que se disfrazan

12. Tamara Layme
 - El jardincito
 - Los monos tarzan
13. Emilio Najjar
 - El niño ha tropezado
 - Monos con ropa
14. Jean Luca Núñez
No respondió
15. Luz Chambilla
 - Pepito
 - Los monos que encontraron unas ropas
16. Angie Reátegui
 - La profesora y el niño
 - Los monos quieren vestirse
17. Samuel Sevilla
 - El niño travieso
 - Los monos traviesos
18. David Ticona
 - Niños en el recreo
 - Monos
19. Jorge Carrasco
 - Las travesuras de Franco
 - Mundo de monos
20. Angel Condori
 - Roberto
 - Los monos guardan la ropa

Anexo No 9



DESCUBRE EL MENSAJE DEL TEXTO ESCUCHADO 8va SEMANA

- No debemos burlarnos
- La tortuga fue valiente
- Ser amigos de todos
- No siempre vamos a ganar
- No hay que ser malos
- Hay que divertirse
- Felicitar a los ganadores
- Hay que ser buenos

