



**“EL SOFTWARE ABRAPALABRA EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA  
NIÑOS DE GRADO PRIMERO”**

**Autores**

**ANDREA CARDONA CORTÉS  
LINA GUSELLY CASTRO CANO**

**Asesor**

**JORGE IVÁN ZULUAGA GIRALDO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
MANIZALES 2016**

## **DEDICATORIA**

Gracias Señor por permitirnos emprender un nuevo camino lleno de aprendizajes valiosos para continuar fortaleciendo nuestra labor como docentes y servirte en la tarea de acompañar y guiar a los demás.

A nuestros familiares quienes nos apoyaron y estuvieron presentes en este proceso brindando su ayuda incondicional, sus palabras de aliento y su motivación constante.

Por la lucha constante y el trabajo en equipo que se fortaleció cada día en medio de los múltiples afanes de la vida y el trabajo compartido....

Esperamos continuar fortaleciendo nuestro proceso y motivando a nuestros estudiantes para que encuentren su camino en la vida y su lugar en la sociedad.

**Lina Guiselly Castro – Andrea Cardona**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>TABLA DE GRÁFICOS</b>	<b>5</b>
<b>TABLA DE ILUSTRACIONES</b>	<b>5</b>
<b>1. TITULO</b>	<b>6</b>
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>6</b>
2.1 Pregunta o Preguntas de Investigación.	6
2.2 Descripción del problema	6
2.3 Descripción del escenario	8
<b>3. ANTECEDENTES</b>	<b>9</b>
3.1 Antecedentes Internacionales	9
3.2 Antecedentes Nacionales	11
3.3 Antecedentes Locales	13
<b>4. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>5. OBJETIVOS</b>	<b>17</b>
5.1. Objetivo General:	17
5.2. Objetivos Específicos:	17
<b>6. REFERENCIA TEORICA</b>	<b>17</b>
6.1. Software	19
6.1.1. Características del software educativo:	21
6.1.2. Elaboración de software multimedia	21
6.1.3. El Instrumento de evaluación del software educativo	23

<b>6.2. Software Educativo Abrapalabra</b> -----	<b>24</b>
6.2.1. Descripción-----	25
6.2.2. Instrumento para el Análisis y Evaluación de los Software Educativo -----	28
6.2.3. Observaciones y Recomendaciones:-----	33
<b>6.3. Lectoescritura</b> -----	<b>33</b>
6.3.1. Definición-----	33
6.3.2. Niveles de Construcción de la Escritura -----	35
<b>6.4. Primera Infancia</b> -----	<b>37</b>
6.4.1. Teoría del Aprendizaje y Desarrollo Según Vygotsky -----	38
6.4.2. Relación Entre el Aprendizaje y el Desarrollo-----	38
6.4.3. Métodos de Enseñanza y Aprendizaje en la Primera Etapa Escolar. -----	39
<b>6.5. Referencia Legal</b> -----	<b>40</b>
6.5.1. Constitución Política de Colombia -----	40
<b>7. POBLACIÓN</b> -----	<b>46</b>
<b>8. MUESTRA</b> -----	<b>47</b>
8.1. Técnicas de Recolección y Organización y de la Información (Instrumentos)-----	47
<b>9. ANALISIS DE LA INFORMACIÓN</b> -----	<b>54</b>
<b>10. HALLAZGOS</b> -----	<b>69</b>
<b>11. CONCLUSIONES</b> -----	<b>70</b>
<b>12. RECOMENDACIONES:</b> -----	<b>71</b>
<b>13. REFERENCIAS</b> -----	<b>72</b>
<b>14. ANEXOS</b> -----	<b>74</b>

## TABLA DE GRÁFICOS

Gràfica 1: Pregunta 1 .....	54
Gràfica 2: Pregunta 2 .....	55
Gràfica 3: Pregunta 3 .....	55
Gràfica 4: Pregunta 4 .....	56
Gràfica 5: Pregunta 5 .....	57
Gràfica 6: Pregunta 6 .....	58
Gràfica 7: Pregunta 1 .....	59
Gràfica 8: Pregunta 2 .....	59
Gràfica 9: Pregunta 3 .....	60
Gràfica 10: Pregunta 4 .....	60
Gràfica 11: Pregunta 5 .....	61
Gràfica 12: Pregunta 6 .....	62
Gràfica 13: Pregunta 7 .....	63
Gràfica 14: Pregunta 8 .....	63
Gràfica 15: Pregunta 9 .....	64
Gràfica 16: Pregunta 10 .....	65
Gràfica 17: Pregunta 1 .....	65
Gràfica 18: Pregunta 2 .....	66
Gràfica 19: Pregunta 3 .....	66
Gràfica 20: Pregunta 4 .....	67
Gràfica 21: Pregunta 5 .....	67
Gràfica 22: Pregunta 6 .....	68

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Estudiantes de grado primero desarrollando la actividad de escribir el nombre del objeto por sílabas. ....	74
Ilustración 2: Estudiantes de grado primero desarrollando actividades a través del software. ....	74
Ilustración 3: Docente de grado primero explicando a los estudiantes el funcionamiento de las actividades del software. ....	75
Ilustración 4: Estudiantes organizando una historia propuesta en el software Abrapalabra. ....	75
Ilustración 5: Estudiante desarrollando una actividad con el fonema m para encontrar una figura. ....	75
Ilustración 6: Docente realizando capacitación a padres de familia sobre la instalación y uso del software. ....	75
Ilustración 7: Docente capacitando a padres de familia sobre el manejo y la importancia del software. .	75
Ilustración 8: Asistencia de padres de familia para conocer el software desarrollado con los estudiantes. ....	75

## **1. TITULO**

**El software ABRAPALABRA en el proceso de lectoescritura para niños de grado primero”**

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1 Pregunta o Preguntas de Investigación.**

¿Cómo incide la implementación del software ABRAPALABRA en los procesos de lectoescritura en los niños de grado primero del colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario?

### **2.2 Descripción del problema**

Uno de los problemas a los que se enfrenta la educación en la actualidad, es la falta de retención y análisis de los contenidos dictados. Estas inquietudes, han dado origen a diferentes estudios en los que se han descubierto síndromes y falencias para el aprendizaje que anteriormente eran desapercibidas tanto por los profesionales en educación como en pediatría, pues se exigía de los niños comportamientos basados en estímulos que implicaban movimiento, coordinación, memoria, el uso de los sentidos en general, pero con menos elementos de distracción de los que hoy ofrece la tecnología.

Es innegable, que estos elementos incrementan las posibilidades creativas en los niños y les dan acceso a conocimientos más amplios, sin embargo, también han traído consigo otras condiciones que se convierten en retos diarios, para docentes, padres y estudiantes pues el uso excesivo e incorrecto de medios electrónicos está disminuyendo las capacidades de concentración y en algunos casos retención de conocimientos, pues en lugar de ser herramientas de ayuda se convierten en extensiones de los sentidos en las que todas las actividades se encuentran ya hechas.

Centrándonos en lo pedagógico, en la búsqueda de elementos que unan la tecnología y el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje, se han creado diferentes software y aplicaciones multimediales que cumplan con los objetivos pedagógicos, pero insertando en ellos los coloridos,

movimientos, imágenes y recreaciones que los niños buscan en sus juegos de video, alcanzando de esta manera dos metas el aprendizaje y la recreación. Para estos fines, van en la misma línea, pues el ambiente que se crea estimula los sentidos e incentiva al cerebro a participar de los contenidos, en los que se encuentran las operaciones y tareas pedagógicas que los niños deben aprender.

El uso de dichas herramientas es cada vez mayor y ha mostrado en muchos casos el incremento de los resultados positivos en las aulas en las que el aprendizaje ha combinado la “tiza y el tablero” con las TICs. Es necesario aclarar, que para llegar a la creación de una herramienta, no se desechan las escuelas pedagógicas, ni mucho menos sus postulados; por el contrario son fundamentales, pues las pretensiones educativas son las mismas haciendo uso de herramientas modernas.

Según (Garassini, 2004) entre las habilidades que pueden ser desarrolladas en los programas (software) pensados para niños más pequeños encontramos el uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación por medio de:

- Narrativa de cuentos, expresando ideas (aprendizaje del inicio, nudo y desenlace de toda la historia).
- Escuchar y trabajar con cuentos interactivos sobre experiencias vividas.
- Expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

Abrapalabra, es un software educativo que busca facilitar la lectoescritura y la concentración a través del juego y la simulación de espacios o ambientes. La docente Solange Zambrano, muestra una caracterización del software en el que describe desde cada una de las escuelas pedagógicas el aporte al aprendizaje, permitiendo descubrir las posibilidades para los estudiantes con la aplicación de la herramienta, pues no sólo se trata de seguir instrucciones, sino de vivenciarlos y crear a partir de lo aprendido.

El desarrollo de la investigación, busca la medición de los logros de los niños de grado primero del colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario a partir de la aplicación del software ABRAPALABRA en sus procesos de lectoescritura, desde una perspectiva que integre lo creativo y cognoscitivo, pues no sólo se trata de repetir conceptos, sino de adaptarlos y ponerlos en contexto en la vida cotidiana.

### **2.3 Descripción del escenario**

El uso del software Abrapalabra en el desarrollo de las competencias lecto-escriturales de los estudiantes de grado primero del Colegio Seminario Menor de Manizales se convierten en el plan de acción de este proceso pedagógico en la medida de adaptar la necesidad y la pertinencia de herramientas multimediales que se pueden implementar a la medida del niño.

Este software es pertinente y se articula en la sección de primaria de nuestra institución, situada en la CARRERA 22 N° 56 – 31, Alta Leonora, de carácter privado-confesional Católico – Masculino, quien cuenta con una población de 80 estudiantes para este grado, con un nivel socioeconómico alto; aspecto importante en el desarrollo de la investigación, puesto que cuentan con la diversidad de herramientas tecnológicas y otros recursos significativos para el progreso de las condiciones humanas en los primeros años en la vida escolar, periodo en el que el niño está en la posibilidad y capacidad para expresar sus ideas, sentimientos, emociones y pensamientos a partir de representaciones armónicas y simbólicas de acuerdo con las significaciones propias sobre su entorno escolar, familiar y social.

La Misión de la institución es “Formar integralmente, a la luz del Evangelio, a niños y jóvenes con valores y principios humano-cristianos, mediante metodologías abiertas y participativas que desarrollen en ellos habilidades y competencias comunicativas, lógico-matemáticas e investigativas generadoras de proyección y transformación social.”

Nuestra práctica pedagógica investigativa estará enmarcada bajo los principios y los objetivos institucionales estipulados en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), tales como:

- Aprender es un acto voluntario.
- Se aprende lo que se quiere aprender.
- Aprender es una acción.
- Sólo se aprende cuando se es responsable.
- No sólo el profesor enseña, sino también el mundo, los otros y el contexto.
- Todo lo que nos rodea trae consigo un mensaje.
- No se aprende simplemente, se crea.
- Cuando se hace, se es competente.
- El hombre es un ser capaz de transformar su medio.
- Formar seres humanos íntegros y libres, que asuman los retos del mundo moderno.



- Desarrollar habilidades y competencias intelectuales.
- Buscar la calidad y la excelencia en todo lo que se hace.

Es así como en concordancia con la misión de la institución y algunos de los principios pedagógicos se implementan en cada grado procesos metodológicos que permitirán al estudiante el desarrollo de competencias para la vida y donde pueden potenciar y fortalecer su proceso lecto escritor, por medio de herramientas interactivas, vigiladas por un proceso investigativo.

En ese orden de ideas, la propuesta de investigación, con su propósito de instrucción y formación de las competencias comunicativas, se convierte en una estrategia transversal curricular que utiliza la metodología participativa del estudiante en las Tics de forma dinámica en el desarrollo de las habilidades y destrezas cognitivas del educando, para que sean hombres capaces de enfrentar las nuevas tecnologías que le regala el mundo.

### 3. ANTECEDENTES

#### 3.1 Antecedentes Internacionales

- **El título de la investigación:** ALES II Software educativo para trabajar la lectoescritura en el primer ciclo de educación primaria
- **El autor o autores:** María del pilar Núñez delgado- María Santamaría Sancho
- **El año de publicación:** 2014
- **Lugar:** Córdoba- España
- **URL:** [http://es.slideshare.net/merysan88/ales-ii-presentacin-edutec?qid=da159ce8-0ce3-4036-8754-c696e14b8d41&v=&b=&from\\_search=1](http://es.slideshare.net/merysan88/ales-ii-presentacin-edutec?qid=da159ce8-0ce3-4036-8754-c696e14b8d41&v=&b=&from_search=1)

- **Objetivos de la investigación:**

Presentar un software educativo para los niños en su etapa inicial con el fin proporcionar a todos una educación común que haga posible la adquisición de los elementos básicos culturales, los aprendizajes relativos a la expresión oral, a la lectura, a la escritura así como una progresiva autonomía de acción en su medio con el fin de desarrollar una competencia en comunicación lingüística que le permitirá poner en práctica el conjunto de conocimientos, sentimientos, pensamientos, hechos u opiniones haciendo uso de las diferentes modalidades del discurso, la

oral y la escrita y así establecer una interacción con el entorno garantizando el desarrollo en una sociedad.

“Aprender a leer no es sólo saber decodificar e interpretar un texto, sino darle sentido como herramienta cultural que interviene en el desarrollo individual y como elemento de transmisión cultural” (Santamarina, 2014)

- **Metodología desarrollada**

Implementación del ALES II software educativo para trabajar la lectoescritura para ya que el acceso durante el primer año de la educación primaria aún no se ha realizado de forma satisfactoria. La estructura principal del programa está conformada por un cuento como marco de referencia de la secuencia de actividades. En el caso de ALSES II el cuento escogido es una adaptación del clásico Peter Pan. El cuento se divide en tres escenas: la casa, el vuelo, y la isla.

La estructura sigue una graduación en la introducción de fonemas y grafemas, teniendo en cuenta la dificultad de su aprendizaje y la frecuencia de su uso, sabiendo que el código escrito sigue un orden preestablecido y es acumulativo no se pueden realizar las actividades de una escena, si no se han efectuado las previas. Permite además hacer un repaso de códigos que se han visto o alcanzado previamente.

- **Hallazgos o conclusiones importantes:**

Se logró iniciar y potenciar la conciencia fonológica por medio del desarrollo de diversas actividades, practicar la memoria visual y auditiva en los estudiantes y guiarlos a desempeñar un rol autónomo en el aprendizaje de la lectoescritura.

La implementación de un software en el aula se convierte en una potente herramienta que pretende ayudar la profesor para que el estudiante tenga más elementos (visuales, y auditivos) que le permitan enriquecer su proceso de enseñanza y aprendizaje convirtiéndolo en el protagonista de la acción educativa, respetando también su ritmo de aprendizaje, ya que la existencia de diversos materiales posibilita la individualización de la enseñanza permitiendo utilizar los materiales mas adecuados con el estilo de aprendizaje personal.

- **Breve resumen en qué consiste y cómo se evidencia el aporte de este proyecto a su investigación.**

Por medio de la implementación de un software para apoyar el proceso de lectoescritura en los niños (Córdoba España) desde su primera infancia se lograron obtener resultados positivos que permitieron evidenciar el progreso de los estudiantes e interés al usar un medio interactivo llamativo para ellos, gracias a la estructura del software los estudiantes lograron avanzar en el reconocimiento de fonemas siguiendo su propio ritmo de aprendizaje.

De acuerdo con la investigación realizada consideramos que el uso de software para apoyar a los estudiantes en el proceso de lectoescritura se convierte en una herramienta útil ya que ofrece nuevas posibilidades para llegar a los ellos y guiar su aprendizaje de forma lúdica y participativa.

### **3.2 Antecedentes Nacionales**

- **El título de la investigación:** Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en educación preescolar y básica primaria
- **El autor o autores:** Garassini María Elena
- **El año de publicación:** Julio 2004 Caracas Venezuela
- **URL:** [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74806\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74806_archivo.pdf)

- **Objetivos de la investigación:**

Presentar la evaluación de recursos electrónicos y portales educativos destinados a niños y docentes de preescolar y básica como apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje de lectura y escritura.

Integrar el uso de páginas web, software educativo, CDS, para mejorar el aprendizaje en los estudiantes desde su etapa inicial.

- **Metodología desarrollada**

-Integración de diferentes tipos de software para la enseñanza de lectoescritura mediante la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el contexto educativo para optimizar y mejorar el quehacer del docente.

-Comparar el uso de las metodologías tradicionales usadas por los docentes para la enseñanza de lectoescritura en los niños, con el uso de nuevas alternativas tecnológicas existentes en el medio.

● **Hallazgos o conclusiones importantes:**

Con la investigación realizada se concluye que en la actualidad se requieren docentes que usen funcionalmente las nuevas tecnologías de información y comunicación, que conozcan y utilicen con visión crítica los software que existen en el mercado para la estimulación del lenguaje escrito.

-Actualmente se presenta una creciente inquietud reflejada en investigaciones sobre el uso de medios en contextos educativos. Según Cabero (2000), la galaxia de medios fundamentales que en la actualidad se encuentran bajo el análisis y la reflexión de la tecnología pueden agruparse en:

- Medios impresos: libros, láminas, fotocopias, multicopias.

- Medios audiovisuales: fotografías, diapositivas, cine, video.

- Medios informáticos: ordenadores, periféricos, informáticos, equipos multimedia. - Medios de Nuevas tecnologías: Internet, video conferencia, TV por satélite, cable.

● **Breve resumen en qué consiste y cómo se evidencia el aporte de este proyecto a su investigación.**

La anterior evaluación nos permite hacer un acercamiento de la propuesta investigativa con el interés que tienen muchos docentes por innovar en sus prácticas cotidianas y trabajar con

material existente (software, páginas web, CD educativos) que resultan útiles para guiar el aprendizaje de los estudiantes en un proceso complejo y significativo como lo es la lectoescritura.

El uso de nuevas tecnologías en estudiantes desde su etapa inicial nos plantea la importancia de dar a conocer a otros docentes la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales, ya que mediante el uso de nuevas estrategias podremos abordar los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

### **3.3 Antecedentes Locales**

● **El título de la investigación:** Software educativo como estrategia de aprendizaje significativo para los procesos de lectoescritura de los niños de 4 a 5 años de Medellín

● **El autor o autores:** Bustamante escobar Jennifer- Echavarría Holguín Martha-Sierra Londoño Isabel

● **El año de publicación:** 2011 Universidad Luis Amigó Medellín

**URL:**[http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/89 Sofwre edu lectoescritura 3.pdf](http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/89_Sofwre_edu_lectoescritura_3.pdf)

● **Objetivos de la investigación:**

Mejorar el proceso de lectoescritura en los estudiantes de 4 y 5 años por medio de la utilización de un software educativo como estrategia de aprendizaje.

Implementar el software y evaluar la pertinencia y alcances obtenidos por los estudiantes después de usarlo.

● **Metodología desarrollada**

La implementación del software educativo para los estudiantes cuenta con diversas actividades como laberintos, rompecabezas, fichas imprimibles, pizarras mágicas cuentos y videos que le permiten al niño avanzar en diferentes procesos de lectoescritura y desarrollar competencias básicas de forma lúdica y participativa.

- **Hallazgos o conclusiones importantes:**

Los niños de 4 y 5 años manifiestan constantemente curiosidad por aprender de todo lo que está a su alrededor, el uso del software no solo fue de gran ayuda para satisfacer dicha curiosidad sino además para mediar el proceso educativo de forma más dinámica y creativa.

Cada estudiante trabajó con el software llevando su propio ritmo de aprendizaje lo cual permitió al docente hacer un seguimiento a cada uno de ellos y hacer énfasis con aquellos que presentaron dificultades. Las actividades propuestas en el software resultaron llamativas y cumplieron el propósito de enseñanza que se planteó inicialmente.

- **Breve resumen en qué consiste y cómo se evidencia el aporte de este proyecto a su investigación.**

Luego de analizar la propuesta anterior podemos concluir que es importante elegir un software que se adapte a las necesidades de los estudiantes en su proceso de lectoescritura y aporte a lo que ellos necesitan aprender, por esta razón consideramos que el software de ABRAPALABRA cumple con los objetivos planteados en la investigación ya que ofrece posibilidades didácticas y variadas.

Es una tarea permanente del docente guiar el proceso educativo y plantear estrategias que los estudiantes puedan manejar y desarrollar con motivación para contribuir de esta forma con su aprendizaje.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Partiendo de la pretensión nacional de mejorar las calidades académicas de los educandos e instituciones educativas y motivados por el compromiso que se adquiere como docente, de impartir una educación acorde con las necesidades del niño y del mundo que le rodea, se originan los estudios de adaptación tecnológica al interior de las aulas. En muchos casos, buscan la pertinencia de la incorporación de herramientas tecnológicas, en otros los beneficios de modernización o compra de aplicaciones específicas y en otros la calificación y valoración de resultados, entre otros estudios e investigaciones que genera el tema.

Es importante también incluir en los objetivos de los estudios, la preparación para la «economía del conocimiento», que busca profesionales con cualidades y capacidades mayores que la escuela debe proveer a partir de

*la rapidez de la evolución de los cambios tecnológicos, en la que los países que deseen aspirar a convertirse en una economía del conocimiento deben caminar, primero, hacia una sociedad del aprendizaje, dotada de estructuras flexibles mediante las cuales todos los ciudadanos puedan actualizar regularmente sus capacidades y conocimientos, y que faciliten el aprendizaje a lo largo de la vida. Esto es de particular importancia en una sociedad orientada hacia los servicios, donde la creciente digitalización de los procesos exige una fuerza laboral más cualificada.*(Pedró, 2011).

Aunque la aplicación de herramientas y aplicativos multimediales en las aulas ha mostrado resultados muy positivos en el aprendizaje, la introducción a las aulas no resulta ser una tarea sencilla, pues no siempre se cuenta con la disposición de recursos económicos, docentes, tecnológicos y físicos que permitan o faciliten los procesos de implementación, puesta en marcha y evaluación de resultados, condiciones que dificultan el convencimiento de directivas en muchas ocasiones que requieren evaluar el cumplimiento de un presupuesto frente a la inversión que implica la aplicación de dichos programas y más si se tiene en cuenta que los resultados son visibles en el mediano plazo.

Así resulta, la necesidad de analizar los resultados que podrían esperarse de la adquisición y correcta utilización de ayudas tecnológicas como el Software Abrapalabra, que busca facilitar el proceso de lecto escritura en los niños de grado primero del colegio Seminario Menor de

Nuestra Señora del Rosario, incrementando su nivel de comprensión lectora, redacción y creación de texto, entre otras utilidades.

El colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario, ha sido valorado por su exigencia y rendimiento académico, logrando buenos niveles en el escalafón educativo; sin embargo, el esfuerzo por alcanzar las metas que se propone, cada vez exige mayores retos que no sólo se limitan a los programas de área, sino que se componen de diferentes elementos en los que debe presentarse compromiso de todas las partes para alcanzarlos. Por un lado se encuentra el cuerpo docente, del que se exige actualización, preparación permanente y desarrollo de cualidades de adaptación, pues no puede olvidarse el reto que la inclusión significa para la formación educativa; los estudiantes, que hacen de la institución su segundo hogar, pero que traen consigo la carga familiar, social y tecnológica a su lugar de aprendizaje; las directivas que deben mostrar resultados; las condiciones y equipamiento físico del colegio que brinda las oportunidades y los padres de familia, de quienes se espera el acompañamiento y refuerzo del aprendizaje.

En procura entonces de la generación de facilidades que aporten al mejoramiento de las calidades académicas de los niños de primero de la Institución, se busca identificar las ventajas que podrían darse para los estudiantes con la aplicación del multimedia Abrapalabra como complemento a los procesos de lectoescritura de los niños del grado primero primaria del SEMENOR, analizando la incidencia de su aplicación mediante pruebas que permitan la evaluación y valoración de resultados y determinen cualitativa y cuantitativamente la conveniencia de su aplicación en el aprendizaje.



## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General:**

Analizar la incidencia de la implementación del software Abrapalabra en los procesos de lectoescritura en los niños de grado primero del colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario.

### **5.2. Objetivos Específicos:**

Determinar la pertinencia del Software Abrapalabra a la luz de las teorías de evaluación de software educativo.

Implementar el Software Abrapalabra como complemento a los procesos de lectoescritura con los niños del grado primero primaria del SEMENOR

Evaluar la influencia del software Abrapalabra en el proceso de lectoescritura con los niños de grado primero del colegio Semenor.

## **6. REFERENCIA TEORICA**

Francesc Pedró en su libro *Tecnología y escuela: lo que funciona y por qué. 2012*, afirma que *Toda discusión acerca de la tecnología en la escuela debería empezar por recordar por qué razón se desea promover una mayor presencia y un mayor uso de la tecnología en las aulas.* Para éste autor, las razones son cuatro que en conjunto conforman la “economía del conocimiento”. Sin embargo, es consiente y estricto en el uso tecnológico, pues considera también que el éxito de la tecnología en la escuela, depende de la planeación de uso, aplicaciones y resultados que cada entidad se propone.

*La tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz.*(Pedró, 2011) en la medida que busca reforzar las habilidades académicas de estudiantes y facilitar sus procesos de aprendizaje.

Tradicionalmente, se relaciona el ambiente virtual -como una interfaz que permite a los seres humanos visualizar e interactuar con ambientes generados por medio de computadoras en tiempo real, a través de los canales sensoriales humanos- y -crear un ambiente virtual no es

trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el gis y el pizarrón por un medio electrónico, o concentrar el contenido de una asignatura, en un texto que se lee en el monitor de la computadora. Se requiere conocer todos los recursos tecnológicos disponibles (infraestructura, medios, recursos de información, etc.), así como las ventajas y limitaciones de éstos para poder relacionarlos con los objetivos, los contenidos, las estrategias y actividades de aprendizaje y la evaluación-.(Aprender el Futuro, 2009). Lo anterior significa, utilizar los recursos existentes para potenciar las habilidades y aptitudes de los niños y estudiantes que pueden acceder a los recursos que sus instituciones educativas les proporcionan a la par que los docentes hacen uso de nuevos medios para facilitar el aprendizaje e incrementar la atención, mejorando el aprendizaje y creando otras formas de capacitación, que mejoren sus resultados y logros.

Los ambientes virtuales y aplicativos multimediales, como se decía, son herramientas con posibilidades infinitas y más en el mundo moderno y el acceso al uso de tecnología desde tempranas edades. Hoy en día, el énfasis más que en el uso de dichos ambientes, debe hacerse en la preparación tanto de éstos, como de los docentes y su acceso, pues resultan ser subutilizados, perdiéndose el sentido y el objetivo real en las aulas de clase que debe ser potenciar capacidades y facilitar el aprendizaje, así como recrear medios y espacios para los estudiantes que les permitan incrementar sus posibilidades de conocimiento, creatividad, análisis, relación e imaginación, cualidades tan importantes para el alcance de los objetivos para el milenio, en el que la transformación de la educación juega un papel básico y requiere de compromiso y uso de estrategias que aporten de manera integral a su cumplimiento.

Si se piensa en el comportamiento de los niños hasta hace unos diez años, encontramos que tenían a su alrededor menor cantidad de distractores y se encontraba en las aulas de clase creaciones individuales con relaciones fantásticas y reales de sus imaginarios, pero que involucraban mayores detalles y conceptos; hoy en día, los distractores (juegos y medios de comunicación en general) han debilitado la posibilidad de detallar y en muchos casos, limitado la expresión y creatividad de los niños. Si bien son pequeños con gran imaginación, sus posibilidades comunicativas y de aprendizaje se han reducido, generando mayor introspección y minimizado las condiciones de relación de lo aprendido con las representaciones que pueden hacer de ello.

Desde el punto de vista de María Montessori, en la absorción de conocimientos, al niño hay que darle la oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los años de desarrollo,

así el niño llegaría a adulto con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz.(Martínez & Sánchez)y esta es razón suficiente y necesaria para introducir elementos que lo motiven a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.(Martínez & Sánchez), elementos que entre otros facilita el acondicionamiento y utilización de tecnología como herramientas para el aprendizaje.

Según John J. Anderson (1989), la multimedia tiene dos metas.

La primera es de presentar y unir información de una manera más cercana a como lo hace nuestra mente, es decir, mediante imágenes, sonido, palabras y uniones multidimensionales y la segunda es crear un ambiente de aprendizaje mucho más rico como por ejemplo los software educativos.

La implementación de software como “Abrapalabra”, buscará entonces la motivación al aprendizaje, teniendo en cuenta no sólo los recursos multimediales que involucra, sino también las actividades que propone y las que invita a realizar, promoviendo de ésta manera la creatividad, recursividad, opinión, comprensión y otras tantas barreras que ha creado la dificultad lecto escritura que se viene evidenciando en los niños de primer grado.

Un grupo de docentes, realizó la caracterización del software Abrapalabra, basado en las Teorías de Aprendizaje, concluyendo que es posible encontrar en sus diferentes aplicativos y desarrolladores tres corrientes teóricas, pues no limita el aprendizaje, por el contrario implícitamente contiene los elementos de inclusión que tanto se buscan en la educación actual, permite el análisis y retroalimentación permanente y es constructivista cada vez que permite crear y generar aprendizajes significativos.

## **6.1. Software**

El software aplicativo en el cual se desarrolla el estudio, es el Abrapalabra; definido como un portal de lectura y escritura creativa creado para el aula. Muestra propuestas de integración de las TIC para desarrollar la competencia comunicativa en el marco de las competencias básicas. El portal crece a medida que se plantean propuestas al profesorado. Está estructurado en secciones que conforman propuestas didácticas para el aula y se plantean

ejemplos que, aunque constituyen actividades en sí mismas, pueden tomarse como modelo para crear otras nuevas.(Rodríguez, 2007)

Como lo explican sus creadores y diferentes docentes que han contado su experiencia de uso, es un recurso que de manera interactiva invita a los niños a participar de juegos y actividades que incentivan su aprendizaje y desarrollo de la lectoescritura, en este caso en el primer grado, pues es una herramienta con diferentes niveles, teniendo en cuenta el grado en el cual se vaya a aplicar.

Como se ha dicho en varios apartes del trabajo, el software es una herramienta, las actividades están diseñadas para aprender jugando, sin que el niño pierda el interés, pues la diversidad de colores e imágenes, lejos de permitir la distracción del niño, estimulan su curiosidad, acompañado siempre de contenido auditivo, pues también es importante rescatar la aplicación para las necesidades individuales de cada niño.

Desde las competencias que los niños deben desarrollar en su primer año de la básica primaria, el contenido ofrece las interfaces pertinentes para cada uno de los elementos que integran la percepción auditiva, visual, ubicación espacial y temporal, aplicados en actividades que involucran al estudiante, los cuales interactúan en diferentes espacios y escenarios proporcionados por el software.

Wilfredo Trujillo Castro en su trabajo La Importancia De La Tecnología En La Escuela, 2013, identifica como ventajas del software y su aplicación, la forma cooperativa del aprendizaje, pues la tecnología facilita el trabajo en grupo, proporciona el intercambio de ideas y acerca a los estudiantes.

Los trabajos realizados con ayuda de las tics permiten tener un alto contenido de información, más amplia y variada.

Dada la gran cantidad de recursos didácticos que existen en la red, los docentes se han vuelto más creativos y preparan mejor sus clases. Es necesario resaltar en éste punto, que el software permite que el docente líder identifique y plantee su esquema y plan de trabajo(Wilfredo, 2013)

La tecnología puede mejorar visiblemente el aprendizaje de los niños pero el éxito de cada una las actividades y el desarrollo cognoscitivo que éstas herramientas proporciona, debe ir acompañado siempre de una preparación consecuente de los educadores que acompañan dichos procesos.

El software educativo, Según (Evaristo, 2006)“se entiende por software educativo aquellos programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje”, El software educativo se puede ver como una herramienta computarizada la cual apoya los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo así más que un sustituto del docente un complemento para este.

### **6.1.1. Características del software educativo:**

- Apoyar la labor del docente en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.
- Debe contener características computacionales con elementos metodológicos que orienten e proceso de aprendizaje.
- Son programas elaborados para ser empleados por computadores, generando ambientes interactivos que posibiliten la comunicación con el estudiante.
- La facilidad de uso es una condición básica para el empleo con los estudiantes.
- Debe ser un agente de motivación para que el alumno pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo.
- Debe poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen.

Se hace necesario en el momento de seleccionar un software para trabajar con los estudiantes tener en cuenta las características del mismo, la interacción que pueda tener con el estudiante, la facilidad de manejo que este proporcione a los mismos y la diversidad de actividades que contribuyan al propósito educativo.

### **6.1.2. Elaboración de software multimedia**

Para elaborar un software multimedia se requiere de algunas fases im portantes para su realización como: planificación, diseño y producción

#### **Fase de planificación**

- Análisis y toma de decisiones
- Tema.
- Título del Programa.

- Finalidades.
- Audiencia.
- Recursos.
- Requerimientos del software.
- Duración: de las fases de diseño didáctico, técnico y de producción.
- Control de recursos.

## **Fase de diseño**

(Valverde, 2009) sugiere cinco pasos:

**1. Análisis:** se estudia la situación educativa para identificar necesidades y proponer soluciones específicas a los problemas detectados.

**2. Determinación de requerimientos:** se establece el tipo de material a desarrollar y los requerimientos de equipos, materiales y recursos disponibles.

**3. Diseño pedagógico:** (a) se determina el tema a tratar y la extensión de su alcance, (b) se hace la selección del título a utilizar, (c) se plantean los objetivos, (d) se seleccionan los contenidos de acuerdo con el alcance, (e) se determinan las secuencias de aprendizaje; (f) se clasifican y organizan los contenidos.

**4. Diseño multimedia:** (a) el diseño de la información comprende el bosquejo de la estructura y la elaboración de un mapa de navegación; (b) el diseño de la comunicación se refiere al esbozo de la interfaz, la determinación de los controles de navegación (botones, opciones de menú, zonas activas de pantalla o hipertexto), el establecimiento de los tipos de acción, y el croquis de los tipos de pantalla.

**5. Diseño computacional:** (a) se elaboran los guiones; (b) se determina el equipo necesario para llevar a cabo el desarrollo; (c) se selecciona el software y el tipo de archivos que será necesario utilizar.

## **Fase de producción**

Todo software debe ser sometido a una prueba y por lo tanto está sujeto a cambios dependientes de la validación lo que será realizado.

- Elaboración del Producto.
- Guión:
  - Registro.
  - Creación.
  - Imagen.
  - Sonido.
- Ensayo del Producto.
- Prueba Piloto.
- Evaluación Diagnóstica.
- Guía Didáctica.
- Orientaciones al Usuario.
- Uso Pedagógico.
- Implantación por el usuario.
- Evaluación.
- Evaluación antes del uso.
- Evaluación luego del uso.

### **6.1.3. El Instrumento de evaluación del software educativo**

Teniendo en cuenta el documento realizado por (Rada, 2009) sobre el instrumento de evaluación del software educativo consta de tres aspectos principales claramente definidos: el que evalúa los aspectos generales del programa, el que evalúa los aspectos técnicos y el que evalúa los aspectos pedagógicos. Al final del instrumento se encuentra un apartado donde se pueden anotar aquellas observaciones y recomendaciones que se estimen pertinentes o relevantes para mejorar el software educativo.

#### **6.1.4. Tipos de Software**

Dentro de los diferentes tipos de software podemos clasificar los principales como:

**Software de aplicación:** En este grupo se encuentran todos los programas que ayudan al usuario a realizar una o varias tareas. Son todos aquellos programas de uso cotidiano como: procesadores de texto, hojas de cálculo, editores, software de cálculo numérico y simbólico, videojuegos entre otros.

**Software de programación:** Dentro de este grupo se encuentran todas aquellas herramientas de programación útiles para desarrollar programas informáticos ya que se valen de un lenguaje propio de programación por ejemplo: los compiladores, programas de diseño, editores de texto, enlazadores.

**Software de sistema:** Es aquel que permite a los usuarios interactuar con el sistema operativo y de esta forma controlarlo, este sistema está compuesto por diversos programas que tienen como objetivo administrar los recursos de hardware y de la misma forma brindan al usuario una interfaz. El sistema operativo facilita el uso del ordenador a los usuarios ya que este le brinda la posibilidad de asignar y administrar recursos. Dentro de estos encontramos Windows, Linux, y Mac OS.

Después de hacer un análisis de los diferentes tipos de software podemos clasificar el software Abrapalabra dentro del grupo de programación ya que es una herramienta que utiliza su propio lenguaje de programación para lograr una interacción con el usuario que proporcione elementos propios para su aprendizaje.

#### **6.2. Software Educativo Abrapalabra**

ABRAPALABRA es un portal de lectura y escritura creativa creado para el aula. Muestra propuestas de integración de las TIC para desarrollar la competencia comunicativa en el marco de las competencias básicas. El portal crece a medida que se plantean propuestas al profesorado. Está estructurado en secciones que conforman propuestas didácticas para el aula y se plantean



ejemplos que, aunque constituyen actividades en sí mismas, pueden tomarse como modelo para crear otras nuevas.

### **6.2.1. Descripción**

ABRAPALABRA es una colección interactiva que cubre en forma sistemática y completa el proceso de aprendizaje de la lectura, desde la ejercitación y desarrollo de funciones psicológicas básicas, hasta la comprensión lectora.

Un material completamente didáctico que permitirá a los chicos aprender mucho sobre la lectoescritura, además de que estimulará su interés por el estudio y permitirá que disfrute en el proceso. Todo viene en un solo DVD.

El software ABRAPALABRA le permite al estudiante desarrollar su proceso de lectoescritura a partir de las siguientes actividades

**Cantapalabra**, es una máquina musical que contiene canciones y video-clips para apoyar el aprendizaje de las vocales, el abecedario y algunas letras de mayor complejidad. El Cancionero de Canta palabra presenta las letras de cada canción en los juegos imprimibles. La colección cuenta con Canta palabra en 6 CD-ROMs, cada uno con una canción, y con un Gran Canta palabra con 8 canciones en el último CD-ROM de la colección.

**Karaoke**, es un ambiente donde los niños pueden cantar y grabar las canciones del CD-ROM apoyados por la música y letra de cada una de ellas. La colección cuenta con Karaoke en 6 CD-ROMs, cada uno con una canción, y con un Gran Karaoke con 6 canciones en el último CD-ROM de la colección.

**Memorice**, es un juego que consiste en un set de 8 pares de fichas tapadas que aparecen en pantalla en forma aleatoria, donde el niño debe encontrar el par que corresponde, cliqueando en las fichas hasta encontrar el correcto. Las parejas a encontrar pueden ser dibujos iguales, palabras iguales, palabras con su correspondiente dibujo, letras mayúsculas iguales, letras minúsculas iguales, letras mayúsculas con sus respectivas minúsculas. La colección cuenta con ambientes de Memorice en 11 CD-ROMs, y con un Gran Memorice en el último CD-ROM de la colección.

**Reconocimiento de Letras**, es un juego que contiene 2 opciones. La primera es un juego exploratorio para lograr que el niño se familiarice con las letras del teclado, tipeando o haciendo clic sobre su gráfica en pantalla para descubrir su nombre y una palabra asociada a un dibujo con su sonido inicial. La segunda opción es un juego de competencia, en que el niño debe reproducir con el teclado o haciendo clic sobre su gráfica en pantalla, un conjunto de letras para formar palabras determinadas. El juego de competencia tiene 2 niveles de dificultad, que se reflejan en la velocidad de presentación de las letras y en la dificultad de las palabras a formar. La colección cuenta con Reconocimiento de Letras en 6 CD-ROMs, y con un Gran Reconocimiento de Letras en el último CD-ROM de la colección.

**Caligrafía**, es un ambiente introductorio que modela a través de animaciones el movimiento correcto del lápiz para la realización de cada letra del abecedario, y de algunos movimientos preparatorios para la escritura. Junto a estas animaciones, hay disponible una serie de fichas imprimibles en formato caligráfico para practicar los movimientos modelados. La colección cuenta con actividades caligráficas en 11 CD-ROMs.

**Imprimibles**, es un ambiente que incluye un set de 13 juegos para ser impresos y jugados fuera del ordenador. Estos juegos sirven de apoyo y refuerzo al aprendizaje de la lectura. Son actividades para jugar en grupo y se pueden repetir una y otra vez.

Según las actividades sugeridas en el software se agrupan los siguientes contenidos a desarrollar en la etapa del grado primero, los cuales permiten el ingreso al mundo de la lectura y escritura y la adquisición de habilidades comunicativas que son indispensables en su proceso escolar.

Un DVD dividido en 12 partes, así:

01- Las vocales: A, E, I – O – U

02- Pirata Pálido: P – S

03- Monte Maravilla: M – L

04- Tren Travieso: T – N

05- Fantasma Flaco: F – D

06- Condesa Cecilia: C – H

07- Ratón Remigio: R – B – J

- 08- Genio Genial: Q – G
- 09- Iñigo el Ñandú: Ñ – U – CH
- 10- El Templo: Z – V – Y – K – X – W
- 11- Trabalenguas: Grupos consonánticos
- 12- Memorias de Cuentín: Comprensión Lectora

Según (Panqueva, 1992)denomina el software educativo a aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas que dan soporte al proceso de enseñanza aprendizaje; es por esta razón que para el desarrollo e implementación del software ABRPALABRA es necesario tener en cuenta las teorías del aprendizaje desde la teoría la conductista es un material que permite el análisis de tareas y la selección de contenidos acorde al estudiante.

En la teoría cognitivista, propone un análisis de actividades a ejecutar considerando competencias y una retroalimentación, y la teoría constructivista permite el desarrollo de actividades y condiciones en las que los estudiantes le dan un sentido individual a lo que están aprendiendo logrando así la construcción de aprendizajes significativos.

Teniendo en cuenta la finalidad de cada una de las teorías anteriormente mencionadas y el propósito del software ABRAPALABRA se evidencia la integración de diferentes actividades que permiten el desarrollo de las mismas a partir de:

- El juego como herramienta fundamental para el proceso del desarrollo de lectoescritura a partir del énfasis auditivo y visual.
- Material orientado a la interactividad del estudiante para mantener la atención del niño.
- Abarca habilidades que deben desarrollarse para el alcance de competencias comunicativas a partir de la percepción auditiva, visual, ubicación espacial y temporal.
- Ofrece retroalimentación y orientaciones después de finalizada cada unidad
- La libertad de actuación del estudiante en cada actividad permite llevar su propio ritmo de aprendizaje de acuerdo con los intereses y en concordancia con lo que ya conoce
- Los contenidos están basados en procesos virtuales y físicos que permiten desarrollar habilidades según los diferentes tipos de aprendizaje en el estudiante.
- Contiene entornos donde se simulan situaciones y acciones que le permiten al niño involucrarse en el mundo real de la lectura.

Según lo planteado anteriormente sobre el software ABRAPALABRA y su relación con las teorías del aprendizaje se puede concluir que es una herramienta o estrategia metodológica didáctica que permite el desarrollo de destrezas comunicativas y ante todo un proceso de enseñanza y aprendizaje lúdico en el cual se ve involucrado dado a la permanente interacción del estudiante con dicho material.

Según María (Garassini, evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y la escritura en educación básica y preescolar, 2004) en su artículo evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y la escritura en educación básica y preescolar, toma como referencia la posición de Majó (2003) quien plantea que la incorporación del medio informático en la escuela debe ir más allá de la enseñanza de las nuevas tecnologías y de la enseñanza a partir de ellas, sino en cómo tiene que cambiar la enseñanza. Es así que consideramos que ABRAPALABRA es un software que permite romper las barreras de la educación tradicional.

### **6.2.2. Instrumento para el Análisis y Evaluación de los Software Educativo**

El software multimedia es una herramienta de apoyo que permite hacer presentaciones que incluyen elementos como texto, sonido, video e imágenes, las cuales contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo, el aprendizaje significativo y la comunicación interactiva. En este sentido el docente de hoy, en su praxis educativa, tiene que elaborar materiales usando sistemas multimedia que le permitan mediar efectiva y eficientemente los contenidos de manera creativa, clara, precisa y concreta a una audiencia específica (UNA, 2007).

#### **El Instrumento de evaluación del software educativo**

Autor(es):	UnlimitedS.A
Temática:	186 ejercicios estructurados en 70 unidades prácticas para la enseñanza del proceso de la

	lecto- escritura.
Objetivo	Ejercitar en el niño habilidades relacionadas con la percepción visual y auditiva para el aprendizaje del proceso de la lectoescritura.
Contenidos que aborda:	El abecedario, escritura y lectura de palabras, actividades de comprensión lectora
Destinatarios:	Niños de 6-7 años
Adaptabilidad a distintos niveles educativos:	Si
Uso: Individual- Grupal –Ambos	Sirve para uso individual y grupal
Incluye documentación complementaria: Si: No:	Si

Para aplicar el instrumento es necesario llenar los espacios en blanco respondiendo a cada pregunta de dos formas: (a) mediante la expresión de la opinión en forma escrita y, (b) marcando una X debajo del criterio que mejor se adecue a la apreciación de quien hace la evaluación.

### I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa	Abrapalabra
Tipo de programa	Educativo

### II.- ASPECTOS TÉCNICOS

	SI	NO
Aporta instrucciones para el acceso y control de la información	X	
Tipo de acceso al Contenido	X	
Calidad y relevancia de gráficos e imágenes	X	

Calidad de las animaciones	<b>X</b>	
Calidad y relevancia del sonido	<b>X</b>	
Calidad y relevancia del texto	<b>X</b>	
Sincronización imagen-sonido-texto	<b>X</b>	
Elementos innecesarios		<b>X</b>
Posibilidad de transformación por parte del profesor		<b>X</b>
Posibilidad de transformación por parte de los estudiantes		<b>X</b>
Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para su implementación	<b>X</b>	
Pantallas de ayuda	<b>X</b>	
Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada	<b>X</b>	
Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor	<b>X</b>	
Facilidad o disponibilidad de soporte técnico		<b>X</b>

### III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

<b>ELEMENTOS</b>	<b>Muy adecuado/a</b>	<b>Bastante adecuado/a</b>	<b>Adecuado/a</b>	<b>Poco adecuado/a</b>
------------------	-----------------------	----------------------------	-------------------	------------------------

Capacidad de motivación (atractivo, interés)	<b>X</b>			
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)	<b>X</b>			
Cantidad de información y datos	<b>X</b>			
Nivel de claridad de la información presentada	<b>X</b>			
Recursos para buscar y procesar datos			<b>X</b>	
Estrategias didácticas	<b>X</b>			
Tipo de Actividades	<b>X</b>			
Complejidad de las actividades		<b>X</b>		
Variedad de actividades	<b>X</b>			
Cubre los objetivos y los contenidos	<b>X</b>			
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)	<b>X</b>			
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario	<b>X</b>			
Grado de dificultad de las tareas	<b>X</b>			
Tutorización			<b>X</b>	
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)	<b>X</b>			
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios.	<b>X</b>			
Posibilita el trabajo cooperativo (da facilidades para este)	<b>X</b>			
Evaluación (preguntas,	<b>X</b>			

refuerzos)				
Nivel de actualización de los contenidos			<b>X</b>	
Valores que presenta o potencia (competitividad, cooperación, etc.)	<b>X</b>			

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
INTRODUCCIÓN	X	
ORGANIZADORES PREVIOS	X	
ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS...	X	
MAPAS CONCEPTUALES		X
GRÁFICOS	X	
IMÁGENES	X	
PREGUNTAS	X	
EJERCICIOS DE APLICACIÓN	X	
EJEMPLOS	X	
RESÚMENES/SÍNTESIS	X	
ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN	X	

<b>ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
CONTROL PSICOMOTRIZ	X	
MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	X	



COMPRESIÓN / INTERPRETACIÓN	X	
COMPARACIÓN/RELACIÓN	X	
ANÁLISIS / SÍNTESIS	X	
CÁLCULO / PROCESO DE DATOS		X
BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN		X
RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)	X	
PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN	X	
PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR	X	
HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS	X	
EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN	X	
EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR	X	
REFLEXIÓN METACOGNITIVA	X	

### 6.2.3. Observaciones y Recomendaciones:

El software Abrapalabra es una excelente herramienta para afianzar el proceso de lectoescritura en los niños ya que dado a la gran variedad de las actividades allí planteadas permite a los estudiantes avanzar en el proceso de lectoescritura por medio de juegos, actividades lúdicas, perceptivas y prácticas las cuales puede desarrollarse según su propio ritmo de aprendizaje.

## 6.3. Lectoescritura

### 6.3.1. Definición

“El binomio lectura-escritura es indisociable, sólo hay lectura allí donde hay escritura” (Morais, 2001) ya que al desarrollar el proceso de la lectura implica que exista un conjunto de signos que corresponde a la escritura mediante la cual se encuentra emergido un sin fin de información.

“La lectura es un medio para adquirir información y la escritura es un medio de transición de información, por consecuencia forma parte de un acto social”(Morais, 2001), ya que se lee para saber, comprender, reflexionar para compartir con los que nos rodean, es donde se complementa el proceso de la lectura, esta será la conceptualización que se utilizara en el desarrollo de este estudio.

Los anteriores conceptos, son citados en diferentes investigaciones sobre lectoescritura, mostrando que son procesos que se correlacionan y desarrollan paralelamente, pues permiten la identificación de signos al tiempo que se les brinda un sentido y coherencia que describe una realidad.

Según(Alliende, 1986) “la lectoescritura es la única actividad escolar que es a la vez material de instrucción e instrumento para el manejo de otras áreas del currículo.

Según la definición del autor anterior, evidenciamos que es de suma importancia implementar nuevas estrategias metodológicas mediadas por los nuevos avances tecnológicos, ya que debido a su impacto en la sociedad permiten crear otras expectativas de lo que realmente puede ser el aprendizaje por medio de la utilización de estos.

La lectoescritura como competencia significativa en el desarrollo del ser humano gira alrededor de cuatro habilidades comunicativas básicas. Leer, escribir, hablar y escuchar las cuales se desarrollan mediante:

- una competencia gramatical o sintáctica
- una competencia textual
- una competencia semántica
- una competencia pragmática
- una competencia enciclopédica
- una competencia literaria
- una competencia poética.

Partiendo de estas acciones para el desarrollo de las habilidades comunicativas es como el ser humano logra las competencias básicas:

- competencia comunicativa
- competencia interpretativa
- competencia argumentativa
- competencia propositiva

A partir de estas acciones es como las personas demuestran sus competencias mediante el saber hacer en contexto.

Es así como el software ABRAPALABRA nos permitirá fortalecer cada una de las competencias en el proceso de lectoescritura a partir de acciones concretas como: ejercicios de grafomotricidad, relación de imagen- palabra, asociación de fonemas con imágenes y lectura de textos cortos.

### **6.3.2. Niveles de Construcción de la Escritura**

Emilia Ferreiro experta en el proceso de aprendizaje, basándose en la teoría de Piaget demostraron que los niños antes de iniciar su etapa escolar poseen conocimientos previos que están asociados con el contexto, con lo que el niño ve, escucha, y va relacionando con signos simbólicos que mas adelante logra transformar en representaciones escritas. Estas formas representativas se denominan niveles de construcción de la escritura dentro de las cuales encontramos.

#### **Primer nivel: pre- silábico**

Durante este nivel los niños logran descubrir la diferencia entre el dibujo y la escritura, por esta razón relaciona el dibujo como la representación gráfica y la escritura como algo diferente, es común que realicen garabatos y letras sin forma con una libre interpretación, puede imitar trazos sin control y cantidad, su escritura se caracteriza por no crear nuevas formas o signos, no identifica los sonidos del lenguaje oral con el escrito.

Para lograr avances en esta etapa es necesario poner a los niños en contacto con materiales escritos como: cuentos, revistas, periódicos, afiches, recibos para que puedan incrementar la información sobre el lenguaje escrito.

Se debe leer continuamente a los estudiantes e invitarlos para que recorran con la vista los libros y observen las imágenes y de esta forma puedan hacer relaciones entre lo que ven y lo que piensan que esta sucediendo.

### **Segundo nivel: Silábico**

En este nivel el niño fortalece su conciencia fonológica y asocia el sonido y la grafía, de esta forma empieza a construir palabras diferenciando unas de otras.

Logra establecer una correspondencia entre el sonido silábico y su grafía y de este modo la representa, logra además establecer porque dos cosas parecidas no se escriben de igual forma.

Para estimular este nivel de aprendizaje es necesario ejercitar la atención, la percepción visual, auditiva, memoria visual, comparación y clasificación de palabras, es necesario que el niño identifique las sílabas de una palabra y las lea en diferentes golpes de voz, también es importante que logre relacionar su entorno escribiendo nombres de personas, animales, objetos, o vocabulario usual.

### **Tercer nivel: silábico- alfabético**

Es un período en el cual los niños combinan la etapa silábica con la alfabética, los niños escriben partes de las palabras según el nivel silábico, otros usan el abecedario para hacer sus construcciones haciendo reconocimiento de fonemas y uso frecuente de las vocales.

Para lograr avances en este nivel los niños deben relacionar el sonido con la letra, componer nuevas palabras con letras móviles, completar letras en una palabra, hacer comparaciones entre palabras que se parecen y sonidos de diferentes sílabas.

### **Cuarto nivel: alfabético**

En este nivel los niños ya han comprendido la naturaleza del sistema de escritura y encuentran la relación de una letra para cada fonema algunas características en este nivel consisten en el uso frecuente de las grafías de forma adecuada, logrando comprender lo que se escribe.

Es necesario incentivar al niño a comunicar por escrito lo que piensa y siente por medio de ejercicios simples como escribir nombres, cartas a sus compañeros, direcciones, hacer uso de la mayúscula para los nombres propios al inicio de un escrito y después de un punto.

Teniendo en cuenta los niveles de construcción de la escritura en los niños se evidencia la importancia de descubrir el nivel en el cual se encuentran, para facilitar de esta forma los diferentes ejercicios que se acomoden al nivel en el cual se encuentran; en el software Abrapalabra hay diferentes actividades que pueden contribuir con un acercamiento del estudiante con la lectoescritura abordando diferentes niveles de aprendizaje.

#### **6.4. Primera Infancia**

Primera infancia Unicef, (2001) “Los efectos de lo que ocurre durante el período de embarazo y los primeros años de vida de un ser humano suelen ser duraderos y en algunos casos, permanentes. Durante el último trimestre de la gestación y hasta los 3 años de vida se desarrollan muchas de las estructuras del cerebro y se establece todo un sistema de interconexiones esenciales para su correcto funcionamiento y el de todo el sistema nervioso central.” Esta etapa comprende desde el nacimiento hasta aproximadamente los 6 años de edad y esta edad es la más propicia para fomentar su curiosidad, sus capacidades y su confianza, esto depende de la educación y la dedicación que tengan sus padres o las personas a cargo, ya que lo que ellos aprenden en sus primeros años de vida determina en gran medida los logros sociales, familiares sociales y laborales.

Para la UNICEF (2001) “El terreno perdido en materia de aprendizaje y desarrollo durante los primeros tres años de vida nunca se recupera. Esto en términos prácticos quiere decir que los niños que no reciben lo que necesitan durante este período, no van a poder desarrollar todo su potencial.” Es muy importante brindar a los niños en cuanto más pequeños estén una educación de calidad mas no de cantidad, mediante el juego se puede incrementar los conocimientos y unas bases sólidas de confianza entre ellos mismos para desarrollarse en la vida. Como cita en el libro problemas de aprendizaje tomo 1 en su pagina 17, dentro del desarrollo cognitivo piagetiano los niños en la edad de 2 a 7 años se encuentran en la etapa pre operacional en la que “El infante desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y el pensamiento simbólico o capacidad de formar y utilizar como palabras, gestos, signos, imágenes, etc. Es capaz de pensar las operaciones en forma lógica y en una dirección, es decir, le es difícil pensar en sentido inverso o revertir los pasos de una tarea. Tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona”.(Leal, Toloza, & Caicedo, 2013)

#### **6.4.1. Teoría del Aprendizaje y Desarrollo Según Vygotsky**

Existen diferentes estudios sobre la infancia que han sido realizados por filósofos, psicólogos, y otros especialistas que han planteado diferentes teorías sobre el desarrollo y la influencia de tales teorías sobre como los niños se desarrollan y aprenden.

Estas diferentes posiciones han dado lugar a dificultades en encontrar el modelo o programa más apropiado para enseñar a los niños en la temprana edad, algunas se centran en el desarrollo físico, intelectual, o cognitivo, otras se encuentran referidas al desarrollo social o emocional.

El pensamiento psicológico de (Vygotsky, 1988) se enfoca dentro de una psicología cognitiva en donde se pondera la actividad del sujeto y este no se concreta a responder a los estímulos sino a la actividad misma de transformarlos.

Para (Vygotsky, 1988) el contexto social influye en el aprendizaje más que en las actitudes y las creencias del niño, este contexto debe ser considerado en diferentes niveles: el primero es el interactivo inmediato constituido por los individuos con los cuales el niño interactúa en esos momentos, el segundo es el nivel estructural formado por las estructuras sociales que influyen en el niño como la familia y la escuela, el tercer nivel es el cultural o social constituido por la sociedad en general como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología.

La influencia que tiene el niño con el contexto es determinante en su desarrollo, por ejemplo un niño que crece en un medio rural es diferente a un niño que crece en un ambiente cultural más amplio; el niño del medio rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos a cerca del campo; el niño del medio urbano tendrá un mayor acercamiento a todo lo relacionado con la cultura y la tecnología.

#### **6.4.2. Relación Entre el Aprendizaje y el Desarrollo**

Para (Vygotsky, 1988) el pensamiento del niño se va desarrollando de forma gradual y la maduración del niño consiste en que pueda realizar ciertas cosas o no, de ahí la importancia de irlo integrando con elementos de su entorno y presentarle información que le permita continuar avanzando en su desarrollo.

Según su teoría sobre el surgimiento del hombre y el desarrollo histórico por medio del cual ese hombre primitivo se convirtió en hombre culto el concepto de ZDP (Zona de desarrollo potencia) permite comprender lo siguiente:

- Los niños pueden participar en actividades que no entienden por completo y que son incapaces de realizar de forma individual.
- En las situaciones que son nuevas para los niños y no lo son de la misma manera para los otros presentes, el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente social organizado.
- El desarrollo está íntimamente relacionado con la interacción con el contexto por un individuo o grupo social.

Por lo anterior es necesario un cambio en las formas de trabajar de los educadores ya que son ellos los responsables de brindar el apoyo necesario en el tránsito de un nivel a otro y en las relaciones que los niños establecen con su entorno para desarrollar sus potencialidades.

#### **6.4.3. Métodos de Enseñanza y Aprendizaje en la Primera Etapa Escolar.**

Existen múltiples formas de enseñar que han sido creadas para atender a necesidades específicas de los niños. Los métodos más usados por los docentes son:

**Método Fonético:** Se refiere a los sonidos de las letras, funciona enseñando el sonido de cada una, este método sigue pasos organizados para llegar a una meta, primero se enseñan las vocales, después se hace el sonido de cada letra del abecedario y sus combinaciones para iniciar a formar sílabas y después palabras, en este método es conveniente usar material visual que permita al estudiante observar las letras y asociarlas con algunos dibujos que corresponden a ellas. Es un método lógico porque va de lo particular a lo general.

**Método silábico:** Como su nombre lo indica va por sílabas es parecido al método fonético pero el punto de partida es la sílaba, primero se enseñan las vocales y después las consonantes asociándolas con las vocales, por medio de este método se forman palabras fácilmente permitiendo pasar a la lectura, algunas estrategias para trabajar con este método son por medio de canciones que usen sílabas, rompecabezas, y ejercicios lúdicos que tienen sílabas ya que estas son unidades sonoras que el niño va asociando paso a paso.

Método de la palabra: Se inicia la grafía con una imagen y se va analizando el nombre de esa imagen para empezar analizar cada una de las letras que la componen y sus respectivos sonidos, este método es una integración del fonético y el silábico una ventaja es su capacidad globalizadora de las palabras y el conocimiento de las letras, se maneja también la comprensión, sin embargo debe ser bien usado por el maestro ya que puede caer fácilmente en la lectura mecánica y no comprensiva las palabras que se elijan deben ser llamativas para los niños.

Métodoglobal: Se centra en la palabra, realizando el reconocimiento de las mismas empezando por las que más utiliza en su hogar, colegio, ambiente, se elige una lista amplia de palabras y luego se analizan por sílabas y se relacionan entre ellas mismas, en este método es permitido la repetición, la lectura y la escritura, este método favorece a los niños que aprenden fácilmente y de forma más rápida.

Después de hacer un análisis de los métodos presentados anteriormente se puede concluir que el docente es quien elige la forma de enseñar a sus estudiantes teniendo en cuenta que todos aprenden de forma diferente dado a que sus capacidades también son diversas.

El software Abrapalabra integra los diferentes métodos de enseñanza ya que parte de la enseñanza progresiva que va desde las vocales, letras del abecedario, asociación de imágenes con el sonido, hasta la construcción de palabras, oraciones y textos sencillos en los cuales puede hacer una comprensión de los que lee.

Además, el docente puede hacer uso de material útil para la enseñanza como: juegos, fichas imprimibles, material de caligrafía que puede adaptar según las necesidades o intereses de sus estudiantes.

## **6.5. Referencia Legal**

### **6.5.1. Constitución Política de Colombia**

#### **TITULO II.**

#### **DE LOS DERECHOS, LAS GARANTIAS Y LOS DEBERES**

#### **CAPITULO 2.**



**ARTÍCULO 71.** La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

#### **LEY 115 DE 1994**

ARTICULO 2o. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

#### **ARTÍCULO 5: Fines de la educación**

##### **Numeral 5**

-La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

##### **Numeral 7**

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

#### **SECCION TERCERA Educación básica**

**ARTICULO 19.** Definición y duración. La educación básica obligatoria corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria;

comprende nueve (9) grados y se estructurará en torno a un currículo común, conformado por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana

**ARTICULO 20.** Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;
- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;
- c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;
- d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;
- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y
- f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

**ARTICULO 21.** Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;

- b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;
- e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;

- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
- g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;
- h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;
- i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;
- j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;
- k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;
- l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;
- m) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera;
- n) La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política, y
- ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad

## **SOFTWARE**

El software puede ser protegido jurídicamente desde la propiedad intelectual, industrial (patente) o los derechos de autor.

En la Ley 23 de 1982, artículo 2, dice: “Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas las cuales comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación...” Para el caso del software, la legislación nacional e internacional lo equipara a las obras literarias:

Ley 170 de 1994 por medio de la cual se aprueba el Acuerdo por el que se establece la Organización Mundial de Comercio (OMC).

Artículo 10: 1. “Los programas de ordenador, sean programas fuente o programas objeto, serán protegidos como obras literarias en virtud del Convenio de Berna (1971).”

Decisión 351 de 1993 (Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos). Comunidad Andina. Artículo 23: “Los programas de ordenador se protegen en los mismos términos que las obras literarias... Sin perjuicio de ello, los autores o titulares de los programas de ordenador podrán autorizar las modificaciones necesarias para la correcta utilización de los programas.”

## **6. DISEÑO METODOLÓGICO**

La propuesta investigativa tiene un enfoque de Investigación Cualitativa, ya que pretende observar y analizar con mayor profundidad el impacto que puede generar las nuevas alternativas tecnológicas en la comunidad educativa, puesto que se enfoca en examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados.

Método descriptivo: desea obtener cierta información con respecto a una situación o fenómeno de interés, con el objeto de ofrecer algunas presiones de la naturaleza actual de la situación o fenómenos estudiados, “la investigación descriptiva casi nunca busca la comprobación de hipótesis” (Donal Ary-Lucy Chese Jacobs-Razavieh, 1989 pag 308) sino que busca información para establecer hallazgos y ofrecer propuestas que abran la posibilidad para investigaciones posteriores.

Desde el enfoque investigativo cualitativo se considera que la presente propuesta es investigación acción. Teniendo en cuenta que su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente, grupo, programa o comunidad.

Pretende esencialmente propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación.

Según (Elliot 1986) plantea las siguientes etapas para el desarrollo de una investigación acción:

### **1. Planificación**

- Determinar el problema, las condiciones y necesidades.
- Planteamiento de interrogantes
- Consideración de dificultades
- Distribución de los participantes

### **2. Acción**

- Puesta en práctica del plan
- Participación activa de todos los integrantes
- Atención a las necesidades
- Cambios concretos de los hechos

### **3. Observación**

- Observación de los cambios
- Recolección de informaciones
- Innovación e improvisación
- Modificaciones inmediatas y parciales del plan.

### **4. Reflexión**

- Proceso de evaluación y reflexión sobre los resultados de las acciones.
- Comprensión de las situaciones
- Cambios parciales
- Toma de decisiones para la reedificación del problema

Teniendo en cuenta las etapas de la investigación acción de Elliot la propuesta investigativa se desarrolló de la siguiente manera:

Diagnostico en el proceso de lectoescritura en los niños de primero y análisis de las necesidades presentadas.

Toma de la muestra con dificultades en dicho procesos para llevar a cabo la propuesta.

Presentación del software Abrapalabra a padres de familia, docentes y estudiantes de la institución para la ejecución oportuna del mismo.

Implementación del software Abrapalabra con la muestra identificada.

Trabajo extra clase con fichas en físico obtenidas del software Abrapalabra.

Aplicación del instrumento (encuesta) a todas las personas que intervinieron en el desarrollo de la propuesta.

Análisis del instrumento y recolección de datos.

Verificación de la pertinencia del software en el proceso de lectoescritura.

## **7. POBLACIÓN**

La propuesta investigativa cuenta con una población total de 78 estudiantes cursando el nivel de primero.

Del 78 % de los estudiantes, 4 presentan necesidades educativas especiales, lo que representa un 5.1% de la población total.

Del 78% de los estudiantes 8 no cuentan con la edad requerida para el estar en el nivel de primero, lo que representa un 10.2% de la población total.

Del 78% de los estudiantes 6 de ellos presentan dificultades en el proceso de lectoescritura, lo que representa un 7.6% de la población total.

Del 78% de los estudiantes 4 no muestran interés e inquietud por aprender a través de software educativos, lo que se constituye en un 5.1% de la población.

Del 78% de los estudiantes 2 no cuentan con los recursos económicos y tecnológicos suficientes para colocar en práctica los aprendizajes adquiridos por medio del software Abrapalabra, lo que representa un 2.5% de la población total.

Del 78% de los estudiantes 10 no cuentan con el apoyo familiar suficiente para el desarrollo de las actividades escolares, lo que constituye un 12.8% de la población total.

## **8. MUESTRA**

Los grupos piloto que se han tomado para desarrollar la propuesta investigativa cuentan con 30 estudiantes sus edades están entre los cinco y siete años de estratos 3, 4 y 5.

En general la población pertenece a la Institución desde grado transición, otra parte ingresa de jardines infantiles con algunas bases en su proceso de lectoescritura y en algunos casos hay poco aprestamiento.

Durante el primer semestre del año se observa heterogeneidad en sus procesos más que todo en los estudiantes nuevos en donde se debe plantear estrategias de apoyo escolar y familiar que permitan el cumplimiento de los logros básicos, los niños son activos, alegres, inquietos e interesados por aprender, poseen procesos claros de interiorización de normas de clase y comportamiento en el contexto.

En general podemos establecer que el desempeño escolar de los estudiantes es bueno, en donde se están trabajando procesos de lectoescritura que permiten identificar algunos fonemas y hacer relaciones con ellos por medio de imágenes y oraciones, la mayoría de ellos realiza operaciones matemáticas simples que le permiten la solución de problemas numéricos cotidianos.

También se han encontrado varios casos con dificultades en estos procesos que requieren de más apoyo familiar y pedagógico donde hay dificultades motrices, de atención, memoria a largo plazo, relación de fonemas con vocales, ritmos de trabajo muy pausado.

### **8.1. Técnicas de Recolección y Organización y de la Información (Instrumentos)**

La implementación de este tipo de instrumento (ENCUESTA) permitiría conocer los diferentes puntos de vista de las personas, acerca de la importancia de las nuevas tecnologías (Software Educativo) en el proceso de la lectoescritura, especialmente a la población dirigida, profesionales en educación y padres de familia.

En la presentación realizada por (Monti, 2013) referencia al autor García Ferrando (1992) quien se refiere a la encuesta como una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una

muestra de casos representativos de una población o universo más amplio que se pretende explorar o describir, la encuesta puede predecir una serie de características y se realiza mediante aplicaciones masivas.

Para realizar una encuesta es necesario tener en cuenta etapas útiles en su desarrollo tales como:

- Determinar el diseño
- Especificación de hipótesis
- Definición de las variables
- Selección de la muestra
- Diseño del cuestionario
- Organización del trabajo
- Obtención y tratamiento de los datos
- Análisis de los datos e interpretación de resultados





Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre del Docente : \_\_\_\_\_

Asignatura que orienta: \_\_\_\_\_

Lee atentamente las preguntas y responde SI o NO según su criterio.

1- ¿Sabe usted si en la Institución educativa donde labora, los docentes implementan para sus clases Software educativos?

SI

NO

2- Desde su labor como docente posee conocimiento sobre la implementación de Software en el proceso de lectoescritura?

SI

NO

3- Un software educativo es una herramienta tecnológica que facilita el aprendizaje en determinada área. ¿en su experiencia educativa ha utilizado alguno?

SI

NO

4- ¿Cree usted que los software educativos favorecen la adquisición de aprendizajes?

SI

NO

5- Le gustaría orientar sus clases por medio de la utilización de un software educativo?

SI

NO

6-Considera usted que el desempeño académico de los estudiantes en el área de lenguaje sería más óptimo si se implementan software educativos?

SI

NO

7-Desde su punto de vista el software educativo es una herramienta que ayuda en el proceso de lectoescritura de los niños de primero

**SI**

**NO**

8-¿Implementaría usted como docente de grado primero el software Abrapalabra como herramienta didáctica en el proceso de lectoescritura?

**SI**

**NO**

9- ¿Considera que las actividades estipuladas en el Software Abrapalabra son apropiadas para afianzar competencias lectoras en los estudiantes?

**SI**

**NO**

10-Piensa que el estudiante disfruta más del aprendizaje cuando hace uso del software educativo.

**SI**

**NO**



COLEGIO SEMINARIO MENOR  
DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO  
*Caminamos con Calidad y Excelencia*



Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre del padre de familia: \_\_\_\_\_

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Lea con atención y marque con una **x** cada aspecto según considere.

**1. Poco pertinente 2. Pertinente 3. Muy pertinente 4. Totalmente pertinente**

		1	2	3	4
1-	Considera que el software Abrapalabra es apropiado para apoyar el proceso de lectoescritura de su hijo.				
2-	El estudiante demuestra motivación para trabajar con el software.				
3-	El estudiante ha obtenido cambios en su aprendizaje por medio del uso del software				
4-	Considera conveniente conocer software para guiar el proceso de enseñanza en los niños				
5-	El software apoya el proceso de aprendizaje del estudiante				

6-	Recomendaría el software a otros padres para trabajar con sus hijos.				
----	--	--	--	--	--

Observaciones:



---



---



---

	<p>COLEGIO SEMINARIO MENOR DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO <i>Caminamos con Calidad y Excelencia</i></p>	
---	--	---





**ENCUESTA APLICADA A NIÑOS DE PRIMERO DEL COLEGIO SEMINARIO MENOR DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO REALIZADA CON EL FIN DE OBSERVAR CUAL FUE EL IMPACTO DEL SOFTWARE ABRAPALABRA EN SU PROCESO LECTOESCRITOR.**









Fecha: \_\_\_\_\_

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

Colorea cada una de las respuestas según corresponda.



Pregunta		Respuesta	
<b>1</b>	¿Te gusta aprender más por medio del computador o tus cuadernos?		
<b>2</b>	¿Te parecen divertidas cada una de las actividades del software Abrapalabra?		

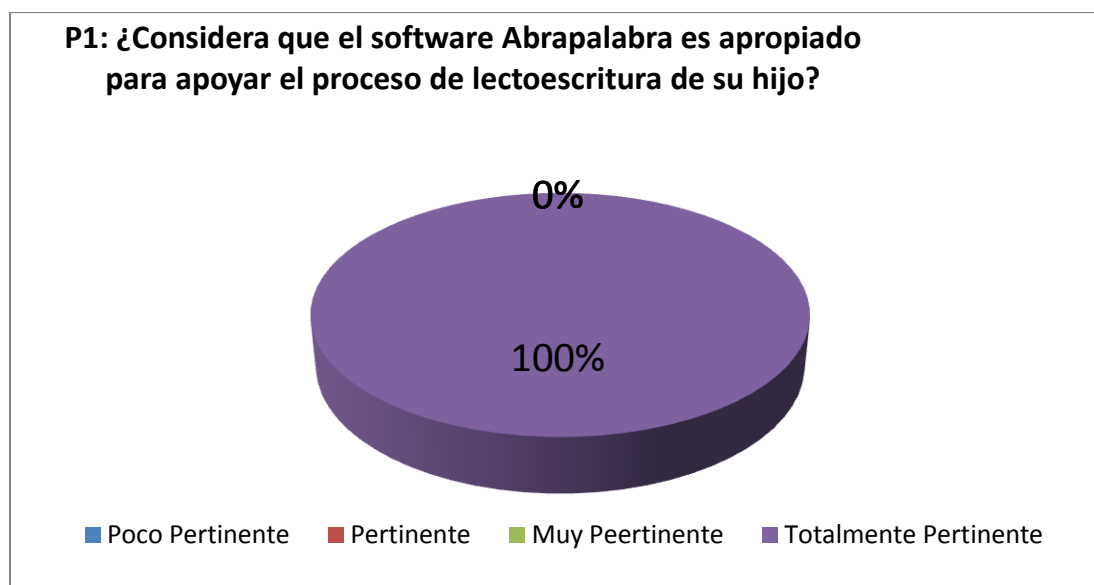
3	¿Has aprendido las vocales y las letras por medio del software Abrapalabra?		
4	¿Lograste leer pequeñas palabras por medio del software Abrapalabra?		
5	¿Te gustaría aprender otras asignaturas por medio de software parecidos a Abrapalabra?		
6	¿Prácticas en casa las vocales y las letras por medio del software Abrapalabra?		

## 9. ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

El siguiente análisis es el resultado de encuestas realizadas a Padres de Familia de niños de grado primero del Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario.

1. ¿Considera que el software Abrapalabra es apropiado para apoyar el proceso de lectoescritura de su hijo?

1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente

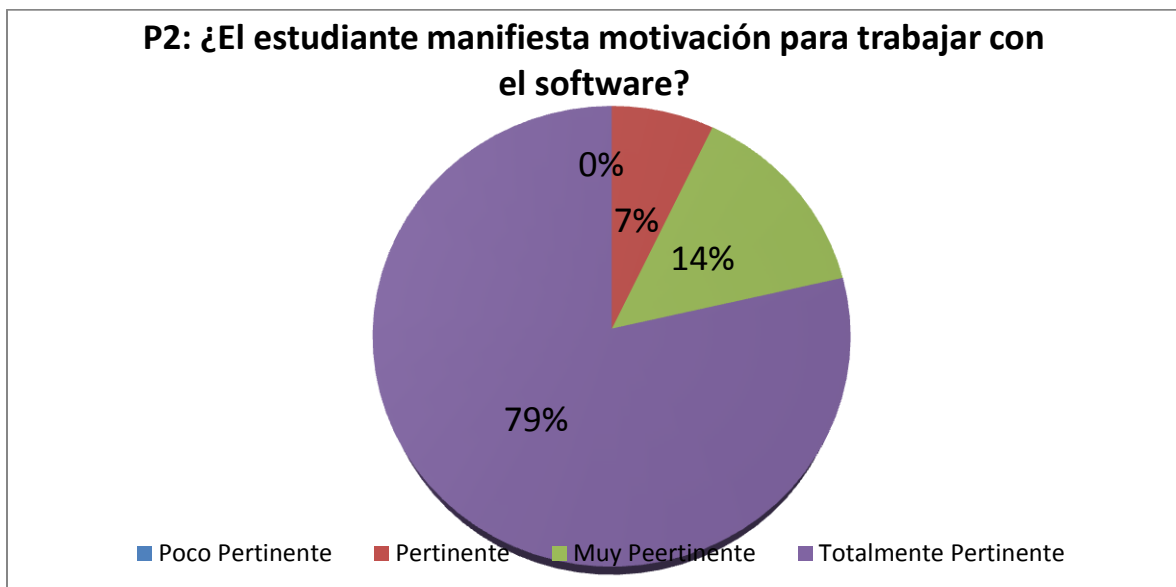


Gràfica 1: Pregunta 1

Grafica 1. El 100% de los Padres de familia consideran que el Software Abrapalabra es una buena herramienta tecnológica que permite que el proceso de Lectoescritura se fortalezca, resultados que permiten evidenciar la importancia para su implementación.

2. ¿El estudiante demuestra motivación para trabajar con el software?

1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente

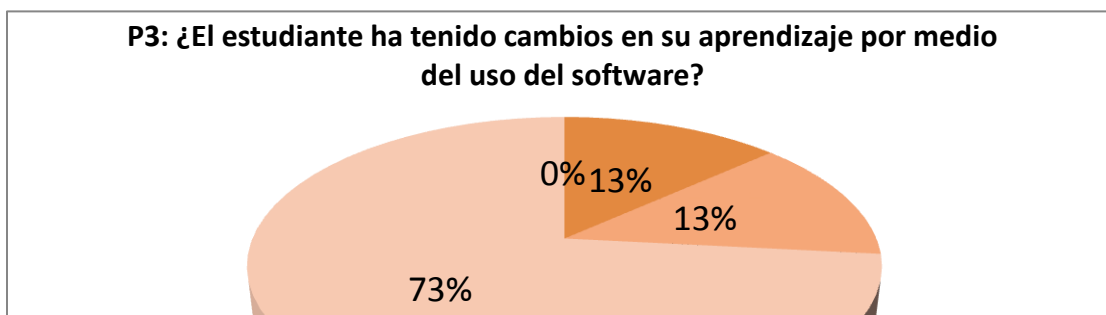


Gráfica 2: Pregunta 2

Gráfica 2. El 79 % de los padres encuestados evidencian la actitud positiva frente al niño en el desarrollo de cada una de las actividades que plantea el software, análisis que permite continuar en el afianzamiento del proceso lectoescritor por medio de esta herramienta.

3. ¿El estudiante ha obtenido cambios en su aprendizaje por medio del uso del software?

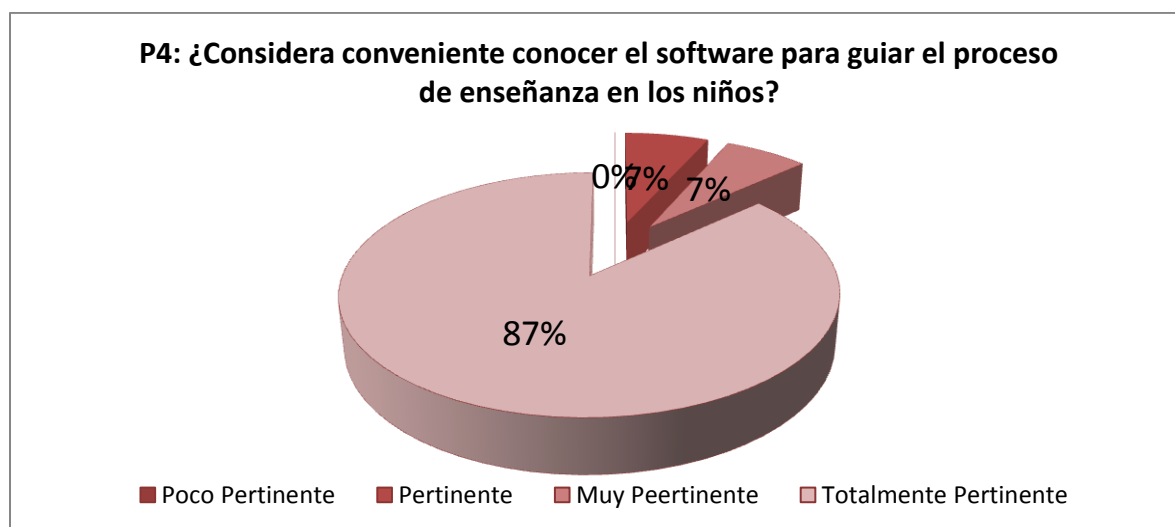
1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente



Gráfica 3.El 73 % de los padres de familia consideran que el uso del software es una herramienta eficaz para contribuir en el desarrollo del proceso de lectoescritura en los estudiantes.

4.¿Considera conveniente conocer el software para guiar el proceso de enseñanza en los niños?

1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente



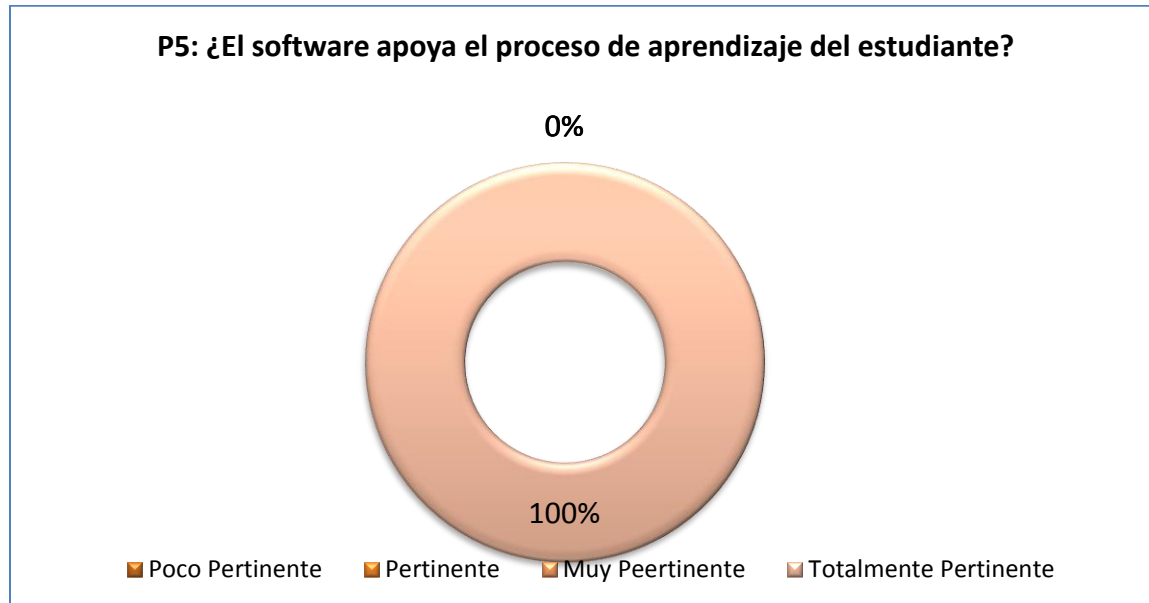
Gráfica 4: Pregunta 4

Gráfica 4. El 87% de los encuestados considera importante conocer la metodología que se implementa a través del software para trabajar con los niños, puesto que no tienen mucho conocimiento acerca del área de informática.

5. ¿El software apoya el proceso de aprendizaje del estudiante?



1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente

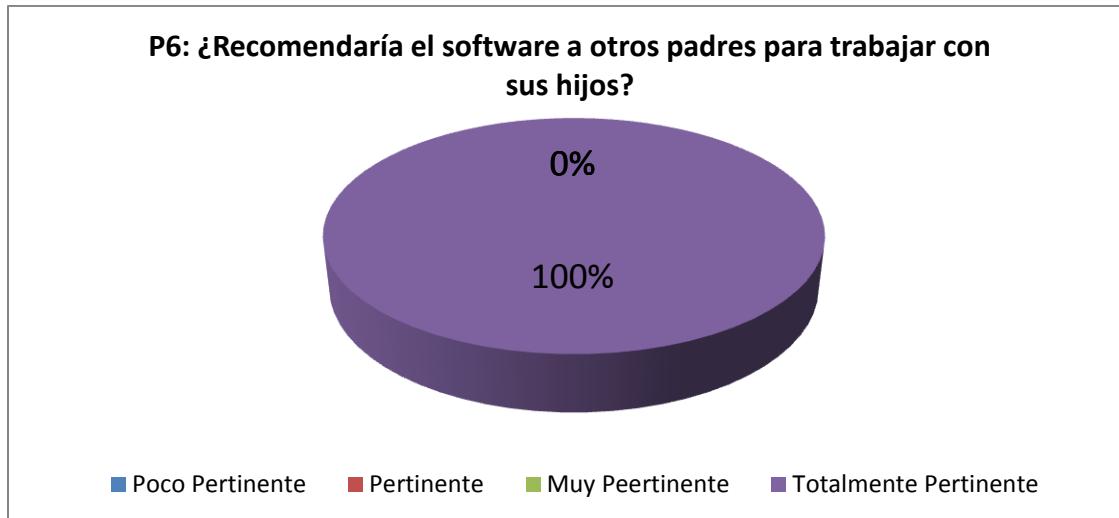


**Gráfica 5: Pregunta 5**

Gráfica 5. El 100% de los padres de familia considera que el software sirve como un instrumento de acompañamiento para fortalecer procesos importantes en el estudiante, gracias a esto podemos concluir que es necesario para el docente hacer uso de dichas herramientas.

6- Recomendaría el software a otros padres para trabajar con sus hijos.

1. Poco pertinente
2. Pertinente
3. Muy Pertinente
4. Totalmente pertinente



**Gráfica 6: Pregunta 6**

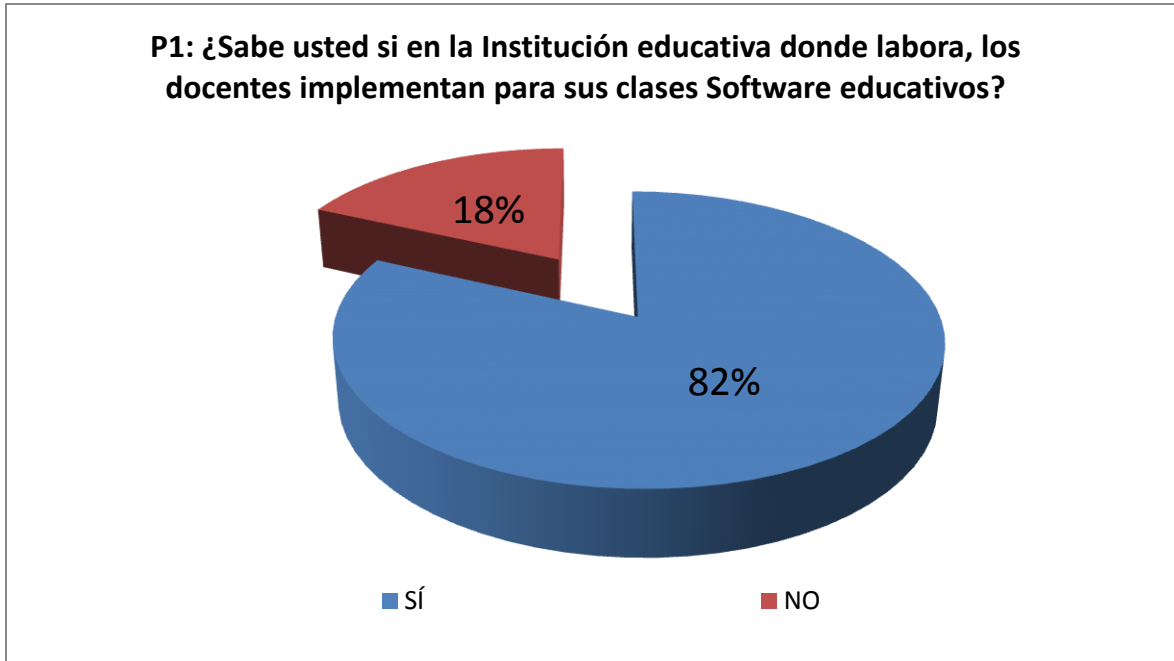
Gráfica 6. El 100% de los padres que realizaron la encuesta consideran que el software desarrollado en la propuesta investigativa es funcional, lúdico e importante para trabajar con los estudiantes por esta razón lo recomendarían a otros padres de familia, puesto que sería de gran ayuda para afianzar los procesos en el área de lenguaje.

**El siguiente análisis es el resultado de encuestas realizadas a docentes del Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario.**

1-¿Sabe usted si en la Institución educativa donde labora, los docentes implementan para sus clases Software educativos?

SI

NO



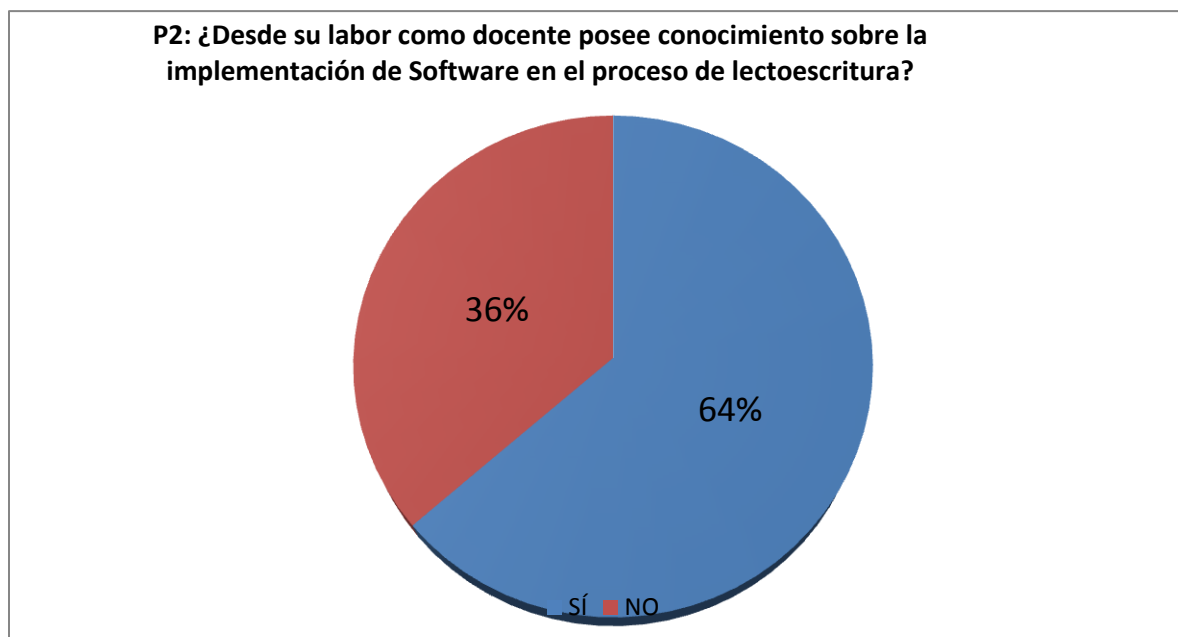
**Gráfica 7: Pregunta 1**

Grafica 7. Obtener el 82 % de respuesta sobre la implementación de software educativos en la institución, permite concluir que los docentes tienen conocimiento sobre las temáticas y herramientas tecnológicas que se implementan como estrategias metodológicas en el área de informática.

2. Desde su labor como docente posee conocimiento sobre la implementación de Software en el proceso de lectoescritura?

SI

NO



**Gráfica 8: Pregunta 2**

Gráfica 8. El 64% de los docentes poseen conocimiento sobre la implementación de software en el proceso de lectoescritura, lo que permite afirmar que están en disposición de orientar sus clases por medio de herramientas tecnológicas.

3. Un software educativo es una herramienta tecnológica que facilita el aprendizaje en determinada área. ¿En su experiencia educativa ha utilizado alguno?

SI

NO

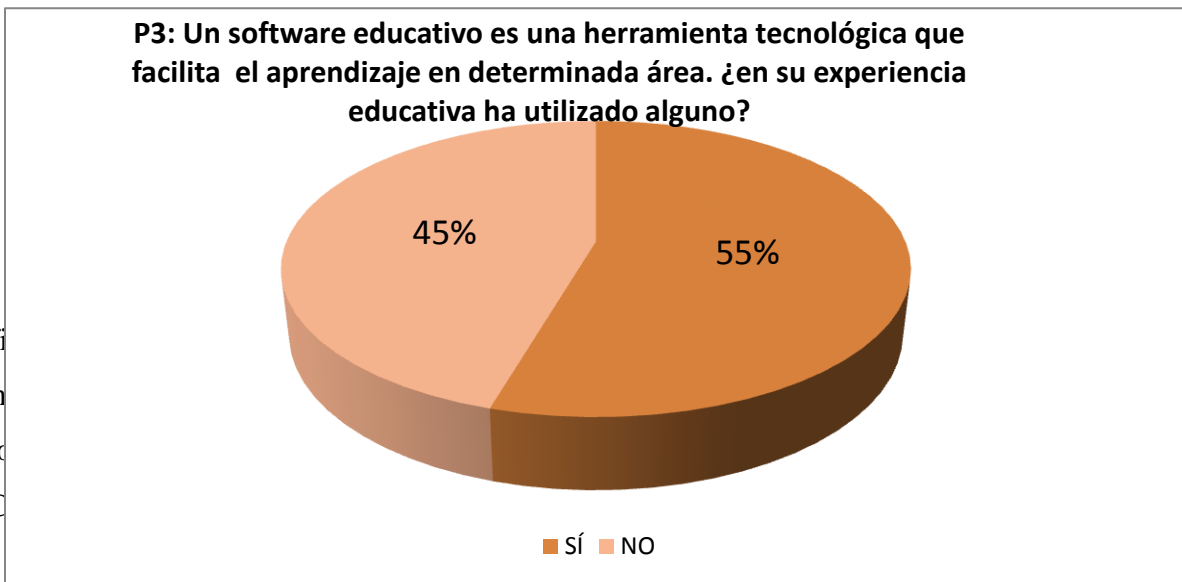
Gráfica

perm

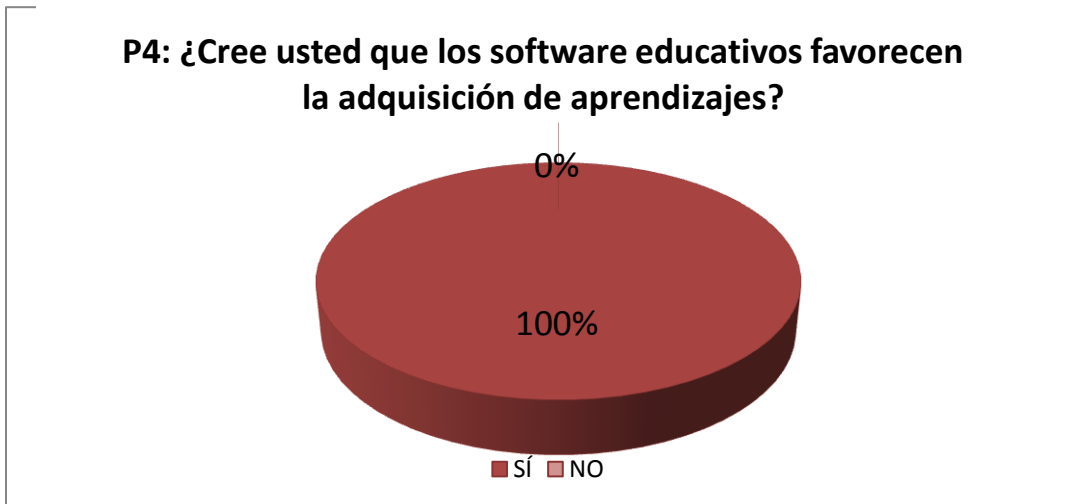
com

4. ¿C

SI



NO Gráfica 9: Pregunta 3



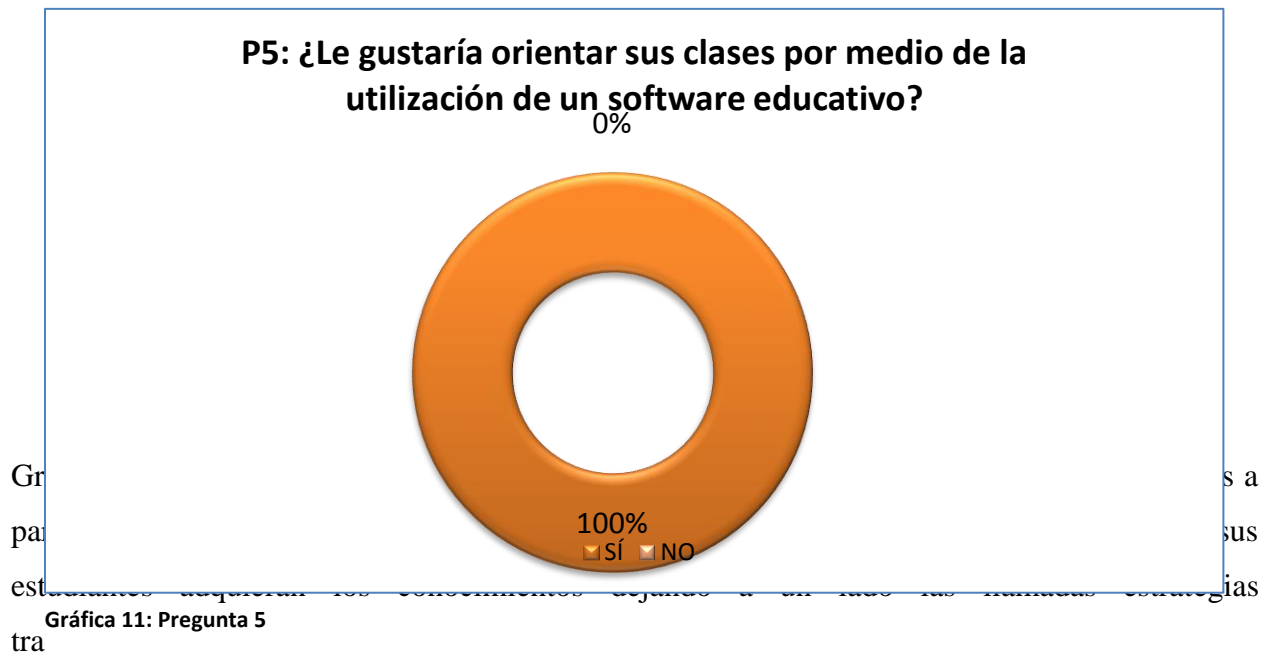
Gráfica 10: Pregunta 4

Gráfica 10. Un 100% de aceptación a la importancia de los software educativos como una de las principales herramientas lúdicas dinamizadoras del aprendizaje, permite concluir que el ejercicio de la docencia debe caminar de la mano de la tecnología.

5. ¿Le gustaría orientar sus clases por medio de la utilización de un software educativo?

SI

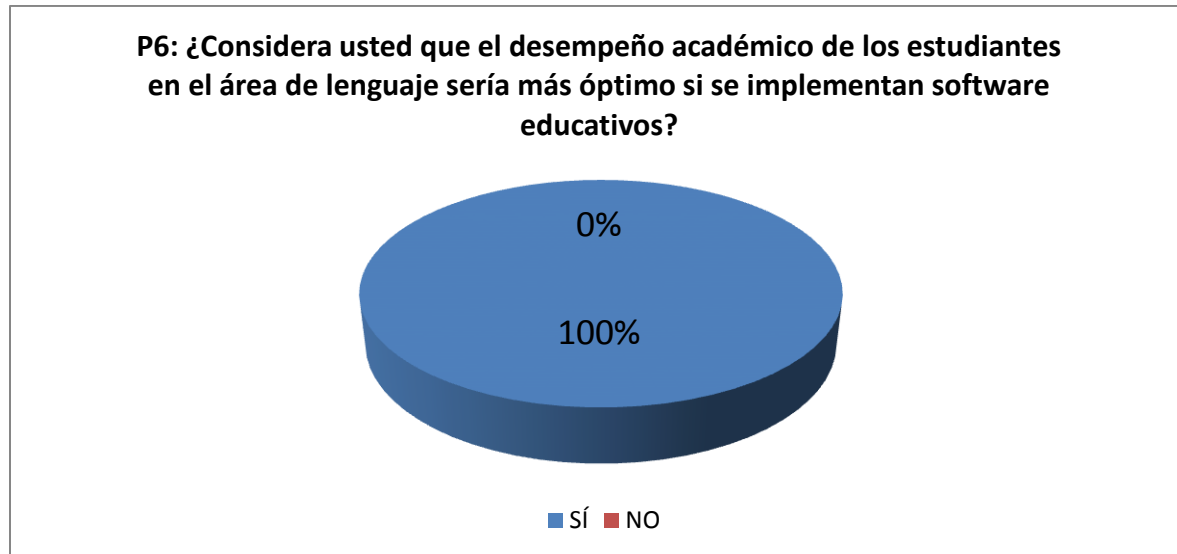
NO



6. ¿Considera usted que el desempeño académico de los estudiantes en el área de lenguaje sería más óptimo si se implementan software educativos?

SI

NO



Gráfica 12: Pregunta 6

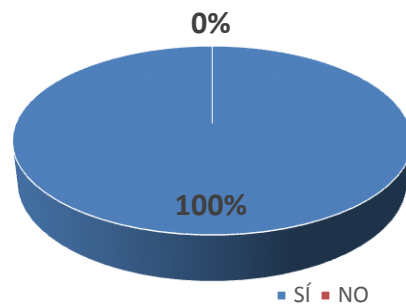
Gráfica 12. El 100% de los encuestados afirman que el desempeño de sus alumnos en el área de lenguaje sería más óptimo a partir de esta herramientas, dado que gracias a la utilización de los mismos se ha permitido nivelar satisfactoriamente a estudiantes que presentaron en algún momento dificultades en la asignatura.

7. Desde su punto de vista el software educativo es una herramienta que ayuda en el proceso de lectoescritura de los niños de primero.

SI

NO

**P7: ¿Desde su punto de vista el software educativo es una herramienta que ayuda en el proceso de lectoescritura de los niños de primero?**



**Gráfica 13: Pregunta 7**

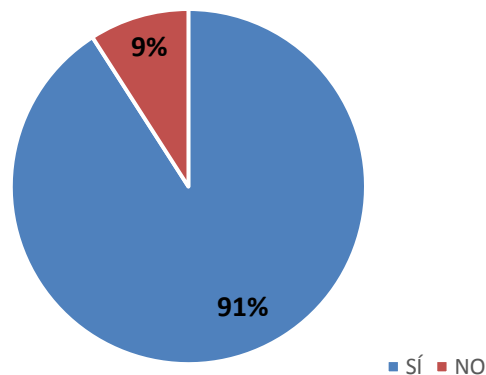
Gráfica 13. El 100% de los encuestados opinan que los software educativos si ayudan al proceso de lectoescritura, dado a que según lo observado durante las clases los niños muestran mayor interés y dominio de los conceptos a partir del computador que por medio de implementos escolares como el cuaderno y los libros.

8. ¿Implementaría usted como docente de grado primero el software Abrapalabra como herramienta didáctica en el proceso de lectoescritura?

SI

NO

**P8: ¿Implementaría usted como docente de grado primero el software Abrapalabra como herramienta didáctica en el proceso de lectoescritura?**



**Gráfica 14: Pregunta 8**

Gráfica 14. Según el análisis de esta pregunta, el 91 % de los encuestados si utilizaría el software Abrapalabra, pues lo consideran como herramienta apropiada para fortalecer las competencias comunicativas en los estudiantes y además como instrumento llamativo y novedoso que apoya el desarrollo de niños en la primera etapa escolar.

9. ¿Considera que las actividades estipuladas en el Software Abrapalabra son apropiadas para afianzar competencias lectoras en los estudiantes?

SI

NO



Gráfica 15: Pregunta 9

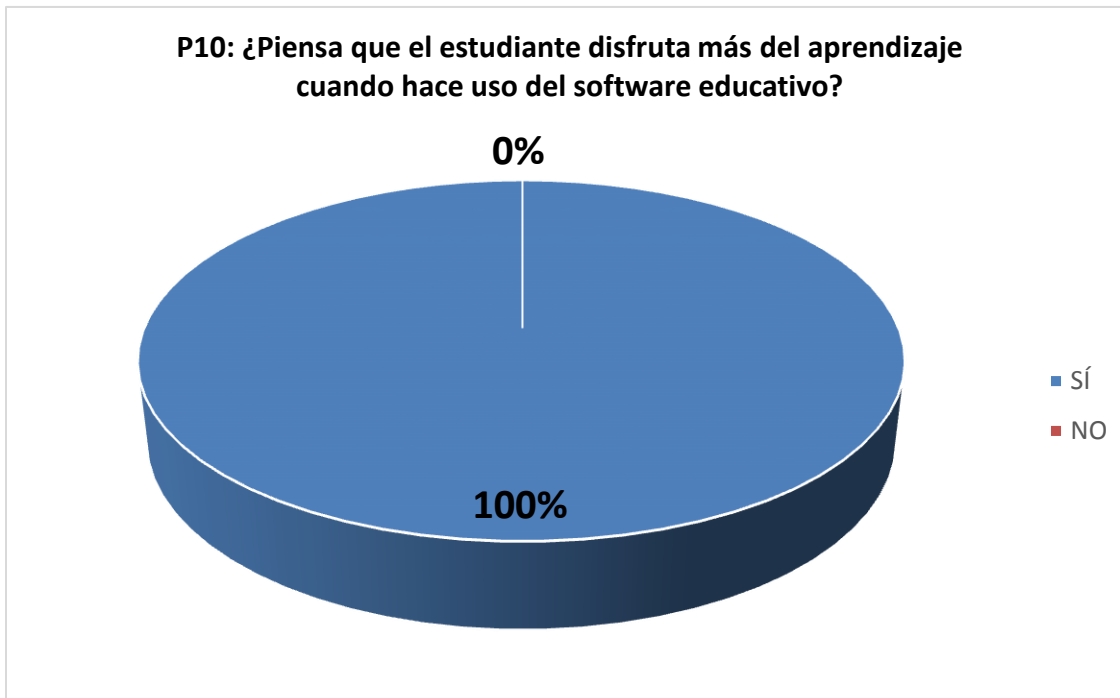
Gráfica 15. Un 100% obtenido, demuestra que cada una de las actividades están acordes a los requerimientos estipulados en los niveles de desempeño para grado primero de la asignatura de lenguaje, lo que nos permite afirmar que el software tiene un alto contenido pedagógico.

10. ¿Piensa que el estudiante disfruta más del aprendizaje cuando hace uso del software educativo?

SI

NO





Gráfica 16: Pregunta 10

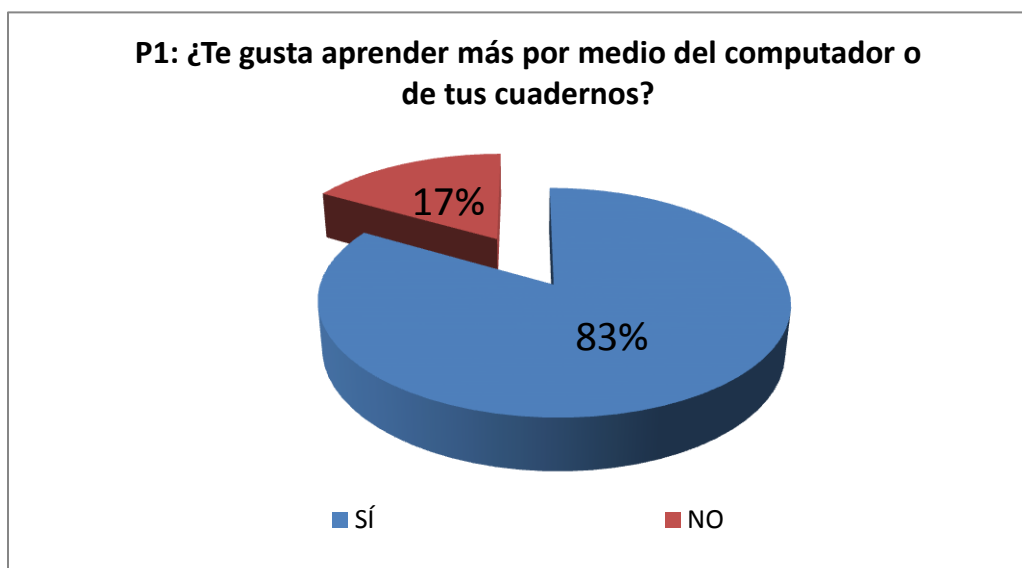
Gráfica 16. Debido al resultado obtenido del 100%, es posible afirmar que los docentes evidencian una actitud de compromiso, entrega y dedicación en los niños en el momento de desarrollar cada una de las actividades escolares planteadas desde el software.

**El siguiente análisis es el resultado de encuestas realizadas a estudiantes que trabajaron con el software Abrapalabra.**

1-¿Te gusta aprender más por medio del computador o de tus cuadernos?

SI

NO



Gráfica 17: Pregunta 1

Gráfica 17. El 83% de los estudiantes considera que el trabajo que se realiza por medio del computador es más llamativo, lo que nos permite evidenciar la importancia de incluir nuevas herramientas tecnológicas en el aula.

2- ¿Te parecen divertidas cada una de las actividades del software Abrapalabra?

SI

NO



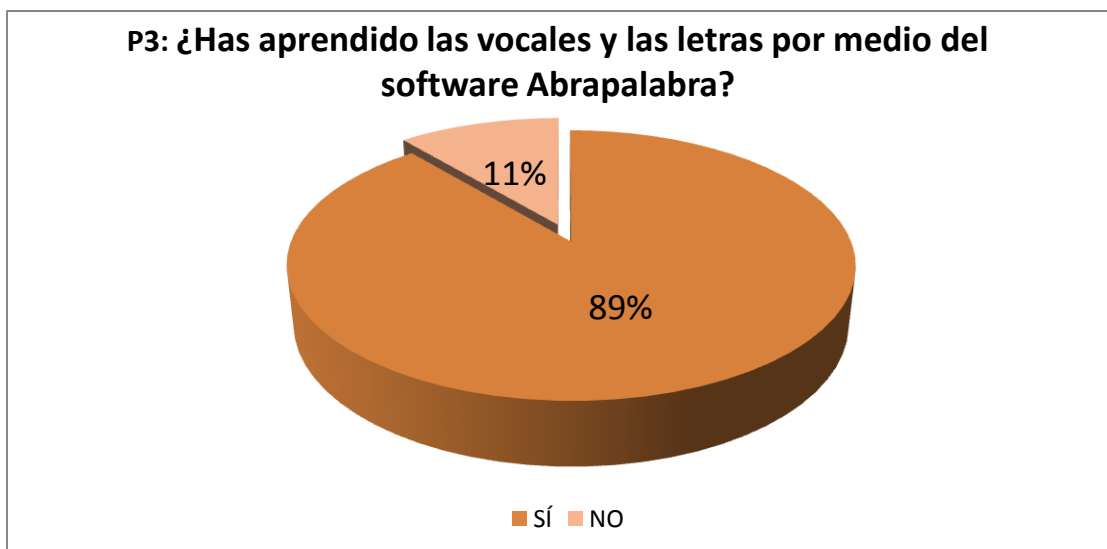
Gráfica 18: Pregunta 2

Gráfica 18. Un 94% de niños encuestados responde que el software posee actividades lúdicas, lo cual nos permite evidenciar la importancia del uso de esta herramienta para contribuir en su proceso de lectoescritura.

3- ¿Has aprendido las vocales y las letras por medio del software Abrapalabra?

SI

NO



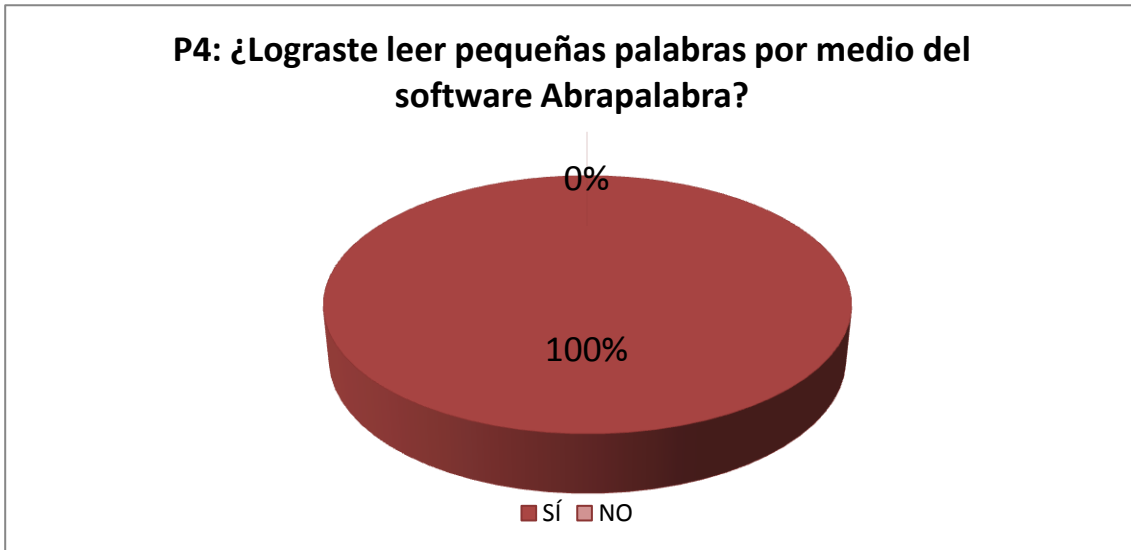
Gráfica 19: Pregunta 3

Gráfica 19. El 89% de los estudiantes considera que gracias a la implementación del software se han interiorizado las vocales y letras del abecedario que se usan en el proceso de lectoescritura.

4- ¿Lograste leer pequeñas palabras por medio del software Abrapalabra?

SI

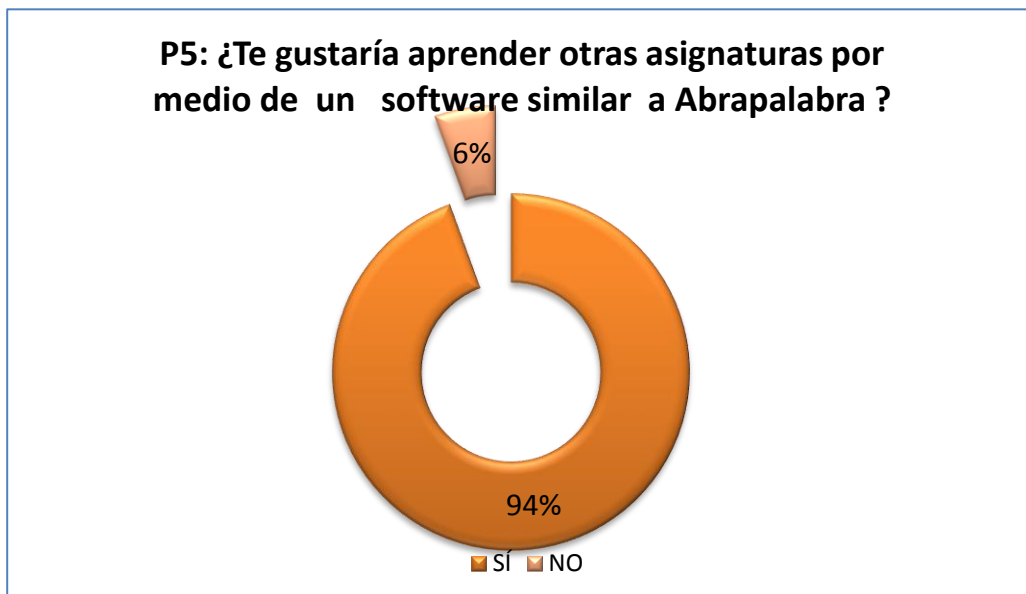
NO



Gráfica 20: Pregunta 4

Gráfica 20. El 100% de los niños logró leer palabras haciendo uso del software lo cual nos permite concluir que es efectivo para desarrollar competencias lectoras en ellos.

5- ¿Te gustaría aprender otras asignaturas por medio de un software similar a Abrapalabra?



Gráfica 21: Pregunta 5

Gráfica 21. Un 94% de los niños afirma que le gustaría aprender otras asignaturas por medio de la implementación de un software, lo que nos ayuda a determinar la importancia de incluir en el aula herramientas tecnológicas que los estudiantes puedan desarrollar para ampliar sus conocimientos.

6-¿Practicar en casa las vocales y las letras por medio del software Abrapalabra?

SI

NO



Gráfica 22: Pregunta 6

Gráfica 22. El 78% de los estudiantes manifiesta que hace uso en tiempo extra clase del software, lo cual nos ayuda a constatar que es una herramienta útil y llamativa que se puede usar en el proceso de lectoescritura desde el ámbito familiar y escolar.

## 10. HALLAZGOS

- El 100% de los padres de familia encuestados consideran que el software Abrapalabra es una buena herramienta para fortalecer el proceso de lectoescritura en los estudiantes.
- El 100 % de los docentes encuestados manifiestan que les gustaría orientar sus clases por medio de un software educativo ya que los consideran excelentes herramientas para mediar el aprendizaje.
- El 83% de los estudiantes encuestados manifestaron preferencia para trabajar por medio del Software educativo encontrando divertidas y lúdicas las actividades que allí se proponen.
- El 73% de los estudiantes evidenció cambios en su aprendizaje gracias al uso del software educativo.
- El 91% de los docentes encuestados desean incorporar el software educativo en su práctica educativa para apoyar el proceso de lectoescritura con sus estudiantes.
- La Institución educativa conoció y acogió el Software para continuar trabajando con los estudiantes.
- Se encuentra pertinente el uso del software Abrapalabra para fortalecer el proceso lecto escritor en los estudiantes en su primera etapa escolar.
- La evaluación aplicada al software educativo comprueba que cumple con los requisitos necesarios para ejecutarlo con los estudiantes.
- Los padres de familia conocieron e implementaron el Software con sus hijos manifestando cambios significativos.
- La diversidad de actividades que proporcionó el software educativo fueron didácticas y útiles para crear una cartilla que sirve de apoyo a personal de la Institución.

## 11. CONCLUSIONES

- El software Abrapalabra es pertinente para apoyar el proceso de lectoescritura en los estudiantes ya que cuenta con herramientas pedagógicas, lúdicas e interactivas que permiten fortalecer las competencias básicas de forma gradual evidenciando avances en los procesos educativos.
- El Software Abrapalabra es llamativo para los estudiantes quienes demostraron interés y motivación frente a él, se convierte además en un instrumento de apoyo para los docentes dado a la variedad de actividades que este proporciona.
- Por medio del uso del Software Abrapalabra se apoyaron diferentes procesos de estudiantes con dificultades académicas, evidenciando una mejor apropiación y construcción del saber a partir de la ejecución del software educativo.
- Padres de familia y docentes de la Institución educativa en la cual se trabajó manifestaron su interés por conocer y trabajar con el software para apoyar el trabajo con los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.
- La implementación de un software educativo como apoyo en los procesos educativos para los estudiantes se convierte en una herramienta que enriquece y amplía no solo la visión de los agentes educativos sino del mismo estudiante quien pone a prueba sus habilidades y las fortalece.

## **12. RECOMENDACIONES:**

- Se recomienda a la institución educativa continuar trabajando con software educativos para complementar el trabajo con los estudiantes y enriquecer de forma lúdica los diferentes procesos.
- Es necesario brindar mayor capacitación a los docentes y padres de familia sobre el uso de nuevas herramientas que permitan fortalecer y apoyar el trabajo que se realiza con los estudiantes.
- Se recomienda a la Institución educativa comprar las licencias de funcionamiento de diferente software para trabajar con los estudiantes desde otras áreas del conocimiento.

### 13. REFERENCIAS

- Alliende, F. (1986). *La lectura: teoría, evaluación y desarrollo*. Santiago: Andrés Bello.
- Bartolomé, A. (1994). Para una tecnología educativa. *Sistemas multimedia*.
- Delgado, M. S. (22 de 11 de 2014). *es.slideshare.net*. Obtenido de [http://es.slideshare.net/merysan88/ales-ii-presentacin-edutec?qid=da159ce8-0ce3-4036-8754-c696e14b8d41&v=&b=&from\\_search=1](http://es.slideshare.net/merysan88/ales-ii-presentacin-edutec?qid=da159ce8-0ce3-4036-8754-c696e14b8d41&v=&b=&from_search=1)
- Evaristo, A. (2006). *Software educativo y colaborativo para el aprendizaje de la asignatura tecnología*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/737/73712305.pdf>
- Garassini, M. E. (7 de 2004). *evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de lectura y escritura en educación preescolar y básica*. Obtenido de [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74806\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-74806_archivo.pdf)
- Garassini, M. E. (2004). evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y la escritura en educación básica y preescolar. *Ribie Colombia* , 13.
- Gómez. (2010). *Definición de conceptos básicos*. *Página Jimdo*. Obtenido de <http://tecnicasdelectoescritura.jimdo.com/definici%C3%B2n-de-conceptos-b%C3%A0sicos/>
- Javier, M. F. (2011). *Métodos de investigación en Educación Especial*. Obtenido de [https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/Inv\\_accion\\_trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf)
- Leal, I. K., Toloza, S. C., & Caicedo, S. B. (2013). CONDICIONES DE SALUD DE NIÑOS MENORES DE CINCO AÑOS QUE PARTICIPAN EN EL PROGRAMA “DE CERO A SIEMPRE” EN PAMPLONA NORTE DE SANTANDER. *Movimiento Científico vol 7*, 62 - 70.
- Monti, C. (19 de 10 de 2013). *slide share*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/CarolinaMonti/presentacion-encuesta-26353634>
- Morais, J. (2001). *El arte de leer*. Madrid: Libros S.A. de C.V.
- Panqueva, A. G. (09 de 1992). *Ingeniería de Software Educativo*. Obtenido de [es.slideshare.net/algavis50/ise1992-parte-0-inicio-y-fin](http://es.slideshare.net/algavis50/ise1992-parte-0-inicio-y-fin)



- Pedró, F. (22 de 11 de 2011). *Fundación Santillana*. Obtenido de [http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/noticias/201111/documento\\_bsico.pdf](http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/noticias/201111/documento_bsico.pdf)
- Rada, D. M. (15 de 4 de 2009). *Instrumento para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos*. Obtenido de [www.redem.org/boletin/files/Instrumento\\_para\\_Multimedia.pdf](http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento_para_Multimedia.pdf)
- Rodriguez, J. P. (22 de 9 de 2007). *La magia de aprender a leer*. Obtenido de <http://www.intercambiosvirtuales.org/cursos-multimedia/abrapalabra-la-magia-de-aprender-a-leer-v-2-0-2007-dvd-espanol>
- Santamarina, N. D. (4 de 11 de 2014). *Software educativo para trabajar la lectoescritura en el primer ciclo de primaria*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/merysan88/ales-ii-presentacin-edutec>
- Valverde. (15 de 04 de 2009). *Documento completo- Redem*. Obtenido de [www.redem.org/boletin/files/Instrumento\\_para\\_Multimedia.pdf](http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento_para_Multimedia.pdf)
- Vygotsky. (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Grijalbo.
- Wilfredo, C. t. (2013). *La importancia de la tecnología en la escuela*. Obtenido de [http://educadores.bligoo.com.co/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-escuela#.Vzp\\_KDXhC1s](http://educadores.bligoo.com.co/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-escuela#.Vzp_KDXhC1s)

## 14. ANEXOS



**Ilustración 1: Estudiantes de grado primero desarrollando la actividad de escribir el nombre del objeto por sílabas.**



**Ilustración 2: Estudiantes de grado primero desarrollando actividades a través del software.**



**Ilustración 3: Docente de grado primero explicando a los estudiantes el funcionamiento de las actividades del software.**



**Ilustración 4: Estudiantes organizando una historia propuesta en el software Abrapalabra.**



**Ilustración 5: Estudiante desarrollando una actividad con el fonema m para encontrar una figura.**



**Ilustración 6: Docente realizando capacitación a padres de familia sobre la instalación y uso del software.**





**Ilustración 7: Docente capacitando a padres de familia sobre el manejo y la importancia del software.**



**Ilustración 8: Asistencia de padres de familia para conocer el software desarrollado con los estudiantes.**

