

**Universidad de Los Andes**  
**Facultad de Humanidades y Educación**  
**Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional**

**Evaluación de software educativo para  
la iniciación de la lectura en el nivel  
preescolar**

**Trabajo para obtener el grado de Magister en Educación**  
**Mención Informática y Diseño Instruccional**  
**Mérida 2019**

**Autora: Raquel A. Villarreal R.**

**Tutora: Prof. Hazel C. Flores H.**  
**(PhD., MEd. MSc.)**

Mérida – Venezuela 2019

C.C.Reconocimiento

## **Reconocimientos Institucionales**

A la Universidad de los Andes por darme la oportunidad de formar parte de esta casa de estudios.

A MEIDI por darme la oportunidad de realizar mis estudios, actualizar mis conocimientos, mi formación profesional y lograr otra meta en mi vida.

A las Instituciones Educativas por permitirme entrar para realizar la investigación.

## **Agradecimientos Personales**

A Dios Todopoderoso.

A mis padres por apoyarme y darme ánimo para alcanzar esta meta.

A mi compañera de trabajo y amiga Mayra Escalona por su apoyo incondicional.

A todas las docentes que participaron en este trabajo.

Por último, mi más profundo agradecimiento a mi tutora Prof. Hazel Flores por su dedicación, paciencia, orientaciones y conocimientos aportados para el logro de esta meta.

## **Evaluación de software educativo para la iniciación de la lectura en el nivel preescolar**

República Bolivariana de Venezuela  
Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional  
Autor: Raquel A. Villarreal R.  
Tutor: Hazel C. Flores H.  
Mérida, Junio de 2019

### **Resumen**

La incorporación de la tecnología en el aula para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en la adquisición de la lectura se considera beneficiosa. Para ello, el docente debe hacer una selección del recurso e insertarlo en su planificación, y satisfacer las necesidades lectoras de cada niño. En este estudio un grupo de seis docentes evaluaron 4 software educativos destinados a la adquisición del proceso de lectura en el nivel de educación inicial. Los elementos considerados en el instrumento aplicado fueron: pertinencia, utilidad en el proceso de aprendizaje y diseño Instruccional; enmarcada en una investigación analítica con un diseño funcional. El estudio se inició con un diagnóstico, en el que participaron 14 docentes de educación preescolar y 60 padres. Los padres respondieron sobre el contacto que tienen los niños con la tecnología y se entrevistaron a las docentes para identificar sus conocimientos sobre la incorporación de los recursos tecnológicos en el aula, incluyendo la selección de software educativos. Los resultados demostraron que las docentes tienen pocas nociones sobre la selección de recursos para la iniciación en la lectura. La evaluación de los software se enfocó en 1) Aspectos instruccionales, 2) Calidad pedagógica y 3) Adquisición de la lectura. Los resultados demostraron que los cuatro software pueden ser una alternativa eficaz para favorecer el proceso de adquisición de la lectura en el nivel de preescolar. Cada uno en particular presenta elementos adecuados. Sin embargo, el docente debe tomar en cuenta la evaluación previa de estos recursos en cuanto a su diseño instruccional, interfaz y nivel de interactividad para una mejor inserción de los recursos a su planificación, por ejemplo el nivel de desarrollo de lectura y el enfoque del método de aprendizaje del mismo, ya que cada software enfoca un método de enseñanza diferente y cada uno está dirigido a una etapa de desarrollo de la lectura específico.

**Palabras Clave:** software educativo, adquisición de la lectura, evaluación de software, preescolar.

## Abstract

The incorporation of technology in classroom to improve the teaching and learning process in initiating reading is considered beneficial. To do this, teachers must select the correct resource to insert into their class planning, to meet the needs of each child in starting to read. In this study, a group of six teachers evaluated 4 educational software, whose aim was to initiate the reading process in infant school. Elements considered in the instrument for selecting software were: relevance, usefulness in the learning process and instructional design; framed in an analytical investigation with a functional design. The study began with a diagnosis, with 14 Infant school teachers and 60 parents. The parents answered questions about contact with technology that their children have at home. Teachers were interviewed to identify their knowledge about the use of the technological resources in infant classrooms, including the selection of educational software. The results showed that teachers have little knowledge about the selection of resources for initiating children in reading. The evaluation of the software focused on: 1) Instructional design, 2) Pedagogical quality and 3) Acquisition of reading. The results showed that the four software can be an effective alternative to favor the process of acquisition of reading in infant school. Each one present suitable elements. However, the teacher must take into account a process of selection through an assessment of these resources. The assessment should be undertaken in terms of their instructional design, interface and level of interactivity for a better inclusion of resources into the school planning, according to the level of reading and the method of learning, since each software focuses on a different teaching method and each one is directed to a specific reading development stage.

www.bdigital.ula.ve

## Indice

CAPITULO I.....	15
Planteamiento del Problema.....	15
1.1. Definición del Problema.....	15
1.2. Justificación.....	19
Objetivo general .....	23
Objetivos específicos.....	23
CAPITULO II.....	25
2.1. Proceso de adquisición de lectura.....	25
2.2. Teorías de aprendizaje y el diseño instruccional .....	34
2.3. Aspectos a evaluar del software .....	48
CAPITULO III .....	57
Marco Metodológico .....	57
3.1. Tipo de investigación .....	57
3.4.3 Instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología.....	61
3.3. Análisis de datos.....	64
3.3.1. Análisis de datos en la entrevista.....	64
3.3.2. Análisis de datos en el cuestionario.....	65
3.3.3. Análisis de los datos en el instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología.....	65
3.4. Fiabilidad del instrumento de evaluación adaptado .....	66
CAPITULO IV .....	71
Diagnostico.....	71
4.1. Antecedentes del estudio .....	71
4.1.1. Descripción de los resultados .....	71
4.1.2. Resultados de las entrevistas a los docentes .....	71
4.1.3. Resultados del cuestionario aplicado a los padres .....	72
4.2. Diagnóstico.....	74
4.3. Síntesis.....	76
CAPITULO V .....	79

Análisis de los Resultados .....	79
5.1. Descripción de los resultados: instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología .....	79
5.2. Análisis y discusión de los resultados .....	103
CAPITULO VI.....	117
CONCLUSIONES.....	117
6.1. Conclusiones .....	117
6.2. Limitaciones .....	122
REFERENCIAS .....	123
ANEXOS.....	131
Anexo 1: Modelo de Entrevista.....	133
Anexo 2: Modelo de Cuestionario dirigido a los padres .....	134
Anexo 3: Instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología .....	137
Anexo 4: Entrevista a los docentes.....	145
Anexo 5: Instrumento para Evaluar Materiales Educativos con tecnología a cuatro software en línea, enviado por correo electrónico .....	161
Anexo 6: Modelo de carta a profesores.....	293
Anexo 7: Las matrices de análisis sobre el proceso de adquisición de lectura.....	295
Anexo 8: Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial .....	299

## Introducción

El avance de la tecnología ha venido creciendo y evolucionando aceleradamente en los últimos años y con ello los recursos o herramientas que en ésta área se desarrollan, siendo este el caso del uso de recursos tecnológicos educativos. Ante esta situación es necesario que el docente en todos los niveles de la educación esté en constante actualización y use los recursos educativos tecnológicos en su quehacer pedagógico. Además la evaluación de estos recursos representa una labor adicional que el docente debe abordar cuando los incorpore para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, para lo cual probablemente no esté preparado. Por tal razón, se hace necesario que como docente se comprenda la importancia de una previa evaluación para así poderlos incorporar como herramientas o recursos idóneos y considerarlos un medio para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Para iniciar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adquisición de la lectura en el nivel preescolar los docentes pueden valerse de diversos recursos tecnológicos, incluyendo aquellos que se encuentran disponibles en la web de manera gratuita. Internet presenta gran variedad de recursos que pueden ser utilizados como herramienta educativa cubriendo diferentes áreas y temas curriculares que pueden considerarse como beneficiosos para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, pues lo que se busca con ellos es llevar a cabo un aprendizaje significativo de una manera fácil, rápida y atractiva, mediante la implementación de actividades que le ayuden a los niños a adquirir y construir su conocimiento. Uno de estos recursos tecnológicos son los software educativos destinados a promover la adquisición del proceso de lectura en niños de edad preescolar.

Estos recursos son considerados de gran apoyo para el desarrollo de diversas habilidades cognitivas, así como también el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, la eficacia de los software educativos dependerá de la manera cómo los docentes seleccionen las herramientas tecnológicas como recurso educativo y su incorporación en el aula. Por otra parte, es posible que la teoría de aprendizaje que utilice el docente para planificar sus clases no concuerde con las ideas originales del diseñador de la herramienta. Por ellos se hace necesario que el docente lleve a cabo un análisis previo del software.

La investigación estará referida a la evaluación de cuatro software educativos disponibles en la web que se utilizan como herramientas para favorecer o facilitar la

adquisición del proceso de lectura en niños con edades comprendidas entre los 3 a 6 años, la cual se divide en seis capítulos. El primer capítulo se refiere al planteamiento del problema, que llevó a analizar los conocimientos previos de los docentes en cuanto al uso de estas herramientas, el nivel de conocimiento en cuanto a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software y la disposición y disponibilidad de recursos tecnológicos de los niños en el hogar. También se presentan los objetivos de la investigación y la justificación de la misma. El segundo capítulo donde se expone el estado de la cuestión relacionado con la teoría del Aprendizaje Multimedia de Mayer (2005), las teorías de diseño Instruccional y de aprendizaje y en el proceso de adquisición de la lectura. Todo ello, tomando en cuenta las consideraciones de las bases curriculares de Educación Inicial.

El tercer capítulo estará referido al camino metodológico, el cual informa sobre la metodología, el tipo de investigación, los participantes, el método de recolección de datos y la fiabilidad del instrumento. En el capítulo cuatro se expone el diagnóstico que se realizó para identificar el problema y sus posibles causas. El capítulo cinco presenta el análisis descriptivo donde se describen los resultados obtenidos, además de realizarse el análisis y discusión de los mismos. Seguidamente se encuentra el capítulo seis concerniente a las conclusiones donde se exponen las reflexiones finales que se relacionan con cada objetivo propuesto en la investigación y limitaciones del estudio. Finalmente se expone el material de referencia y los anexos.

## CAPITULO I

### Planteamiento del Problema

#### 1.1. Definición del Problema

El software educativo representa una herramienta tecnológica diseñada para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Sánchez (1999), es un programa computacional con características estructurales y funcionales que se utiliza como recurso complementario en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, los software educativos son aquellos programas que se emplean con fines didácticos y que permiten apoyar el proceso educativo, siendo estos un medio favorable para los niños porque aprenden de manera diferente.

Existen multiplicidad de software educativos, entre ellos se pueden resaltar los destinados al desarrollo de la lengua oral y escrita, que ayudan a satisfacer diversas necesidades, tales como el desarrollo cognitivo, emocional y motriz (González, Carmona y Espíritu, 1998). Entre los software educativos que se encuentran para la iniciación de la lectura se pueden nombrar: Trampolin™, Juega con las palabras™, ¡Aprendo a leer!™, El Conejo Lector™, Aprender a Leer con Pipo™, Abrapalabras™, entre otros. De modo que existe un sinnúmero de herramientas o recursos educativos tecnológicos que apoyan el proceso de adquisición de la lectura en niños de edad preescolar o para el nivel de preescolar (Garassini y Padrón, 2004). Esto indica evidentemente que el docente debe invertir tiempo para realizar una selección idónea de los recursos que se encuentran en el mercado o en la web para incluirlos como medio en el desarrollo del proceso de enseñanza.

La incorporación de este tipo de recursos en el aula representa una estrategia que el docente puede utilizar como apoyo para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje

en la iniciación del proceso de lectura (Díaz, 2009). Según Garassini y Padrón (2004), los recursos para la lectura son de gran apoyo para promover el aprendizaje, y más aún si se facilita la herramienta desde temprana edad. Incluso Rojas (2003) considera que el aprendizaje de la lectura en niños pequeños por medio de herramientas tecnológicas constituye un medio beneficioso, porque se hace de una manera práctica, rápida, fácil y atractiva, ayudándolos a enriquecer su conocimiento. Sin embargo, estos recursos no deben ser incorporados a la planificación por ser atractivos o entretenidos, sino que deben ser seleccionados por su eficacia y utilidad en el aula (Flores-Hole, 2014). Lo que hace que la selección de recursos tecnológicos como los software educativos sea indispensable, puesto que los docentes encuentran en el mercado una gran variedad de materiales de este tipo, los cuales deben, de alguna manera elegirse para ser empleados como apoyo en el aprendizaje (Fleitas, 2009). Por lo tanto, es fundamental que el docente en su quehacer pedagógico seleccione los recursos tecnológicos apropiados, así como lo hace con los demás recursos y materiales (libros, videos y otros materiales educativos) (Squire y McDougall, 2001).

Para seleccionar un software educativo o recurso tecnológico es necesario considerar diversos criterios. Al respecto, González (2002) afirma que existen múltiples propuestas con criterios de selección para evaluar los software educativos. Entre estos se considera el diseño instruccional y las teorías de aprendizaje, la calidad pedagógica (adecuación a la audiencia al que va dirigido, la calidad de la información, el aprendizaje significativo, la estructura (contenidos y actividades) en relación a los objetivos que propone el software), la interfaz, elementos de iniciación de la lectura, la carga cognitiva, entre otros (Flores-Hole, 2014; Liaw, 2008; Coll, Mauri y Onrubia, 2008; Sun, *et al.*, 2008; Brünken, Plass, y Leutner, 2003). Por lo tanto, la selección de un recurso educativo tecnológico, llámese software educativo o de otro tipo, que introduzca al niño en el mundo de la lectura, debe ajustarse al proceso de aprendizaje.

Según Robledo y Rodríguez (1998), en los primeros contactos con la lectura, el lector construye el significado a través de la interacción con el texto, donde su experiencia previa con el entorno cumple un rol fundamental en la construcción del significado del mismo. Según las Bases Curriculares de Educación Inicial (2005), los niños en edad preescolar encuentran en su entorno recursos que les permiten adueñarse de nuevos conocimientos y así

ir adquiriendo algunas nociones de la lengua escrita, ya que se encuentran inmersos en una sociedad alfabetizada, pues de acuerdo a Rujerio y Guevara (2015) los niños de 2 a 3 años son capaces de identificar etiquetas, logotipos y señales que ven a su alrededor. Esto da a entender que el niño desde muy pequeño está en contacto permanente con la lectura, lo cual es indicador de que la formación de este proceso sea incentivado desde sus primeros años de vida.

Entonces el docente de educación inicial, de acuerdo a las oportunidades que tenga el niño desde sus primeros años de vida, deberá hacer posible el acercamiento positivo a la adquisición de la lectura (Villarreal, 2012). Sin embargo, hay que considerar que cada docente tiene su manera particular de planificar y organizar la instrucción de acuerdo a sus propósitos y necesidades de los niños. Esto implica que la selección de un software para iniciar la lectura debe tomar en cuenta tres elementos: a) el diseño instruccional del recurso, b) el proceso de lectura y c) el modo de enseñar del docente en el aula. Por lo tanto, la eficacia de un software de iniciación en la lectura dependerá de una buena selección del mismo y del estilo de enseñanza del docente, partiendo de las necesidades de los niños para elegir el recurso más adecuado según el diseño instruccional del recurso (Flores-Hole, 2014).

Para introducir en el aula estos software de iniciación a la lectura, se requiere de un diseño instruccional adecuado, una buena planificación, también precisar si estos recursos pueden cumplir con los objetivos educativos, tomando en cuenta los procesos cognitivos que se desean alcanzar y la manera de cómo el individuo aprende y procesa la información. Al respecto Latapie (2007) expone, que es importante analizar cómo los recursos TIC contribuyen en el proceso de aprendizaje, y también cómo cada individuo procesa la información en su mente. Esto permitirá determinar de qué forma debe ser presentada dicha información, lo que es el diseño instruccional del recurso y el del docente en el aula, para lograr que el aprendizaje sea efectivo y significativo. De modo que conocer cómo es el proceso de adquisición de la lectura en el nivel de preescolar ayuda en el diseño o planificación de una instrucción.

Según Monró (2010), los niños adquieren la lectura en la misma forma que el lenguaje. Por consiguiente, se considera que la lectura es una actividad cognitiva, en la que el niño se apropia de ella de la misma manera que evolucionan sus estructuras lógicas, siendo este

trabajo cognitivo un intento por parte del niño para comprender informaciones desde muy temprana edad. Flores y Martín (2006), conciben la lectura como un acto intelectual donde el lector interactúa con el texto y extrae un significado a través de la interrelación de su conocimiento y el contenido del texto. Es decir, si un niño toma un libro con la intención de leerlo, observa el texto, las imágenes y va produciendo una historia que es generada desde su conocimiento acerca del tema, se puede decir que está leyendo.

Es importante considerar que el nivel de preescolar no es el nivel donde es obligatorio iniciar la lectura, su objetivo principal es preparar a los niños en las áreas de desarrollo: social, intelectual, afectiva y motora (Villarreal, 2012). No obstante, en las Bases Curriculares de Educación Inicial (2005) expone como propósitos relacionados al área de aprendizaje “comunicación y representación”, conducir al niño hacia el inicio de la lectura. De modo que se debe crear un ambiente de interacción permanentemente con diversos tipos de materiales de lectura. Asimismo, Flores y Martín (2006), exponen que durante la educación inicial se puede hacer un acercamiento a la lectura, después que el niño haya logrado ciertas competencias para alcanzar la madurez necesaria y aprender a leer con más facilidad. Por esta razón se debe reconocer que el niño necesariamente debe tener contacto con objetos o materiales que le permitan desarrollar sus habilidades y capacidades. En efecto, para que el niño obtenga la experiencia y viva el proceso de lectura, es preciso ponerlo en contacto con materiales que le resulten atractivos e interesantes, así como también motivarlo a leer (Villarreal, 2012).

Por tanto, para motivar a los niños en el proceso de lectura, el docente puede emplear estrategias y recursos, incluso tecnológicos, para que el niño se sienta a gusto con la lectura y el deseo de aprender, así como el interés de hacerlo continuamente. En este sentido, es necesaria la búsqueda de alternativas que faciliten la adquisición de la lectura de forma amena y divertida en los niños de Educación Inicial y el uso de software educativos o recursos en la web forman parte de ello. Sin embargo, para que este tipo de recurso de iniciación a la lectura tenga éxito es importante que tanto docentes como padre conozcan sobre ellos. Por tal motivo, se entrevistaron catorce (14) docentes de dos instituciones del Municipio Libertador del Estado Mérida, para diagnosticar el conocimiento de las docentes referentes a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software y se aplicó

un cuestionario a padres y representantes para conocer el contacto y uso que tienen los niños de educación inicial con los recursos tecnológicos.

Tanto los padres y las docentes, valoran la importancia del uso de los recursos tecnológicos como medio para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pero las docentes manifiestan que poseen poco conocimiento en el manejo de estos recursos, además toman en cuenta pocos aspectos para seleccionar los recursos en la web y las actividades que pueden realizar los niños en sus hogares (ver Cap IV). Seleccionar un recurso tecnológico de calidad por parte de los docentes incrementa la posibilidad de éxito en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además se requiere del conocimiento de diversos aspectos a considerar, como se ha expuesto anteriormente, existiendo en esta área varios instrumentos que faciliten esta tarea. En función de lo antes expuesto, vale destacar la existencia de una gran variedad de instrumentos ya diseñados para este fin, de tal manera que la evaluación de los software educativos puede ser una solución viable.

No obstante, el docente no puede trabajar con software o recursos tecnológicos si no ha evaluado previamente e identificado los elementos para que ocurra el aprendizaje. Dadas las condiciones que anteceden los software educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, surge la necesidad de evaluar recursos tecnológicos como los software educativos El árbol de las palabras y Lectoescritura adaptada™, Aprendizaje de la lectoescritura™, Leo con Alex™ y Aprendo a leer con Pipo™, los cuales se encuentran disponibles de manera gratuita en la red y que están destinados a iniciar al niño en edad preescolar en el proceso de adquisición de la lectura. De modo que se estudiará si el diseño de estos recursos tecnológicos educativos promueve el logro de los objetivos relacionados a la lectura propuestos para este nivel. En tal sentido, se realizará un análisis de su pertinencia a través de su diseño Instruccional y utilidad.

## **1.2. Justificación**

En la actualidad existen diversas estrategias que el docente puede emplear para iniciar a los niños en el proceso de adquisición de la lectura, una de ellas es el uso de recursos tecnológicos. Diversos estudios (Valadez, Zermeño y Mejías, 2013; Urquiza 2012, Garassini, 2010) han determinado que los recursos tecnológicos educativos (entre ellos el software educativo) son verdaderamente beneficiosos para el desarrollo cognitivo de los niños en edad

preescolar, siempre y cuando el docente haga una buena selección del recurso para que su uso sea el más adecuado para el nivel. Por lo tanto la relevancia de evaluar recursos tecnológicos como software educativos dirigidos a iniciar a los niños en el proceso de lectura se centra en ayudar al docente a orientarse en el uso pedagógico adecuado de estos recursos en el aula, por lo cual, es fundamental una revisión previa del mismo (Squire y McDougall, 2001), ya que la teoría de aprendizaje con la cual el docente planifica sus clases debe coincidir con el diseño instruccional del recurso.

Entonces, es preciso decir que el docente debería invertir tiempo para descubrir que puede evaluar y seleccionar los recursos a utilizar en el aula, especialmente aquellos relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura. La evaluación de estos recursos beneficiará a los estudiantes ya que al considerar sus necesidades y su estilo de aprendizaje les permitirá adquirir el proceso de lectura de una manera más eficiente tanto en el aula o en el ambiente familiar. Igualmente beneficiará en gran medida al docente, puesto que contribuye en el tiempo, una práctica valiosa en cuanto a su pensamiento crítico con respecto al uso de diversos materiales con sus estudiantes, establecer prioridades para seleccionar nuevo material y redefinir, si es el caso, sus prácticas pedagógicas (Sánchez, 1999). De esta manera los docentes tendrán más seguridad al introducir el software en las actividades del aula al iniciar a los niños en el proceso de la lectura, ya que el diagnóstico reveló que los docentes tienen poco conocimiento en el manejo de los software para preescolar, por lo cual no saben qué aspectos deben tomar en cuenta para seleccionar los recursos en la web. Más aún, porque para los niños de hoy el manejo de la tecnología les resulta algo natural, siendo ellos los llamados “nativos tecnológicos”.

Por ello es que la incorporación de la tecnología en el campo de la educación, particularmente en el nivel inicial, ha sido más recurrente en los últimos años (Garassini y Padrón, 2004). De acuerdo con Flores-Hole (2011), la incorporación de recursos digitales en el aula y su eficacia en la educación, dependerá de cómo el docente los selecciona. Por lo tanto, es importante acotar que antes de implementar un material que apoye el trabajo pedagógico del docente, ya sea tradicional o tecnológico, debe ser previamente evaluado y seleccionado para ser aprovechado lo mejor posible y así tenga el éxito esperado en el aula.

La evaluación y selección previa de un recurso tecnológico es importante, pues el objetivo de este es apoyar el trabajo pedagógico del docente y el aprendizaje de los estudiantes (Flores-Hole, 2011). Así pues, todo material educativo digital debe ser valorado para conocer sus ventajas y desventajas como herramienta didáctica, como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje (Sánchez, 1999). En este sentido, para afirmar el éxito del software como apoyo al proceso de enseñanza, el docente debe asegurarse que el recurso seleccionado cumpla ciertos requisitos. De acuerdo con Flores-Hole (2014) deben contar con aspectos tales como: la calidad de su contenido, accesibilidad, interfaz y navegación, diseño Instrucciona, usabilidad en el proceso de aprendizaje, entre otros.

Es conveniente que para la evaluación de recursos tecnológicos el docente considere estos aspectos, ya que su propósito es orientar de manera efectiva la selección y uso adecuado de este tipo de recurso en el aula. Para ello, se pueden aplicar instrumentos y técnicas de evaluación que determinarán sus características con el fin de identificar su pertinencia pedagógica (Flores-Hole, 2014). De tal manera que, al evaluar un recurso tecnológico por medio de instrumentos se puede ayudar a resolver un problema práctico, puesto que es posible determinar si este cumple con los requerimientos necesarios para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, traduciendo los resultados en una guía para decidir si integrarlos o no como material de apoyo en el proceso de adquisición de la lectura en el nivel preescolar.

No obstante, estas aseveraciones tiene implicaciones trascendentales para una amplia gama de problemas prácticos porque actualmente, la diversidad en la forma de enseñar y aprender, en la que los materiales tecnológicos faciliten espacios más motivantes y creativos, que favorezcan la construcción de conocimientos y aprendizajes más significativos, obligan al docente a estar actualizados al respecto (Cova, Arrieta y Aular de Durán, 2008) para lo cual no están preparados (ver Cap IV). Por lo tanto, la evaluación de estos recursos se convierte en otra tarea más que deben realizar los docentes, ya que no basta con que conozcan el recurso con el que van a enseñar, sino también tener el conocimiento o nociones básicas de informática educativa.

Por otra parte, la investigación logrará llenar algún hueco de conocimiento, pues el hecho de que los cuatro software que fueron evaluados no habían sido analizados, no se había

determinado cuál de ellos es el mejor o el más pertinente para incorporarlo en aula como material de apoyo para iniciar a los niños de edad preescolar en el proceso lector. Asimismo, se podrán generalizar los resultados a principios más amplios, ya que los software evaluados se encuentran disponibles en la web, por lo tanto pueden ser utilizados en cualquier institución del estado, del país y si se quiere en cualquier parte del mundo en el que exista acceso o conexión a internet. También, La información de esta investigación puede servir para comentar, desarrollar o apoyar una teoría, pues la selección y evaluación de software educativos debe estar enfocada desde el punto de vista de cómo se aprende y cómo se diseña la instrucción enfocándose en este caso en las teorías de aprendizaje, la teoría de aprendizaje multimedia y el diseño instruccional, las cuales son fundamentales para lograr una selección eficiente del recurso tecnológico y así tener mayor seguridad del éxito en el aprendizaje de los estudiantes.

Así pues, se destaca la necesidad de evaluar recursos educativos tecnológicos y determinar una orientación de su uso didáctico para la iniciación de la lectura, debido a que en la actualidad existen diversos tipos de recursos disponibles en la red, aunado a la falta de criterios de selección por parte de la docente, lo cual conduce a la elección de recursos que no se ajustan a los objetivos que se proponen para que el proceso de aprendizaje sea efectivo (ver Cap IV), lo que indica que el docente debe tener presente estrategias de evaluación que hagan eficaz la selección de recursos tecnológicos para así lograr un uso pedagógico significativo.

### **Interrogantes**

La situación descrita anteriormente plantea una serie de interrogantes, las cuales se exponen a continuación:

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las docentes de educación inicial con respecto a la selección de recursos tecnológicos educativos como los software?
- ¿Qué criterios objetivos deben considerar las docentes de educación inicial para elegir los recursos tecnológicos que promuevan el proceso de adquisición de lectura en preescolar?

- ¿Cuáles son las características de los software educativos destinados a la iniciación de la lectura que los hace pertinentes para el nivel de educación inicial?
- ¿Cuáles son las orientaciones del uso didáctico de los software educativos que inician a los niños de educación inicial en la adquisición del proceso de lectura?

### **Objetivo general**

Evaluar software educativos destinados a la adquisición del proceso de lectura en el nivel de educación inicial en cuanto a su pertinencia y utilidad en el proceso de aprendizaje y diseño Instruccional.

### **Objetivos específicos**

- Diagnosticar el conocimiento de los docentes referentes a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software.
- Analizar el aspecto Instruccional del software educativo destinado a la iniciación del proceso de lectura en educación inicial.
- Analizar la pertinencia y utilidad del software educativo que inicia al niño de edad preescolar en el proceso de lectura.
- Establecer una orientación del uso didáctico en el aula de los software educativos analizados para la iniciación de la lectura en educación inicial.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

C.C.Reconocimiento

## CAPITULO II

### Estado de la Cuestión

#### 2.1. Proceso de adquisición de lectura

El cerebro es el órgano encargado de recibir y procesar información, tiene la capacidad de fijar el aprendizaje (Doman, 1991). Luego del nacimiento, incluso en la etapa prenatal, el cerebro se prepara para adquirir un sin número de informaciones las cuales se van transformando en experiencias de aprendizaje. Esto se evidencia cuando un recién nacido comienza a descubrir objetos y su funcionalidad. Por ejemplo, cuando la madre le facilita una maraca al bebé, él la observa, manipula, saborea y la hace sonar, estas acciones estimulan al cerebro para encausar la información por medio de los sentidos e ir identificando y comprendiendo que al tomar y mover la maraca, esta sonará.

De igual manera sucede con la adquisición del proceso de lectura a temprana edad, o cuando los niños se inician en este proceso, pues a través de los sentidos de la vista y el oído llega la información al cerebro, la cual procesa, dando así paso al proceso de adquisición de la lectura. Es un proceso en el que el individuo es capaz de construir activamente significados y comprenderlos, en el que supone la presencia de un lector que interactúa con el texto para reconstruir su sentido utilizando la vista y en ciertos casos el oído (Serrano *et al*, 2002). Por lo tanto, el acto de leer es considerado, en su concepción más amplia, como una de las funciones más complejas que realiza el cerebro, cuyo aprendizaje favorece el desarrollo intelectual del individuo (Corral, 1997).

Doman (1991), expone en su investigación que desde temprana edad se puede iniciar el proceso de adquisición de la lectura o aprender a leer. Explica que el cerebro del niño en

conjunto con los sentidos de la vista y el oído se hace posible este proceso, pues el cerebro al oír una palabra en voz alta la interpreta y simultáneamente, al ver la palabra, éste la interpreta de la misma manera. En el proceso de adquisición de la lectura el cerebro no diferencia entre oír un sonido y ver un símbolo, igualmente los procesa y entiende bien, lo único que se requiere, es que los sonidos sean completamente claros y las palabras suficientemente grandes para que el oído las pueda escuchar y el ojo las pueda ver, y así el cerebro las interprete para finalmente completar el proceso. De modo que, por ejemplo, presentar a los niños cuentos con letras muy pequeñas representaría un trabajo arduo para la vista y para los canales visuales del cerebro descifrar las palabras. Dado que el cerebro del niño está en pleno desarrollo, por consiguiente se le dificulta el proceso de aprendizaje y no habrá una verdadera interacción entre lector-texto, mucho menos la comprensión del mismo.

Siguiendo este orden de ideas, Villarreal (2012) afirma que la adquisición de la lectura es un proceso permanente y es considerado como el periodo de desarrollo personal y cultural en el que los niños toman conocimiento del lenguaje escrito. Para comprender mejor el proceso de adquisición de la lectura durante la edad preescolar se debe conocer los elementos que intervienen en dicho proceso. Al respecto Rujeiro y Guevara (2015) exponen en su trabajo los siguientes:

- El proceso de lectura es posible iniciarlo a temprana edad porque los niños están permanentemente en una sociedad alfabetizada.
- El lenguaje correctamente estructurado es fundamental y parte integral del proceso de aprendizaje de los niños. Entre mejor estructura tenga en el vocabulario, el proceso de adquisición de lectura se desarrollará con mayor facilidad.
- Un ambiente rico en actividades y materiales alfabetizadores promueve el desarrollo de habilidades del lenguaje y el conocimiento de diferentes aspectos de la lectura y la escritura, puesto que ambos están estrechamente relacionados.
- Los niños aprenden a partir de su participación activa en situaciones significativas, lo cual es necesario para el proceso de adquisición de la lectura.

- El papel de los padres, docente u otras personas alfabetizadas es fundamental, dado que son quienes interactúan verbal u oralmente con el niño para facilitar el aprendizaje en todos los ámbitos, inclusive en el de la lectura.

La exposición de estos elementos, lleva a considerar dos deducciones fundamentales en el proceso de adquisición de la lectura. En primer lugar, considerar que este proceso se llega a producir en la medida en que los niños mantengan una participación activa en todas aquellas actividades cotidianas. Esto, de alguna manera se debe vincular con la lectura, como la interacción frecuente con el material escrito, acompañado de un guía u orientador como andamiaje, que les facilite la información y apoyo adecuado a los niños para darle paso al desarrollo del lenguaje escrito. En segundo lugar, tomar en cuenta que los niños adquieren mayor conocimiento, habilidades y actitudes propositivas hacia el lenguaje escrito en función de las actividades o tareas cotidianas que para ellos sean significativas (Rujeiro y Guevara, 2015). Por lo tanto se le debe facilitar una variedad de materiales al niño, para que la iniciación a la lectura no sea un proceso mecánico, sino que por el contrario se promueva el disfrute, la apropiación y motivación, los cuales son importantes para el proceso de adquisición de la misma.

En este sentido, Álvarez (2004) considera que es el docente quien tiene la opción de elegir uno u otro método de enseñanza o estrategia que inicie a los niños en la lectura, pues lo que se busca es que el niño se apropie del lenguaje escrito. Además, la intención es que el acto de leer se desarrolle como un proceso en el que el individuo realice una traslación de un código a un lenguaje con significado. Esto permite ampliar sus habilidades de comunicación, el disfrute con la palabra escrita, compartir experiencias, entre otras, en fin, mejorar su condición como usuario del lenguaje escrito, llevándolo a comprender y desarrollar sus competencias lingüísticas.

En el desarrollo de las competencias lingüísticas es necesario seguir el proceso natural del niño, que contempla su desarrollo psicológico y cognitivo, apoyándose en métodos y estrategias que hagan de la lectura un proceso espontáneo y continuo en el avance de todo el desarrollo intelectual del sujeto (Villarreal, 2012). Pero para que esto se produzca de una manera natural, es imprescindible que los padres y los docentes tomen en cuenta que los niños adquieren diversos conocimientos y habilidades del lenguaje oral previos a la

adquisición del proceso de lectura (Rugeiro y Guevara, 2015). Tales afirmaciones se pueden constatar en las investigaciones de diversos autores (McLane y McNamee, 1999; Solé, 2001; Torres; 2003, Rugeiro y Guevara, 2013; Rugeiro y Guevara, 2015), quienes afirman que los niños desde que empiezan a hablar se están comunicando con las demás personas, ya sea por medio de relatos por parte de otras personas de experiencias vividas, cuando se les narra una historia, se les lee una fábula, o se les cantan canciones. Lo cual representan estrategias que ayudan a ampliar su vocabulario. También son capaces de identificar e interpretar distintos tipos de señales, mensajes sensoriales, códigos y que con la interacción con el medio son capaces de descifrar, construir y comprender el texto, considerándose estos como conocimientos previos para la adquisición del proceso de lectura.

Solé (2001) considera que la mayoría de los niños ya han tenido contacto con la lectura antes de ingresar a la educación inicial formal, por lo que tienen unos pocos conocimientos previos, lo cual debe aprovecharse sin necesidad de acudir al código. Esto indica que el acercamiento de los niños en edad preescolar a la lectura, supone vincularlos a algo que ellos ya conocen, porque los niños a la edad de cinco años ya cuentan con un vocabulario amplio y un buen entendimiento del lenguaje oral, lo que facilita la adquisición del proceso de lectura. Este hecho está relacionado con que el niño puede reconocer fácilmente aquellas palabras escritas cuyo significado ya conocen por su uso en el lenguaje hablado ya adquirido, por ejemplo las palabras mamá o papá, lo cual hace posible la alfabetización convencional. Así, las lecturas que se les presenten a los niños deben contener elementos afectivos con los que ellos se puedan identificar, que les proporcionen en general experiencias divertidas y gratificantes, y formado este proceso parte de su vida, dándole lugar al proceso denominado “alfabetización inicial”.

Según el estudio de Rugeiro y Guevara (2015), la alfabetización inicial se da por medio del desarrollo evolutivo del niño y es posible iniciarla a temprana edad, porque los niños están permanentemente en una sociedad alfabetizada. Debido a esto, afirman que no hay un punto claro para saber cuándo surge el proceso de lectura. Esto se debe a que el niño va adquiriendo esta competencia a través de la práctica de otras habilidades de comunicación oral, conceptual y de pre-lectura que pueden darse con las primeras interacciones comunicacionales o lingüísticas que se producen en el hogar o bien cuando ingresa al

preescolar donde se involucra en actividades referentes a la iniciación de la lectura consideradas como “alfabetización convencional”. De modo que, es de suma importancia ir precisando las necesidades e intereses de los niños y niñas, e ir examinando sus conocimientos previos y a partir de éstos, poder desarrollar las habilidades y competencias propias del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir).

Dentro del proceso de iniciación a la lectura es necesario incluir las habilidades que tiene el niño de escuchar y hablar, de igual manera incluir las interpretaciones que este hace de los símbolos impresos como dibujos, garabatos, logotipos o letras. Por ello, el docente debe tomar en consideración que el entorno se encuentra rodeado de una diversidad de material escrito como letreros, avisos, etiquetas, entre otros, con los cuales los niños establecen contacto permanente, considerándose este un ambiente alfabetizador. Al respecto, las bases curriculares de Educación Inicial (2005) exponen que el niño al estar en permanente contacto con el lenguaje escrito, no son indiferentes ante los textos y letreros que aparecen a su alrededor. Algunas investigaciones (Torres, 2003; Garassini, 2010; Villarreal, 2012) han reportado que las experiencias para el desarrollo del lenguaje escrito se construyen en un proceso permanente a través de la interacción con diversos materiales.

Para promover un ambiente rico en elementos y actividades orientados a la lectura y la escritura, estudios como el de Martín y Flores (2006), proponen abordar una pedagogía en la etapa preescolar donde se empleen diversos materiales, estrategias y actividades que promuevan la ejercitación de a) **la memoria auditiva**. Esta implica recordar la información que se escucha, por ejemplo el sonido de una letra. b) **La memoria visual**, referida a la capacidad que se tiene para recordar información recibida visualmente, como una imagen, una letra, un número, una figura. c) **La direccionalidad**, relacionada con la presentación del texto en dirección de izquierda a derecha y de arriba abajo, y d) **asociación del sonido con el símbolo**, referido a la combinación de la memoria auditiva y la memoria visual, es decir, cuando se es capaz de establecer una agrupación del sonido con el símbolo para obtener el significado, donde los niños deben interactuar con oraciones como un conjunto de palabras con sentido completo. Algunas investigaciones (Bravo, 2000; Martín y Flores, 2006; Villarreal, 2012) reportan en sus resultados que la diversificación de actividades y estrategias que ejercitan la memoria auditiva y visual, la direccionalidad y la asociación del sonido con el símbolo, juegan un papel importante en el proceso de adquisición de la lectura.

Otras formas didácticas de organizar las actividades que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura son planteadas por Teberosky (2001). Esta autora expone, que en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura es donde debe intervenir lo escrito funcional y lo escrito ficcional. Lo escrito funcional se refiere a un texto que conlleve a la práctica, donde se dirige al lector de manera directa, clara y precisa los pasos que debe seguir para realizar acciones; por ejemplo un recetario. Lo escrito ficcional conduce al niño al desarrollo de su imaginación y creatividad; como los cuentos, historietas, entre otros. Interviene además en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, lo escrito cotidiano y lo documental, tal es el caso de una carta o una enciclopedia, para lo que se requiere el dominio de: código, control gráfico, identificación visual de palabras o comprensión con nuevos aspectos de la lengua escrita cada vez más preciso.

Para incorporar en el proceso de adquisición de lectura lo escrito funcional y lo escrito ficcional es necesario realizarlo en forma conjunta e interactiva entre una persona alfabetizada y el niño, por ejemplo un docente y el niño en el preescolar, o un padre o madre con su hijo o hija. La acción sería por medio de la lectura compartida o lectura conjunta de cuentos o historias, así como diferentes recursos literarios donde intervenga el juego de palabras y la exploración de textos que ayuden a la aproximación y motivación a la lectura (Rugeiro y Guevara, 2015). Esta manera de iniciar la lectura debe ser destinada a que el aprendiz dirija su atención a las palabras, imágenes, comprensión de la historia y que el adulto desarrolle diferentes estrategias que generen la interacción hablando, aclarando y resolviendo dudas del niño. Autores como Ezell y Justice (2005) y Rocha y Vega (2011) demuestran que estas estrategias de interacción han dado buenos resultados con los niños preescolares. Por lo tanto, lo que se desea es no centrarse sólo en la lectura del cuento, sino también involucrar a los niños en un diálogo relacionado con la historia narrada, con la finalidad de desarrollar habilidades lingüísticas y conceptuales. De lo contrario, el niño mostrará desinterés y poca motivación hacia la lectura, lo que retardará la iniciación del proceso de aprendizaje de la misma, incluso el desarrollo de sus competencias lingüísticas.

Cabe agregar, que el proceso de adquisición de la lectura consta de varias etapas (Bravo, 2000), las cuales se inician con la etapa prelectora, que implica una lectura logográfica, y culmina con la etapa de la lectura ortográfica, que involucra la lectura de

palabras completas. Bravo (2000), en su trabajo, describe el modelo por Firth que presenta tres etapas en el aprendizaje de la lectura: la etapa logográfica, alfabética y ortográfica.

El proceso se inicia con la etapa logográfica, donde el niño reconoce algunos símbolos visuales como dibujos, logotipos, etiquetas, figuras, letras o números. Estos permanecen como tal hasta que se van empleando y desarrollando estrategias de lectura que le permitan reconocer objetos, logotipos o palabras que sean familiares para él, como por ejemplo su nombre o el ícono de alguna marca comercial como McDonald. De esta etapa pasa a la etapa alfabética, en la que el niño toma conciencia de que las letras y palabras están compuestas por fonemas. El cerebro los considera como vías complementarias para llegar al significado y que siguen una secuencia determinada por el lenguaje oral. El niño al tomar conciencia del sonido (conciencia fonológica), lo asimila y los reproduce, combinándolos para establecer la relación entre el símbolo gráfico y el sonido y así formar las sílabas, palabras y oraciones. Por ejemplo, esto se observa en el niño cuando lee articulando por el fonema o sílaba (caaa-saaa) y luego repite la palabra completa (casa). Si un niño no ha superado la etapa alfabética su lectura en la siguiente etapa será más lenta y poco comprensiva, puesto que su atención estará centrada en la descodificación y no en la comprensión. Estudios como el de Carrillo (1993) acerca del desarrollo de la conciencia fonológica en la adquisición de la lectura, demuestran que la aplicación de un conjunto de acciones de segmentación fonológica aporta beneficios para el desarrollo temprano de la conciencia fonológica y que la conciencia fonológica se desarrolla de acuerdo a las capacidades de cada individuo.

Finalmente en la etapa ortográfica, el niño es capaz de reconocer y retener las palabras completas, es aquí donde este debe dirigir su atención fundamentalmente al significado de lo que lee y es cuando ya ha aprendido a integrar la información proveniente de los distintos niveles de procesamiento para alcanzar la madurez lectora, o lo que se considera como consolidación de la lectura. Esta etapa se desarrolla cuando el niño es capaz de realizar una asociación entre la palabra codificada visualmente y la descripción de su estructura abstracta integrándola como un todo. Por ejemplo, cuando el niño capta grupos de letras (ca-sa) y luego la palabra completa (casa) para la pronunciación de la misma de manera fluida. Con el transcurrir del tiempo se han venido haciendo investigaciones (Ehri, 1999, Sawyer y Kim, 2000 y Alvarado, 2009), las cuales agregan variantes y especificaciones en las tres etapas antes mencionadas.

Según Bravo (2000), se considera que en el proceso de lectura no necesariamente el niño pasa en estricto orden por estas tres etapas, sino que este dependerá de las experiencias lectoras que se le faciliten al niño y los métodos que priorizan el trayecto léxico. También existen otros métodos, como el método sintético y el método analítico. El método sintético está referido a cuando se reconoce una palabra segmentando sus componentes, donde la habilidad lectora se introduce a partir de la exposición de elementos simples o abstractos del código escrito como las letras, ya sean vocales, consonantes en mayúsculas o minúsculas, también los fonemas o sonidos de las letras y las sílabas. Finalmente se construye una palabra u oración aplicando estrategias de práctica visual y de imitación, repetición y memorización de letras y sonidos para llegar así a la integración del lenguaje (Monró, 2010). Este método a su vez se divide en: a) el método alfabético que parte del nombre de las letras (m = “eme”), b) el método fonético que parte del sonido de las letras (m-mmmmm) y c) el método silábico que parte de la unidad de la sílaba (eme-a=ma).

El método analítico según Monró (2010) se refiere al reconocimiento de una palabra de forma global, donde el aprendizaje de la lectura parte de unidades complejas del lenguaje y la relación con su significado, para luego descomponerlas en unidades más pequeñas como la palabra, la sílaba y las letras que las conforman. Este método surge de la presentación de la información escrita, y esta debe ser de interés para el niño. La información puede presentarse, según Álvarez (2004), de tres maneras: a partir 1) de la palabra, 2) de la oración y 3) del párrafo. Para esto, según Corral (1997), es necesario que la palabra ya se encuentre en el vocabulario del sujeto, y buscar o comprender el vínculo con los demás componentes de la oración. Es necesario, por lo tanto tener un control gráfico sobre lo que se visualiza, para extraer el mensaje e integrarlo con los conocimientos previos. Como se puede observar, se usan estrategias similares al método sintético, solo que en lugar de repetir y memorizar letras y sílabas, se repiten y memorizan palabras. Vale destacar que, la puesta en práctica de estos dos métodos en el nivel preescolar han dado resultados significativos (Corral, 1997; Monró, 2010; y Marí, 2016), pues por medio de ellos se desarrollan las habilidades lingüísticas, la conciencia fonológica y determinados procesos cognitivos necesarios para potenciar el proceso de adquisición de la lectura y que éstos métodos representan dos alternativas viables que se pueden emplear para el aprendizaje de la lectura, puesto que los dos conducen al mismo fin.

Tal como se ha visto, en el proceso de adquisición de lectura es importante considerar la madurez, el interés del niño por aprender a leer y las oportunidades que se le brinden para ello. Además, tener presente las etapas en las que él se encuentre dentro de su proceso de aprendizaje y el método y estrategias que se emplee para un mayor acercamiento a la lectura. Por ello, es de suma importancia que el docente tenga imaginación y creatividad para generar situaciones significativas que guíen al niño a conocer los usos de la lectura, y así obtener el mayor acercamiento a ella. Este acercamiento se logrará por medio del contacto con materiales variados tanto funcional y ficcional, como cotidiano y documental (cuentos, periódicos, libros de recetas, diccionarios) porque cada uno de ellos puede enfocar un elemento distinto en el proceso de la adquisición de la lectura. Por ejemplo, cuando el niño hace representación de roles al jugar, ya sea de médico, vendedor, gerente de un banco, entre otros, y escribe un r cipe para un paciente o realiza una factura de compra,  ste estar  haciendo uso del lenguaje escrito y entendiendo su funcionalidad.

Por otra parte, cabe destacar que la iniciaci n de la lectura por su funcionalidad debe ir acompa ada de la pr ctica social en forma activa, en un ambiente informal y l dico que favorezca el desarrollo de habilidades ling isticas y el intercambio de saberes con otros ni os o adultos. Como cuando se selecciona material escrito que promueva la creatividad, tal es el caso de la lectura de g neros literarios (cuentos, poes as, adivinanzas), los cuales son importantes, puesto que a trav s de ellos se desarrolla la imaginaci n, la creatividad y se ampl a el vocabulario. De esta manera, este contacto e interacci n con material escrito de este tipo le permitir  al ni o observar s mbolos, im genes o signos portadores de informaci n, por medio del cual anticipar n lo que all  se comunica, y as  apropiarse de la lectura en forma creativa. Por estas razones, la funci n del docente consistir  en facilitar el desarrollo de competencias y, crear, precisar o seleccionar actividades y recursos, ya sean f sicos o tecnol gicos, adecuados e interesantes que sigan un cierto orden o estructuradas bajo el dise o de una instrucci n. Estas actividades deben estar orientadas a la construcci n del aprendizaje y ense anza de la lectura, con determinadas caracter sticas centradas en los fundamentos de las teor as de aprendizaje y su dise o instruccional, para identificar su potencial y obtener el mejor beneficio del proceso de adquisici n de la lectura.

## **2.2. Teorías de aprendizaje y el diseño instruccional**

El aprendizaje e iniciación a la lectura por medio del empleo de recursos tecnológicos dirigidos a niños en edad preescolar requiere de una selección y revisión o evaluación sobre cómo se aprende y cómo se consideran las medidas instruccionales (Garassini, 2007). El docente tiene la responsabilidad de determinar, diseñar o escoger el material o recurso idóneo para propiciar el inicio de la adquisición de la lectura, tomando en consideración ciertos aspectos que intervienen al diseñar la instrucción que posteriormente se ejecutará con los estudiantes para generar el aprendizaje. Por ello, es importante tener presente las concepciones referentes al diseño instruccional.

El diseño instruccional es considerado como un proceso en el que intervienen ciertos aspectos, tales como la toma de decisiones en cuanto a la selección de contenidos, los objetivos que se quieren alcanzar, la metodología a emplear y el tipo de evaluación en función de los intereses de los estudiantes (Góngora y Martínez, 2012). Además, interviene la conexión entre las teorías de aprendizaje y su puesta en práctica, y refleja el enfoque o enfoques teóricos que tenga el docente o diseñador instruccional respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo efecto en la comprensión, empleo y ejecución de la información, por medio de lo sistémico, metodológico y pedagógico (Yukavetsky, 2003). En resumen, el diseño instruccional es un proceso sistémico, una metodología de planificación para implementar un plan en el que se organizan, producen y seleccionan recursos, orientado por las teorías de aprendizaje, el cual debe ser probado, revisado y evaluado ajustándose a las necesidades de los estudiantes para así promover el aprendizaje.

El diseño instruccional es un elemento importante en la selección de un recurso tecnológico para el aprendizaje de cualquier contenido, incluso la iniciación al proceso lector, por lo cual es fundamental centrar la evaluación en una teoría específica. Al respecto Flores Hole (2013) señala, que un docente antes de seleccionar o evaluar un recurso tecnológico, debe centrarse en identificar determinadas características en el diseño instruccional de éste. Estas características están sustentadas en el aprendizaje, cuyas bases se apoyan en alguna teoría de aprendizaje específica. En este sentido Garassini (2007), en su investigación diseña un software para el aprendizaje de la lengua escrita, resaltando la idea de que el diseño instruccional centrado en el constructivismo puede ser la base para el diseño de actividades

multimedia para este tipo de recurso. También es viable incorporar aspectos concernientes a otras teorías de aprendizaje en el diseño instruccional para lograr el aprendizaje en niños en edad preescolar. Además, realizó una evaluación del recurso diseñado, resultando éste como un material efectivo o adecuado para la enseñanza de la lengua escrita. De modo que, considerar la presencia de ciertas características o elementos instruccionales en los recursos tecnológicos para su empleo en el aula, podría ser un aspecto importante para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dicho de otra manera, el diseño instruccional es importante, pues determina la manera cómo el docente use el recurso con sus estudiantes o desarrolle a través de él la enseñanza, lo que influirá positiva o negativamente en el aprendizaje de los mismos. Por lo tanto, dentro del diseño instruccional del recurso que el docente vaya a utilizar es necesario que se tenga en consideración las teorías de aprendizaje para que se logre desarrollar de manera efectiva el mismo. Dado que todo diseño instruccional debe estar sustentado por uno o varios elementos de las teorías de aprendizaje, es importante revisar los enfoques de aprendizaje (Guerrero y Flores, 2009; Lladó, 2002).

Es preciso señalar, que cada teoría expone desde diferentes puntos de vista el proceso de cómo el individuo aprende y cómo el docente puede guiar el aprendizaje (Fleitas, 2009). Por lo tanto, como punto de partida se expondrá de manera breve las tres teorías de aprendizaje principales (conductismo, cognoscitivismo y constructivismo) y su relación con los métodos de adquisición de la lectura. Así pues, se expone el **enfoque conductista** de aprendizaje que tiene sus bases en la psicología, relacionada con la predicción y control de la conducta, a través de estímulos y respuestas predecibles, manipulables y controlables (Guerrero y Flores, 2009). Según Torres e Inciarte (2005), el aprendizaje bajo la teoría conductista se considera como un cambio permanente del comportamiento que se origina como resultado de la experiencia. Asimismo consideran que el aprendiz es un ser pasivo que recibe estímulos y refuerzos provenientes del exterior para motivarse y producir una respuesta. El aprendizaje del individuo depende de estímulos ambientales, entonces cuando el estímulo, y la respuesta pueden observarse y logran ser descritos, se puede decir que se generó un aprendizaje, por ejemplo cuando un niño en presencia de una señal de tránsito que indique “Pare”, observa, identifica y dice lo que es y lo que significa.

Por otra parte, Chávez *et al.* (2009) consideran que la teoría conductista tiene sus fundamentos en dos tipos de aprendizaje: el aprendizaje demandado o condicionamiento clásico y el aprendizaje operante o condicionamiento operante. El **aprendizaje demandado** o condicionamiento clásico de Pavlov. Es empleado como recurso para obtener respuestas relacionadas con lo fisiológico y lo emotivo. Por ejemplo la lectura de textos narrativos como cuentos de diversos temas que contengan escenas de la vida cotidiana.

El **aprendizaje operante** o condicionamiento operante de Skinner, estudia la relación que hay entre un estímulo y una respuesta, siendo importante acotar que no todas las respuestas se producen en presencia de un estímulo identificable, lo que dependerá de una motivación que lo genere llamado refuerzo. Estos refuerzos pueden ser positivos o negativos; los positivos van desde elogios o recompensas materiales que se dan luego de realizar una conducta deseada. Esto se puede ver en el aprendizaje de la lectura cuando la docente facilita un cuento al niño y este interpreta las imágenes simulando que está leyendo, al interpretar correctamente las escenas observadas, la docente lo elogiará con una expresión como “muy bien”. Los refuerzos negativos, por su parte, consisten en repetir el comportamiento mediante el retiro de un evento adverso, por ejemplo cuando la docente invita al niño a hacer el ejercicio de lectura que ha realizado erróneamente presentándole varias alternativas que le ayuden a realizar la actividad y le garantice el aprendizaje de los elementos requeridos, en este caso la lectura.

Cuando se relaciona el aprendizaje conductista con el diseño instruccional y el desarrollo de recursos tecnológicos para el aprendizaje, se pueden destacar algunas aplicaciones provenientes de la época de la segunda guerra mundial. Durante este tiempo, según Chávez *et al.* (2009), Gagné y Briggs (psicólogo y educador) diseñaron y desarrollaron una serie de materiales de entrenamiento militar, fundamentados en principios instruccionales provenientes de la teoría del aprendizaje conductista. Se puede mencionar como ejemplo la inclusión de programas educativos basados en la corriente conductista, los videos instruccionales, programas televisivos, documentales, entre otros, naciendo así el movimiento denominado “instrucción audiovisual” (Chávez *et al.*, 2009).

De acuerdo a Ertmer y Newby (1993) el conductismo se utilizó como base para el diseño de recursos audiovisuales y estrategias de enseñanza como las máquinas de enseñanza

de Skinner y los textos programados. La teoría conductista en el diseño instruccional se ha ajustado con el transcurrir de los años al uso de la tecnología, haciéndolo un elemento viable y efectivo como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje aun en la actualidad (Urbina, 1999; Chávez *et al.*, 2009; Guerrero y Flores, 2009). Además, existen estudios como los de Moreira (2009) donde se ha aplicado con éxito al diseño de problemas y soluciones que ayudan al desarrollo de habilidades del individuo.

Guerrero y Flores (2009) exponen que el aporte del conductismo en la actualidad es la construcción de materiales como software educativos y materiales didácticos web, los cuales presentan procesos lineales como los tutoriales lineales, software de ejercitación y práctica básicos o algunos simuladores cerrados y lineales. Este tipo de diseño conductista distribuye la información en pequeñas unidades, incorporando actividades que requieran la respuesta del usuario y la planificación del refuerzo. Como por ejemplo un recurso tecnológico destinado a el aprendizaje de las vocales que presente pequeñas secciones en las que le indique al niño realizar una actividad, este le pide seleccionar la vocal “a”, si el niño la selecciona correctamente recibirá un mensaje como “muy bien” (estímulo positivo), de lo contrario recibirá un mensaje como “vuelve a intentarlo” (estímulo negativo), sin dejarlo avanzar a la siguiente sección, obligando al niño a hacerlo repetidas veces hasta lograrlo, esperando un cambio de conducta con respecto a lo que es la vocal “a”. En algunas ocasiones este estímulo negativo presenta varias ayudas progresivas que apoyen al usuario para obtener la respuesta correcta permitiéndole avanzar a la siguiente actividad, ejercicio o sección.

Chávez *et al.* (2009) exponen que estos recursos conductistas poseen elementos claves como identificación de metas y objetivos, análisis de la instrucción, identificación de conductas, estrategias instruccionales, elaboración y selección de materiales instruccionales y evaluación. También presentan ejercicios apoyados en pruebas objetivas con una solución predeterminada por el diseñador del recurso (conducta esperada), y un mensaje de refuerzo y retroalimentación de acuerdo a la respuesta dada por el aprendiz (reforzamiento de la conducta positiva) (Góngora y Martínez, 2012; Groos, 2000). Tal es el caso del método silábico, relacionado con la teoría conductista, donde se tiene una secuencia lineal de aprendizaje de la lectura, pues con este método primero se aprenden las vocales, para luego seguir un orden estricto de combinación de éstas con las consonantes, pasando posteriormente a palabras que combinan las sílabas y finalmente la construcción de frases

(Garassini, 2007). No obstante, según Guerrero y Flores (2009), la teoría conductista se emplea más en el diseño y desarrollo de software educativos que en las páginas web.

Por su parte, el **enfoque cognitivista** establece sus fundamentos en los procesos internos que conducen el aprendizaje del individuo. Se ocupa de cómo el estudiante recibe la información, la organiza, almacena y localiza para aplicarla en los momentos exigidos para el desarrollo del conocimiento (Fleitas, 2009). La teoría cognitiva se centra en promover el pensamiento del estudiante, para producir un cambio en la estructura cognitiva a partir de la organización de esquemas y conocimientos previos influenciados por el medio (Torres e Inciarte, 2005). De modo que el aprendizaje del individuo se vincula no con lo que hace, sino con lo que *sabe* y con la manera de *cómo* adquiere el conocimiento. Este aprendizaje depende de su interacción con el ambiente, como cuando el niño que se inicia en la lectura y ve los avisos a su alrededor, quien ayuda a desarrollar su potencial intelectual, concibiendo al mismo niño como un ente activo en su proceso de aprendizaje (Ertmer y Newby, 1993).

Como el sujeto actúa en su proceso de aprender, Torres e Inciarte (2005) señalan en su investigación que el aprendizaje bajo la teoría cognitivista es considerado como un proceso activo que va desde lo más simple a lo más complejo, donde el individuo va creando nuevas ideas, conceptos o significados basados en sus conocimientos previos a través de estrategias cognitivas. Por ejemplo, identificar letras a identificar sílabas, luego palabras y finalmente lograr leer una oración. Todo ello ocurre, cuando el individuo activamente es capaz, por sí mismo, de reorganizar y adquirir nuevas estructuras mentales por medio del procesamiento, organización, almacenamiento y búsqueda de información (Chávez *et al.*, 2009). Así pues, el cognitivismo es el resultado de un proceso sistemático y organizado de reestructuración de ideas, conceptos y percepciones que el individuo construye, como lo que ocurre en el método analítico.

Al ser el mismo individuo quien construye y organiza su aprendizaje por medio de la experiencia y el ambiente, la mente se transforma en un agente de aprendizaje activo, construyendo y adaptando los esquemas mentales en un proceso reflexivo. Por lo tanto, el aprendizaje no es un producto, sino un proceso activo (Fleitas, 2009). Como sucede en el aprendizaje de la lectura, el cual se concibe como un proceso en el que el niño puede reflexionar, dirigir y reorganizar su pensamiento a través de la influencia de un ambiente

alfabetizador que lo ayude a obtener un aprendizaje más consciente (Bases curriculares de Educación Inicial, 2005). En este sentido, un recurso tecnológico diseñado y desarrollado bajo la teoría cognitiva debe tener como eje central los procesos del hacer y reflexionar, que conduzcan al aprendiz a memorizar y recordar los conocimientos, entenderlos y desarrollar sus capacidades intelectuales (Guerrero y Flores, 2009). Pero para que esto suceda, se hace necesario dinamizar los esquemas previos de pensamiento, de manera que la nueva información o material provoque la transformación de los esquemas ya establecidos del individuo (Fleitas, 2009).

En otras palabras, es necesario que un recurso tecnológico con enfoque cognitivo presente elementos claves donde el estudiante pueda codificar, transformar y almacenar la información, tal como sucede en el método sintético, tomando en consideración que los pensamientos, las creencia y los valores también influyen en el proceso de aprendizaje (Ertmer y Newby, 1993). Este es el caso de los sistemas hipertextuales e hipermediales, los cuales están diseñados sobre la manera de cómo funcionan los procesos cognitivos (Guerrero y Flores, 2009). De acuerdo a Groos (2000) pueden encontrarse en la web diversos software educativos que permiten el desarrollo cognitivo del individuo, tales como tutoriales avanzados, simuladores informativos, hipertextos e hipermedia.

Estos recursos presentan los contenidos de manera jerárquica fundamentados en los conocimientos previos y los procesos mentales del aprendiz. Asimismo, incluyen elementos de interacción usuario-máquina, como hipertextos, hipermedia, y presentan señalizaciones hacia el contenido relevante, brindándole facilidad en el recorrido de la información con instrucciones precisas. Estas instrucciones permiten que el aprendiz navegue de forma no lineal, además presentan ejercicios que propician interacción con el contenido por medio de actividades formativas para la solución de problemas (Groos, 2000), tal como se presenta en los software en línea “lectoescritura adaptada” y “aprendizaje de la lectoescritura” donde el aprendiz navega de forma no lineal, pues este puede elegir las actividades o ejercicios de lectura o las lecturas que desee. Además, presentan ejercicios que propician la interacción con el contenido por medio de actividades formativas como escoger las letras para completar una palabra o relacionar una imagen con la palabra. Por su parte, el método analítico está relacionado con la teoría cognitiva, dado que en este se parte de la palabra con todo el

potencial de su significado y luego se realiza un proceso deductivo para descubrir las sílabas, los sonidos de las letras y sus combinaciones (Hernández, 2000).

Guerrero y Flores (2009) exponen que el **enfoque constructivista** “plantea que el alumno puede construir su propio conocimiento a través de sus necesidades e intereses y según su ritmo particular para interactuar con el entorno” (p. 321). La raíz de este enfoque se centra en la construcción del conocimiento, donde la mente del individuo crea nuevos conocimientos a partir de enseñanzas anteriores, el aprendizaje debe ser activo. Bajo este enfoque, el estudiante se involucra y participa en la actividad que se está explicando en lugar de quedarse observando de manera pasiva (Hernández 2008). En otras palabras, el aprendizaje ocurre cuando los mismos individuos son quienes construyen sus conocimientos, cada uno le da el significado a medida que va aprendiendo a través de su participación activa. Aunado a esto, el aprendizaje depende de los conocimientos previos y de la interpretación que se haga de la información recibida basado en sus percepciones físicas y experiencias sociales y culturales (Guerrero y Flores, 2009), como cuando el niño interactúa con los textos escritos que encuentra a su alrededor: carteles, etiquetas, entre otros, entonces este interpreta el mensaje según sus conocimientos previos, le asigna el significado para así ir comprendiendo las funciones que tiene la lengua escrita en su grupo social.

Uno de los teóricos más resaltantes de la teoría constructivista es el Suizo Jean Piaget, quien considera que el conocimiento se construye por medio de la experiencia, la cual conduce a la creación de esquemas (Hernández 2008). Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes, estos se desarrollan para organizar el aprendizaje, codificarlo y refinarlo de manera continua. Los esquemas van cambiando, incluyéndose y volviéndose más sofisticados por medio de dos procesos adicionales que explican los cambios del conocimiento a lo largo de la vida: la acomodación y la asimilación. La primera está referida al proceso en el cual se modifican los esquemas y se da cuando la información discrepa un poco con los esquemas, y la segunda se refiere a moldear la información nueva para que encaje en los esquemas actuales (Good y Brophy, 2000).

De acuerdo a esta teoría, el aprendizaje se basa en la negociación interna y la negociación social, en la que el aprendiz articula sus modelos mentales de aprendizajes previos con lo que ya sabe para que éste sea capaz de explicar, predecir, inferir y reflexionar

sobre su utilidad y al mismo tiempo pueda compartir ese conocimiento con otros (Torres e Inciarte, 2005). Esto se puede observar cuando el niño interactúa con el texto a través de imágenes quien anticipa para comentar o conversar con otros lo que está leyendo. Torres e Inciarte afirman que el aprendizaje ocurre cuando se le presentan al aprendiz problemas significativos, complejos y realistas y este tenga la capacidad de resolverlos por sí mismo. Por consiguiente, es importante que el aprendizaje se desarrolle en ambientes reales y que las actividades seleccionadas estén relacionadas con experiencias vividas (Ertmer y Newby, 1993), como por ejemplo los mensajes que se mandan a casa en preescolar.

En este sentido, un recurso tecnológico basado en el diseño instruccional constructivista debe presentar las siguientes características: los recursos permiten construir modelos mentales por medio de la experiencia, las tareas en los ambientes de aprendizaje tienen que ver con la realidad, que presente actividades significativas y familiares para el usuario, dentro de su entorno personal, escolar o comunitario, por ejemplo su nombre, el nombre de los alimentos, el nombre de su comunidad. Además, debe contar con un espacio que ayude a la abstracción, presentar un diseño instruccional que permita el trabajo independiente y que posibiliten transacciones instruccionales fundamentales que se acoplen a una diversidad de situaciones y que se puedan usar en diferentes temas o contenidos (Hernández 2008), como por ejemplo la identificación de avisos o señales de tránsito. Asimismo, Groos (2000), en su trabajo señala que debe predominar la presencia de herramientas básicas de navegabilidad libre y exploratoria, haciendo énfasis en los colores y elementos lúdicos que permitan la observación del escenario que representa la realidad, como los que se observan en diversos software en línea tales como “Lectoescritura adaptada” o “Aprendizaje de la lectoescritura.

Estas características indican que un recurso basado en la teoría constructivista debe permitir un aprendizaje que parta de la realidad del niño, de sus conocimientos previos y de sus creencias. En consecuencia, las actividades de un software educativo para la iniciación de la lectura deben poseer un alto nivel de significación y familiaridad para el usuario. Como por ejemplo el software educativo “Lectoescritura adaptada”, con el cual el usuario puede acceder a cualquier sección libremente permitiéndole seleccionar actividades enmarcadas dentro de entornos significativos y familiares como la presencia del nombre de objetos con los que tiene contacto diariamente, animales o mascotas. De acuerdo a Garassini (2010),

estas actividades apoyarán el proceso de reflexión y desarrollo de habilidades y destrezas para adquirir el proceso de lectura haciéndolo protagonista de su propio aprendizaje.

Estos postulados concernientes a las teorías de aprendizaje pueden estar presentes en diferentes recursos de aprendizaje tanto físico como tecnológico al momento de diseñar la instrucción o seleccionar un recurso, de los cuales el docente puede valerse para motivar a los niños a iniciarse en el proceso lector, como se observa en una investigación realizada por Garassini y Padrón (2004). Esta se centró en la descripción del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el nivel preescolar en Venezuela. En el estudio se evidenció la importancia de la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales, puesto que este recurso contribuye en el desarrollo de ciertas habilidades en el aprendizaje del lenguaje escrito, tal como se presentaría con el uso de un recurso físico, como un libro.

Por ejemplo, no es lo mismo leer un texto con imágenes estáticas que explique el crecimiento de una planta, que observar una animación de dicho proceso y que la animación vaya acompañada de una narración, y si se quiere llegar más allá, poder experimentar por medio de un juego este proceso y observar los resultados de la secuencia temporal del crecimiento de la planta, lo cual le permitirá al niño comprender más a fondo este sencillo proceso, pero incluyendo algunas nociones de desarrollo lógico-matemático. Tal secuencia en el diseño de la instrucción favorece la construcción del aprendizaje, en el que los niños exploren y valoren la posibilidad de cometer errores y aprender de ellos, los cuales conducen al aprendizaje de la lectura dentro de contextos funcionales y significativos (Garassini, 2007). Por ende, se demuestra lo beneficioso de la incorporación de los recursos tecnológicos al aula de educación preescolar como medio de apoyo para que facilite el aprendizaje y desarrollen habilidades para procesar información en este nivel, los cuales pueden ser igual de enriquecedores que el uso de un libro. Asimismo, se considera que estos recursos pueden ser utilizados como herramientas para fomentar el proceso de adquisición de la lectura (Garassini, 2010).

Ahora bien, luego de estas teorías clásicas, surge una nueva, la teoría de **Aprendizaje Multimedia**. Esta es considerada por Mayer (2005) como la construcción de representaciones mentales o conocimiento ante la presencia de un material multimedia, a

partir de la exposición de información por medio de materiales visuales como imágenes, ilustraciones, mapas, fotografías, entre otras, y material verbal como texto impreso o hablado (Latapie, 2007). También plantea diversos principios, correspondientes a los educativos, didácticos y objetivos educativos (Flores Hole, 2011) y que parten del postulado de la carga cognitiva.

La carga cognitiva hace referencia a la cantidad de actividad mental que realiza la memoria de trabajo en un determinado momento y que dicha carga puede llevar a una sobrecarga en el procesamiento de información por lo que la memoria no logra procesarla de forma completa (Chen y Chang, 2009). Esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando un recurso dirigido a la iniciación de la lectura contiene diferentes representaciones como textos escritos, fotos y sonidos al mismo tiempo, cuyo procesamiento continuo deja al cerebro con poca capacidad de procesar la información. Por ello, es importante buscar recursos tecnológicos que se ajusten a los procesos de aprendizaje y modelos educativos de enseñanza, que conduzcan al cambio en los contenidos y en las estrategias utilizadas que generen cambios significativos y mejoren estos procesos. Investigaciones como las de Flores Hole (2014) y Garassini (2007) lo confirman.

De acuerdo con Flores Hole (2011), estos cambios en los contenidos se relacionan con la forma cómo se presentan los mismos al enseñar y con la organización de la estructura cognitiva procesada por las tres memorias: la sensorial, de trabajo y a largo plazo que se explicaron arriba. Es necesario aclarar que para generar la organización cognitiva y evitar una sobrecarga de información en el sujeto, esta debe entrar por canales separados. Por ejemplo, procesar material verbal (narraciones o texto impreso) y visual (imágenes, video, animación o sonidos de fondo). De modo que, es inadecuado que en el diseño de un recurso tecnológico destinado al aprendizaje de la lectura, lo verbal se desligue de lo visual, y de los demás elementos que motiven al niño, puesto que de estos elementos dependen que se produzca el aprendizaje eficazmente. Por ejemplo, un recurso tecnológico, como los audiolibros, que presente imágenes y sonidos pero que no presente texto, no le permitirán al niño vincularse con el texto, el cual es fundamental en conjunto con el sonido, para favorecer e iniciar el proceso de lectura.

En resumen, la teoría de Aprendizaje Multimedia es una teoría de diseño instruccional basada en el procesamiento de la información y de la carga de esta en la memoria, y se fundamenta en que el aprendizaje se procesa por canales separados (visual y auditivo) (Latapie, 2007). Estos canales procesan de manera independiente pequeñas cantidades de información a la vez, por medio de los cuales el aprendiz logra construir el conocimiento de manera ordenada e integrada originándose el aprendizaje significativo. Sin embargo, según Flores Hole (2014), si el software presenta una gran cantidad de información que el sujeto no logra procesar, puede sobrepasar la capacidad de procesamiento en la memoria de trabajo, quedando algunos elementos sin procesar, por consiguiente generar una “sobrecarga cognitiva”.

De modo que, para no generar una sobrecarga cognitiva, se debe tomar en cuenta cómo el estudiante procesa la información a través del uso de recursos tecnológicos y el diseño instruccional sobre el cual fue diseñado o se desea emplear como recurso educativo (Flores Hole, 2014). A partir de diferentes investigaciones (Mayer, 2005; Latapie, 2007; Flores Hole, 2011), se ha llegado a conocer cómo se procesa la información en la mente del ser humano y de qué manera debe ser presentada al estudiante para lograr el aprendizaje, lo cual implica considerar los dos canales para procesar la información (visual y auditivo) y la capacidad limitada de éstos para procesarla, además considerar la existencia de tres tipos de almacenaje en la memoria: memoria sensorial, memoria de trabajo y memoria a largo plazo. También comprender cómo contribuye en el proceso de aprendizaje la incorporación de los recursos tecnológicos en el aula.

Asimismo, Lotero (2012) expresa que el aprendiz cuando se enfrenta a información nueva posee una capacidad de memoria de trabajo muy limitada, por tal motivo el aprendizaje se verá amenazado si los materiales instruccionales que se le faciliten sobrecargan la memoria. También expone, para que el aprendiz adquiera la nueva información éste debe relacionarla con los esquemas mentales o conocimientos previos almacenados en la memoria a largo plazo. Así pues, entender cómo el cerebro piensa y conocer cómo están organizadas las estructuras y funciones cognitivas del ser humano, es fundamental para explicar y mejorar el aprendizaje, lo cual es la esencia de la Teoría Multimedia.

En tal sentido, Latapie (2007) expone que la Teoría Multimedia implica situaciones que posiblemente intervienen en el proceso de aprendizaje, una de ellas es que el aprendizaje sea significativo, donde el aprendiz construye un conocimiento, lo organiza y lo integra. Consecuentemente, puede lograr una buena retención y transferencia. Por lo que es necesario tener presente que el aprendizaje significativo se origina cuando la nueva información que se pretende aprender se relaciona con los conocimientos previos existentes en la estructura cognitiva del estudiante, donde se pueda llevar a cabo, existiendo una disposición favorable por parte del aprendiz, así como también significación lógica en los recursos o materiales de aprendizaje que se usan para tal fin (Díaz y Hernández, 2005).

Según Mayer (2004), en el aprendizaje significativo, el alumno aprende a través del **procesamiento cognitivo** que involucra tres memorias. Lotero (2012) define tres tipos de memorias de la siguiente manera: **la memoria sensorial**, encargada de convertir los estímulos visuales y auditivos en información pero no les asigna significado. Esta información se almacena por muy corto tiempo y es procesada por estos canales independientemente, es decir, por separado. Por ejemplo las vocales como unidad para construir una palabra, el símbolo percibido solo visualmente quizás no tenga sentido para el aprendiz, lo cual es posible que la información se desvanezca en el tiempo y no se procese.

**La memoria de trabajo** procesa la información de actividades que se hacen de manera consciente, su capacidad es muy limitada, ya que ésta puede manejar apenas siete datos de información. Por ejemplo cuando se realizan tareas cognitivas complejas como comprender lo que se lee. La información es procesada por tres canales independientes (auditivo y visual) y el tercero conocido como central-ejecutivo que se encarga de coordinar el procesamiento de la información que entra y sale de esta memoria.

Por último, **la memoria a largo plazo**. Esta se encarga de almacenar información de manera ilimitada durante un periodo de tiempo más largo. Para esto, debe relacionarla con aspectos tales como hechos, procedimientos, imágenes, conceptos, recuerdos, entre otros, por medio de esquemas que incorporan múltiples unidades de información dentro de una unidad única más amplia (Latapie, 2007), como cuando un niño está familiarizado con el logotipo de alguna marca o producto y lo identifica como tal en cualquier entorno.

Ahora bien, es necesario resaltar que cuando la cantidad de material presentado en la memoria de trabajo sobrepasa la capacidad de procesamiento por cualquier canal, ya sea verbal o visual, es posible que se genere una sobrecarga cognitiva en el estudiante, lo que sería poco productivo, porque algunos elementos pueden quedar sin procesar (Latapie, 2007). En otras palabras, un niño que se inicie en la lectura no puede aprender a través de un recurso tecnológico que le presente demasiado texto para leer, esto sobrecargaría la memoria del niño generando de su parte un rechazo al no poder procesar tanta información. De manera que para que no haya una sobrecarga de la memoria de trabajo, cuya función es procesar la información que recibe el cerebro, es necesario que se tenga en consideración el diseño Instruccional del recurso educativo.

Así pues, se hace fundamental considerar los elementos presentes en un recurso tecnológico que faciliten el procesamiento de la información para evitar la sobrecarga cognitiva en la memoria de trabajo y los referentes a las teorías de aprendizaje, ya que estos forman parte del diseño instruccional. Además, es de suma importancia considerarlos en la selección y evaluación de un material tecnológico. Por lo tanto, es importante tener presente que para incluir recursos tecnológicos en el proceso de adquisición de lectura es necesario saber seleccionarlos, tomando en cuenta el diseño instruccional y ciertos elementos, los cuales deben contener una interfaz dinámica y cierto nivel de interactividad por parte del sujeto.

Para comprender mejor los elementos del diseño instruccional y sus usos, es necesario revisar los diferentes aspectos que ayuden a seleccionar o evaluar el recurso más idóneo para emplearlo en el aula. Dentro de la teoría de Aprendizaje Multimedia (Mayer, 2005), la carga cognitiva como parte del diseño instruccional puede guiar al docente para evaluar y seleccionar el recurso más adecuado. Así los docentes pueden tener mayor éxito para seleccionar un recurso tecnológico que logre, de manera efectiva, facilitar el aprendizaje, y desarrollar destrezas necesarias para el procesamiento de la información y evitar una sobrecarga cognitiva. Cabe acotar, que se pueden seleccionar recursos con otro tipo de diseño instruccional diferente al constructivista, si la actividad así lo requiere. Así lo afirma Flores Hole (2013), quien manifiesta que es posible encontrar recursos cuyo diseño Instruccional no se enfoca en una sola teoría de aprendizaje, sino en una combinación de ellas. Así pues, es

posible que exista una variedad de modelos, pero sus diferencias son irrelevantes. Además, considera que no se debe olvidar que el conductismo y el cognitivismo como cualquier teoría de aprendizaje, también tienen sus ventajas.

Además de tomar en cuenta estas consideraciones acerca de las teorías de aprendizaje y el diseño instruccional, es importante también considerar que la selección de recursos por parte del docente es fundamental. Según Garassini (2010), en la última década se han generado gran cantidad de recursos tanto físicos como tecnológicos y que se pueden conseguir gratuitamente en el mercado, los cuales cumplen una función de apoyo que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje, partiendo de la importancia de su previa evaluación y selección para su posterior incorporación en el aula. Por lo tanto, dado que la función de cada recurso es hacer más productiva y fácil la adquisición de las competencias, es necesario que el docente tenga la capacidad de diseñar o crear estrategias y actividades, tenga criterios para la selección de recursos impresos y multimedia, y saque provecho de los postulados del currículo de preescolar para el desarrollo del lenguaje escrito.

Por otra parte, Vargas (2003) y Sánchez (1999) consideran que tener presente los elementos y aspectos que fundamentan las teorías de aprendizaje en el diseño instruccional, para su selección y evaluación, es fundamental, debido a que los recursos son elementos mediadores entre el aprendiz y el entorno que lo rodea para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, más aún en el nivel preescolar. Ya que este es el espacio a través del cual el niño comienza a explorar y descubrir su entorno, además de hacer más productiva y fácil la adquisición de las competencias, ya sean de lenguaje escrito u otra que sea necesaria para la formación del niño en las etapas posteriores (Moreno, 2013). Esto supone obtener información que permita indagar sobre la coherencia entre el enfoque teórico y el modo cómo el docente lo ejecute en el aula con sus estudiantes y estimar el impacto, las bondades y beneficios que el recurso genera en el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, evaluar un recurso tecnológico para seleccionarlo y posteriormente emplearlo en el aula se torna fundamental. Tanto para conocer sus ventajas o desventajas en cuanto a su uso pedagógico, también para poder analizar, enriquecer y comunicar aspectos tales como la estructura y funcionalidad del recurso, mejorar la práctica pedagógica, determinar las metodologías que sacan mayor provecho educativo al recurso y en qué

contextos se puede obtener mayor aprovechamiento del mismo. Así como también, tomar en cuenta cómo se presentan los contenidos y actividades y el modelo de aprendizaje por el cual se orienta su diseño, con la finalidad de guiar de manera efectiva la selección y su uso pertinente en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

### **2.3. Aspectos a evaluar del software**

Ahora bien, según lo considerado por González (2002), existen en el mercado gran variedad de recursos tecnológicos destinados a iniciar el proceso de lectura de distintas calidades, se hace fundamental que el docente aprenda a seleccionar el recurso idóneo que responda a las necesidades de aprendizaje y que tome en consideración diversos elementos que conduzcan al éxito. Para ello es necesario aplicar instrumentos destinados a la evaluación de software educativos o recursos tecnológicos que ayuden al docente a una mejor selección, en el que los criterios del mismo identifiquen la presencia de elementos que lleven al aprendizaje y ofrezcan el sentido pedagógico necesario (Fleitas, 2009). A tal efecto, para este estudio se tomaron en consideración los aspectos del instrumento de evaluación de recursos tecnológicos propuesto por Flores Hole (2011; 2014) en su investigación, los cuales fueron referidos a la calidad pedagógica, aspectos instruccionales y al diseño Instruccional.

En dicho instrumento, la calidad pedagógica está concentrada en aquellos aspectos que permiten efectuar los procesos de aprendizaje. Entre los aspectos considerados como elementos pedagógicos importantes por Fleitas (2009) y Flores Hole (2014) se encuentran: el currículo, modelo pedagógico, el docente y estudiante como sujetos fundamentales del proceso, los objetivos, contenidos, la motivación y evaluación de los aprendizajes. Estos determinarán el potencial del recurso para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, la selección y evaluación de un software educativo o recurso tecnológico debe ir en miras a valorar la facilidad de instalación y uso, su versatilidad didáctica, su capacidad de atraer y motivar al usuario, la potencialidad en los contenidos y actividades por medio del manejo de los contenidos, las imágenes, el texto, el sonido, los colores, así como también evaluar el tipo de aprendizaje y ciertas características que lo propicien (Marquéz, 2002).

Bajo esta variedad de características, se espera que el software educativo o recurso tecnológico que se vaya a emplear como apoyo en la iniciación del proceso de lectura

contenga actividades en las que el estudiante pueda desarrollar la memoria auditiva y visual, la motricidad fina, mejorar su lenguaje, desarrollar la capacidad de razonamiento, la resolución de problemas, utilización de la lógica y promover el pensamiento creativo, incluyendo también aspectos que motiven y atraigan la atención del niño, como el uso de diversos materiales o recursos de aprendizaje, entre ellos los tecnológicos (Garassini y Padrón, 2004). De modo que, el recurso tecnológico que se seleccione para iniciar a los niños en el proceso lector debe presentar características específicas que desarrollen estas habilidades, además de atraer su interés por medio de la presentación de material multimedia con características adaptadas al usuario, pues de allí deriva la importancia de considerar la adecuación al público o destinatarios a los que se dirige el recurso.

Según Gonzáles (2002), para determinar el nivel de adecuación de un material educativo tecnológico hay que detenerse en los siguientes criterios: 1.- la pertinencia de los contenidos de acuerdo a la edad del público, la extensión, estructura y profundidad de los mismos y el vocabulario empleado, 2.- la organización de la información para ser comprendida, 3.- la forma como es presentada la información desde el punto de vista gráfico, y 4.- la motivación y la duración de las actividades y el tipo de interacción que el usuario tiene con las mismas. Asimismo, Flores Hole (2014) y Marquéz (2002), en sus investigaciones enfatizan que es fundamental tomar en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje, desarrollo cognitivo, conocimientos previos, necesidades e intereses, capacidades y circunstancias sociales del estudiante. También la adecuación de la información, del lenguaje utilizado y el diseño gráfico de las pantallas debido a que las necesidades e individualidades de cada usuario o destinatario son diversas. Así pues, un buen recurso educativo tecnológico deberá contar con elementos de calidad que respondan al perfil de cada estudiante.

Existen software educativos de iniciación a la lectura que se adaptan a los elementos anteriormente mencionados, por ejemplo, como el software “Educanave” (<https://www.educanave.com/>). Este posee dos modalidades de ejecución, la primera de manera libre, donde el niño tiene la posibilidad de elegir la actividad que desee o de su interés, y la segunda de manera dirigida, donde el docente puede planificar un conjunto de actividades que se adapten a las necesidades del niño. Esto indica que en el software permite

el desarrollo del aprendizaje por medio de actividades que se adapten al nivel cognitivo, al ritmo y estilo de aprendizaje, las necesidades e intereses y características del usuario.

Fleitas (2009) en su investigación afirma que para seleccionar un recurso educativo tecnológico como herramienta para el aprendizaje, éste debe ser sencillo, intenso y profundo. Sencillo en el sentido de la facilidad para aprender, intenso en lo audiovisual para captar y mantener la atención y elaborado con la profundidad necesaria para que el estudiante se mantenga motivado y disfrute. Como el estudio realizado por Rojas (2003), donde aplicó y evaluó el software “Abrapalabra”, en el que encontró que se respeta el nivel de complejidad en las actividades, sus elementos audiovisuales son acordes a las necesidades de aprendizaje de los niños y presenta elementos de retroalimentación que lo mantienen motivado haciendo del aprendizaje una actividad de disfrute. De modo que, un software que inicie al niño de edad preescolar en el proceso de lectura debe poseer componentes motivacionales, lúdicos y novedosos adecuados a sus posibilidades y que lo animen a realizar una actividad determinada, disfrutar y al mismo tiempo aprender.

Asimismo, Fleitas (2009) afirma que el hecho que el estudiante mantenga una buena interacción con el recurso no se debe a lo relevante de su contenido, sino también al componente motivacional, pues estos deben ser atractivos para el usuario, despertar la curiosidad y mantener su interés. Con el uso del software Dental Explorer, Fleitas (2009) pudo comprobar que el componente motivacional mantiene al usuario interesado aportando un buen nivel de interacción. Los elementos lúdicos mantienen la motivación y el interés, sin embargo se debe poner atención a que no se conviertan en factores de distracción que interfieran en el proceso de aprendizaje (Marquéz, 2002). Igualmente, un recurso tecnológico debe invitar al estudiante a moverse a un ritmo progresivo de forma tal que se mantenga motivado, involucrado y concentrado en la tarea de aprendizaje (Fleitas, 2009). Algunos software disponibles de manera gratuita en la web (juegos arcoíris: [www.juegosarcoiris.com](http://www.juegosarcoiris.com), Islas y estrellas: [www.educalandia.net/educativos/infantil/islas\\_y\\_estrellas/web/principal2.htm](http://www.educalandia.net/educativos/infantil/islas_y_estrellas/web/principal2.htm), árbol abc: <https://arbolabc.com/>) pueden presentar actividades como juegos, discriminación visual y auditiva, relación significado – significante y otras, que le permiten al niño trabajar de

acuerdo a la temática, en este caso la adquisición del proceso de lectura, de igual forma desarrollar habilidades cognitivas que al mismo tiempo le generen motivación e interés.

Otro aspecto importante que todo docente debe considerar en la selección de un recurso educativo tecnológico son los objetivos, los cuales son el punto de partida en la planificación, pues estos guiarán el proceso de enseñanza y aprendizaje y determinarán la utilidad del recurso (Flores Hole, 2014). Según expone González (2002), los objetivos los determina el tipo de aprendizaje que se desea alcanzar y el enfoque de la teoría de aprendizaje por la que se rige el docente. Bajo estas premisas, se espera que un software dirigido a la iniciación de la lectura contenga objetivos relacionados al desarrollo de destrezas y habilidades y que animen al niño de educación preescolar a ingresar en el mundo de la lectura. Por consiguiente el docente debe tener claro qué recurso tecnológico puede utilizar para alcanzar el objetivo que se plantea, en este caso, iniciar al niño en el proceso lector.

En relación con los contenidos, Marquéz (2002) señala que estos son de suma importancia, deben tener una muy buena calidad pedagógica y estar lo más ajustados posible al currículo. Por lo tanto, el docente debe buscar recursos tecnológicos que cumplan con algunos elementos fundamentales, estos, según Flores Hole (2011), son: a) información organizada en un orden lógico y jerárquico, es decir, que vaya de lo más simple a lo más complejo, b) uso de hipertextos para poder conseguir y ampliar la información con más facilidad, c) permitir una lectura fácil y que se pueda entender, tomando en cuenta que la memoria de trabajo es limitada, entonces la información se debe presentar en unidades pequeñas pero no demasiado cortas, para evitar que el estudiante tenga la sensación de no haber conseguido nada y sea razón de desmotivación, y d) la información debe ser funcional, práctica y presentada de manera estética para que atraiga y motive al usuario. Asimismo, los contenidos deben ser significativos para los estudiantes y estar relacionados con situaciones y problemas de su interés (Fleitas, 2009). Por consiguiente, el software que se elija para iniciar a los niños en el proceso lector debe manejar los términos adecuados para el nivel de los estudiantes, en fin, proporcionar herramientas cognitivas que favorezcan el aprendizaje.

Siendo el contenido de un software educativo de gran importancia, también es importante identificar el nivel de control que tiene el usuario sobre el recurso, refiriéndose a control como la interactividad que se genera entre el usuario y el material tecnológico

(Flores, 2014). Para que se produzca esta interacción es necesario que la interfaz sea amigable en cuanto a su aspecto y manejo especialmente para usuarios de edades infantiles. Así, por ejemplo un recurso como los de ejercitación, tutorial, simuladores o los juegos educativos que pretenden acercar al niño al proceso lector deben integrar elementos interactivos y elementos como colores, música y efectos de sonido que mantienen al usuario interesado mientras se les comparte algún concepto o idea. Del mismo modo deben presentar actividades que lo ayuden a mantener la atención, generar formas de pensamiento inductivo, deductivo e hipotético o incluso procesos más complejos como la resolución de problemas (Sánchez, 1999). Con esto se quiere decir, que para el usuario debe ser fácil la manipulación del producto y los elementos que los integran deben tener sinergia e intencionalidad, de lo contrario no se dará con éxito lo que se quiere comunicar.

Esta facilidad de uso está estrechamente relacionada con la interactividad, la cual se refiere al diálogo que se produce entre el usuario y la máquina. Fernández, Angós y Salvador (2001) explican que la facilidad de uso y la interactividad vienen dadas por la ubicación adecuada de ciertos elementos como botones, iconos, imágenes, mensajes de texto o sonoros en el recurso, que le informan al usuario lo que puede hacer, y este a su vez le pueda dar órdenes para que el recurso le responda. En otras palabras, que el recurso cuente con algunos elementos que le permitan al usuario realizar de una manera fácil ciertas acciones, entre ellas avanzar, retroceder, buscar información a través de los hipertextos, ayuda, elegir una opción, dar una respuesta, inclusive salir de la situación en la que se encuentre cuando lo desee. Por ejemplo, un software educativo infantil debería poseer botones o íconos lo suficientemente claros con respecto a su utilidad, es decir que el niño entienda para qué sirven. También deben estar ubicados en una parte visible y localizable de la pantalla y ser lo suficientemente grandes para evitar clics equivocados (Romero, 2006). Por lo tanto, todos estos elementos deben elaborarse pensándolos minuciosamente e ir abrazados de la teoría de aprendizaje, coincidir en el diseño, estar todo bien integrado e interrelacionado entre sí para que se genere una interacción y el usuario pueda captar lo que se quiere transmitir.

Por otra parte, como la información se puede captar por distintos canales de comunicación, es fundamental tener presente al seleccionar un software educativo o recurso tecnológico los diferentes formatos tanto visuales como auditivos (Marquéz, 2002), pues de

ellos depende mayormente que el usuario se atraiga y se mantenga motivado en la actividad. Además, Garassini y Padrón (2004) consideran que no basta solo el hecho de que el niño tenga contacto con la tecnología, sino que la presencia de estos formatos de comunicación estimule la capacidad visomotora y psicomotora, con el objeto de desarrollar el proceso de lectura y que este sea divertido. Diversos autores (Romero, 2006; Guerrero, 2006; Flores, 2011) consideran como formatos visuales y auditivos: las imágenes, el color, el sonido y el texto.

Las imágenes, según varios autores (González, 2004 y Flores Hole, 2014), deben ser utilizadas en función del concepto o de las ideas que se quieren transmitir, pues estas fortalecen la relación entre ideas y conocimientos, así como también entre el pensamiento creativo y la memoria. Además deben ser de fácil uso y memorización para el usuario, incluso que le provoquen un estado emocional. Asimismo, se pueden utilizar como apoyo para dar información siempre y cuando no se sature de información ni sea redundante, de lo contrario no mejorará ni apoyará el contenido. Acorde con esto, es deseable que un software que inicie el proceso de lectura permita resaltar a través de estos elementos situaciones demostrativas, significativas o familiares para el niño como letreros, logotipos, dibujos que transmitan una historia, entre otras. No obstante, podría pasar el caso de la existencia de un recurso tecnológico que presente un exceso de imágenes, esto generaría cansancio, desmotivación o rechazo hacia el material por parte del estudiante (Flores, 2011). De modo que son recomendables el uso de aquellos software que mantengan una armonía entre lo visual y el contenido o información que se quiere transmitir para el desarrollo del proceso de adquisición de la lectura.

Otro elemento clave en un recurso tecnológico es el uso de los colores, pues es un elemento por el cual se procura mantener la atención del estudiante y reflejar tranquilidad y equilibrio visual. De acuerdo a Guerrero (2006), el uso inadecuado o el exceso de colores puede desmotivar al estudiante, por lo tanto recomienda evitar el empleo de software educativos o recursos tecnológicos que excedan la combinación de colores o que presenten fondos de colores muy fuertes, pues esto generará fatiga visual, más aún si se trata de promover e iniciar el proceso de lectura. De modo que se aconseja el uso de recursos que posean fondos de colores tenues y textos oscuros, porque se debe recordar que lo que se busca es la funcionalidad pedagógica del color en el recurso y no lo estético (Flores, 2011).

En cuanto al sonido, vale destacar que este debe tener una intención didáctica, está estrechamente relacionado con las emociones y sentimientos, pues cuando se emplea música o algún tipo de voz para presentar los contenidos esto puede trasladar al estudiante a una situación vivida o ser motivo de distracción (Guerrero, 2006). Para evitar que el sonido se convierta en un distractor este debe presentarse en pequeñas cantidades y estar relacionado con las imágenes, pues se considera un elemento tan importante como los gráficos, ya que existen casos en los que se presenta la instrucción aunado de un fondo musical, lo que sucede en la mayoría de los software educativos infantiles, convirtiéndose esto en un factor de distracción para el niño, pues puede que este atienda más a la música y por ende no comprenda lo que debe realizar. (Flores, 2011).

En software educativos dirigidos a niños es fundamental que el sonido, la música y la voz que presente sea armoniosa y amigable de modo que no le cause distracción, temor o aburrimiento o en su defecto rechazo. Además, las instrucciones o narraciones de la mayoría estos software deben estar dadas de forma verbal, por lo que el recurso se dirige a un público no lector, pues si se le presenta al niño, por ejemplo un cuento, en el que no hayan imágenes ni narración sino solo texto, este no entenderá la función que el recurso representa (Romero, 2006).

Por último, pero no menos importante se expone el texto, el cual no debe ser muy extenso, con párrafos cortos, preferiblemente que contengan una sola idea (Flores, 2011). Un software educativo o recurso tecnológico dirigido a niños pequeños debe presentar un texto de poca extensión acompañado de narración, pues se presentará a una audiencia no lectora (Romero, 2006). Cuando el objeto de aprendizaje es iniciar al niño en el proceso de lectura, es importante considerar que éste inicia un largo proceso de integración de conceptos para que así comprenda el valor, las características, la estructura y la función del lenguaje escrito (Díaz, 2009).

Así pues, se debe recordar que para que el aprendizaje por medio del uso de recursos tecnológicos sea efectivo y fluya de una manera positiva es necesario tener en cuenta todos los aspectos antes mencionados y no dejar a un lado ninguno de ellos, pues la integración de todos ellos son de suma importancia para poner en funcionamiento todos los sentidos, adquirir destrezas y habilidades y fortalecer el procesamiento de la información en el cerebro.

Se debe estar consciente de que son muchos los elementos que se deben tomar en consideración al seleccionar un software educativo o recurso tecnológico, y que estos cumplan con los requisitos mínimos de calidad, que la información que contiene esté estructurada de una manera lógica y que esté presentada con un uso correcto del lenguaje. Por lo tanto un docente debe estar consciente de ello e identificar qué tan adecuadamente están estructurados estos recursos para abordar cualquier contenido y así poder facilitarlos en el aula.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

C.C.Reconocimiento

## **CAPITULO III**

### **Marco Metodológico**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que determina con gran detalle las cualidades fundamentales del fenómeno bajo estudio, en este caso el estudio de los software para iniciar la lectura, sin realizar medición (MEIDI, 2015). Por lo tanto, en este estudio los “sujetos” de la investigación son los software que se encuentran en la web para la iniciación de la lectura en niños de preescolar. Los software se estudiaron bajo los criterios metodológicos de la investigación analítica. Según Hurtado (2000), la investigación analítica, como tipo de investigación, estudia un evento y lo comprende de manera reflexiva, lógica y cognitiva, tomando en consideración todos aquellos aspectos menos evidentes. En el presente estudio estos aspectos que se analizaron fueron, a) los conocimientos previos de los docentes con respecto al uso de la tecnología, b) la disposición y disponibilidad de recursos tecnológicos de los niños en el hogar y c) evaluación de cada software desde su diseño instruccional, calidad pedagógica y elementos que fomenten o motiven la iniciación a la lectura.

Además, en la investigación analítica se analizan aquellos elementos que intervienen en el evento o el objeto de estudio, descomponiéndolos para estudiarlos de manera profunda y así determinar las relaciones que existen entre sí y con la totalidad (Hurtado, 2000). En el estudio se realizó una descomposición de los elementos que abarcan el software educativo para la iniciación de la lectura en el nivel preescolar. Para esto, se inició con un diagnóstico

que determinó el nivel de conocimiento de los docentes en cuanto a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software (ver Cap. 4).

Seguidamente se realizó un análisis del aspecto instruccional aplicando el instrumento propuesto por Flores-Hole (2014) “Instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología” ya validado, con el objeto de identificar la teoría de aprendizaje en la que se basa los software educativos que inician a los niños de educación inicial al proceso de lectura. Luego se estudió la interacción usuario – programa de los software destinados a iniciar dicho proceso. Finalmente, se analizó la pertinencia y utilidad de los software educativos para la iniciación de la lectura como material de apoyo en el proceso de aprendizaje en el aula de educación preescolar.

### **1.1. Diseño de la investigación**

La investigación se basó en un estudio analítico con un diseño funcional, puesto que el énfasis del investigador se encuentra en una unidad de estudio. La unidad de estudio fueron los software destinados a iniciar al niño de edad preescolar en el proceso de lectura. Basándose esta investigación en sistemas que se analizan en términos de sus componentes para comprender de mejor manera su funcionamiento, los dos sistemas analizados fueron elementos relacionados con el posible uso de los software (disposición y disponibilidad) y los conocimientos previos de los docentes. Ya en relación con los software, en término de sus componentes, se trabajó con los aspectos instruccionales, pedagógicos y elementos relacionados con la iniciación de la lectura en los software y la utilidad y adaptabilidad de éstos recursos tecnológicos para iniciar al niño de edad preescolar en dicho proceso (Hurtado, 2000).

### **3.3 Participantes**

#### **Participantes en el Diagnóstico:**

En el primer análisis, el diagnóstico, participaron 14 docentes de preescolar, dos de instituciones públicas y 12 de instituciones privadas, que manifestaron de manera voluntaria querer participar. No se hizo una selección, sencillamente se les invitó de forma directa a

cada sujeto, pues ya la investigadora conocía a estas docentes. También se trabajó con 60 padres y representantes de los niños que asisten a estas instituciones de educación inicial pertenecientes al Municipio Libertador del Estado Mérida.

### **Participantes en la validación del instrumento**

Para la validación del nuevo apartado en el instrumento de evaluación de Flores Hole (2014), se solicitó la colaboración de 3 evaluadores. Los participantes que validaron el apartado del instrumento para la iniciación de la lectura se conformaron por tres especialistas en educación preescolar (docentes de aula, con especialización en Educación Inicial y profesores de la Universidad de Los Andes y de la Maestría en lectura y escritura). Estos dos grupos fueron contactados directamente en el Ministerio de Educación y el Postgrado de Lectura y Escritura de la Universidad de Los Andes, al ser considerados profesionales competentes.

### **Participantes en la evaluación de software**

En el análisis inicial de la investigación se identificó el problema, en este análisis participaron 14 docentes de preescolar del Municipio Libertador. De este grupo inicial 6 participaron en la evaluación de los software, a través del uso del instrumento de evaluación, lo que conformó la última fase de la investigación. Para el análisis del aspecto instruccional, de la interacción usuario-programa y de la pertinencia y utilidad de los recursos tecnológicos se seleccionaron cuatro software educativos: “Lectoescritura adaptada”, “Leo con Alex”, “Aprendizaje de la lectoescritura” y “Aprender a leer con Pipo online”. Estos se seleccionaron en línea, dado que son de uso gratuito y están a disposición de docentes y padres en cualquier momento. Además se eligieron por ser los más populares según el motor de búsqueda de Google y por ser diseñados para el nivel de preescolar.

### **3.4 Método de recolección de datos**

La recolección de datos se hizo aplicando una técnica, la entrevista y se emplearon dos instrumentos: el cuestionario y el instrumento de Evaluación para materiales educativos con

tecnología de Flores-Hole (2014) con la adaptación en el último de sus tres aspectos principales, donde se agrega ítems relacionados con la iniciación de la lectura.

### **3.4.1 Entrevista**

La entrevista que fue aplicada a los docentes, tuvo la finalidad de conocer sus experiencias y opiniones en cuanto al uso de los recursos tecnológicos en el aula de preescolar. Vale destacar, que en la redacción de las preguntas, se tomó en consideración un vocabulario adecuado al nivel de instrucción de las docentes, es decir, no se usó vocabulario técnico, el cual se mantuvo claro y preciso (Hernández, Collado y Baptista, 2010). Las preguntas que conformaron la entrevista fueron 6, las cuales se redactaron para conocer en qué medida incorporan las docentes los recursos tecnológicos en el aula de preescolar, asimismo se indagó sobre el nivel de conocimiento que poseen ellas en relación al manejo de las tecnologías y su capacidad para seleccionar un software educativo (ver Anexo 1).

### **3.4.2 Cuestionario aplicado a los padres y representantes**

A los padres y representantes de los niños de educación inicial se les aplicó un cuestionario para indagar sobre la experiencia o contacto que tienen sus hijos con los recursos tecnológicos en casa. El cuestionario, según Hernández, Collado y Baptista (2010), es un instrumento que se utiliza fundamentalmente para obtener datos sobre los aspectos o hechos que interesan en una investigación. Éste está estructurado por una serie de preguntas, ya sean abiertas o cerradas, cuya formulación debe ser redactada de manera clara y exhaustiva de tal forma que el encuestado las pueda entender y dar una respuesta precisa. En este caso, el cuestionario estuvo estructurado por siete (7) preguntas cerradas tricotómicas, permitiéndoles a los padres elegir una opción de respuesta entre sí, no o a veces, para conocer aspectos relevantes en cuanto a la oportunidad de uso de los recursos tecnológicos que tienen sus hijos. También presentó cuatro (4) preguntas abiertas para que los encuestados respondieran con sus propias palabras su opinión acerca de la importancia del uso de los recursos tecnológicos para el aprendizaje de sus hijos y al mismo tiempo diagnosticar qué tipo de juegos utilizan los niños al usar recursos tecnológicos (ver Anexo 2).

### 3.4.3 Instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología

Se seleccionó el instrumento propuesto por Flores-Hole (2011; 2014): Instrumento Para Evaluar Materiales Educativos con Tecnología, para las ciencias sociales. Diseñado para docentes que no tienen conocimiento sobre diseño instruccional, que puedan seleccionar recursos informáticos con mayor facilidad y de forma sistemática, se consideró el instrumento idóneo para este estudio. Pese a que este instrumento originalmente fue diseñado para las ciencias sociales y para recursos en la web de secundaria, la validación del instrumento reveló que se podían evaluar recursos educativos en la web para cualquier área.

El instrumento consta de tres partes, cuyos apartados han sido validados por separado, debido a esto, su autora considera que la última parte puede ser adaptada o sustituida por otra área específica que se quiera evaluar de un software. Es decir, que en el presente trabajo se adecuó esta última parte a los aspectos relacionados con la iniciación de la lectura. Ya que el instrumento fue validado de manera cualitativa por sus tres partes por separado, obteniendo una validez para los Aspectos Instruccionales de 97,8%, y para la Calidad Didáctica-pedagógica, de 99,9%. Estos dos aspectos del instrumento fueron de interés para el estudio y por lo tanto se mantuvieron. Por lo que se diseñó el tercer aspecto para adaptar el instrumento a esta investigación, el aspecto de iniciación a la lectura.

El aspecto de iniciación a la lectura se diseñó partiendo de la necesidad que se observó en el diagnóstico (ver Cap 4) donde los docentes manifestaron no tener conocimiento sobre la evaluación y selección de recursos web y que el instrumento de Flores-Hole (2014) no cubre ítems relacionados con la iniciación de la lectura. Se diseñó el nuevo aspecto con la misma estructura y enfoque de Flores-Hole, que fuese de fácil manejo para aquellas personas que no tienen conocimiento sobre el diseño instruccional. Para esto, el diseño del apartado del aspecto de Iniciación a la Lectura partió de las fuentes teóricas del aprendizaje de la lectura presentes en las bases teóricas y a partir de ellas, se elaboraron varias matrices de análisis (ver Figuras 1, 2, 3 y 4) para elaborar la plantilla de esta parte del instrumento.

Estas matrices de análisis exponen las 4 dimensiones identificadas en la base teórica: 1) Etapas de la Lectura (Firth, 1986; Bravo, 2000), 2) Métodos de la Lectura según Monró (2010), 3) Estrategias de Enseñanza para promover la iniciación de la lectura (Martí y Flores,

2006; Solé, 2001) y 4) Actividades que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura (Teberosky, 2001), y los indicadores relacionados con ellas. Con estos indicadores se diseñaron los ítems del nuevo aspecto del instrumento. Los ítems se concibieron como preguntas dicotómicas, en las que se deben responder si o no, y también preguntas de selección en las que se debe elegir entre varias opciones la respuesta que se considere correcta. Estas preguntas fueron organizadas en el instrumento de acuerdo a lo expuesto en las bases teóricas sobre el proceso de adquisición de la lectura. Además se presentan algunas preguntas que se relacionan o comparten con las mismas dimensiones (ver Anexo 3).

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
- Etapa logográfica	- Reconocer escrituras globales: dibujos, logotipos, etiquetas, figuras, letras o números	28, 46
- Etapa alfabética	- Conciencia fonológica: asociar grafema con fonema	33, 34, 35
- Etapa ortográfica	- Dirigir la atención al significado de lo que se lee	36, 51
	- Captar grupo de letras y luego la palabra completa para una lectura fluida.	52

Figura 1: Matriz de análisis de la Dimensión Etapas de la Lectura (Firth, 1986; Bravo, 2000)

Estas matrices de análisis exponen las 4 dimensiones identificadas en la base teórica: 1) Etapas de la Lectura (Firth, 1986; Bravo, 2000), 2) Métodos de la Lectura según Monró (2010), 3) Estrategias de Enseñanza para promover la iniciación de la lectura (Martí y Flores, 2006; Solé, 2001) y 4) Actividades que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura (Teberosky, 2001), y los indicadores relacionados con ellas. Con estos indicadores se diseñaron los ítems del nuevo aspecto del instrumento. Los ítems se concibieron como preguntas dicotómicas, en las que se deben responder si o no, y también preguntas de selección en las que se debe elegir entre varias opciones la respuesta que se considere correcta. Estas preguntas fueron organizadas en el instrumento de acuerdo a lo expuesto en las bases teóricas sobre el proceso de adquisición de la lectura. Además se presentan algunas preguntas que se relacionan o comparten con las mismas dimensiones (ver Anexo 3).

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Método sintético</b>		
- Método alfabético	- Repetir, memorizar e identificar letras	24, 25, 29, 37
- Método silábico	- Repetir, memorizar e identificar sílabas	26, 27, 30, 33
- Método fonético	- Repetir y memorizar sonidos de las letras	29, 34, 35
<b>Método analítico/ Método global</b>		
	- Identificar palabras del entorno familiar	22
	- Identificar palabras del entorno	
- Dominio del código	- (objetos)	23
	- Vocabulario	31, 41
- Control gráfico	- Identifica la letra por lo que es	24, 27, 38
- Identificación visual de las palabras	- Memorizar o clasificar palabras	31, 32, 39
	- Asociación imagen con palabra	36, 40
	- Identifica una combinación de letras por la palabra que representa	37, 51, 52

Figura 2: Matriz de análisis de la Dimensión Métodos de la Lectura según Monró (2010)

Dimensiones	Indicadores	Ítems
- Memoria visual	- Capacidad de mantener una imagen mental de una secuencia de letras, números, palabras, objetos o formas	24, 28, 29, 30, 37
- Memoria auditiva	- Capacidad de recordar un sonido	24, 26, 29, 30
- Direccionalidad	- Presenta el texto con dirección de izquierda a derecha	42
- Asociación sonido – símbolo	- Agrupa el sonido con el símbolo para dar sentido	37, 43

Figura 3: Matriz de análisis de la dimensión Estrategias de Enseñanza para promover la iniciación de la lectura (Martí y Flores, 2006; Solé, 2001)

Dimensiones	Indicadores	Ítems
- Escrito funcional	- Textos que conduzcan a la práctica	44
- Escrito ficcional	- Motivación a la lectura	45, 46, 47, 48, 49
- Elementos afectivos	- Interacción lector-texto	48, 49, 50

Figura 4: Matriz de análisis de la dimensión Actividades que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura (Teberosky, 2001)

### 3.3. Análisis de datos

#### 3.3.1. Análisis de datos en la entrevista

La técnica de análisis en la entrevista son diversas, pues las entrevistas cara a cara generan información variada proveniente de una conversación (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). La información recabada se obtuvo por medio de una conversación grabada (autorizada por los mismos participantes), la cual fue transcrita para su posterior análisis (ver Anexo 4). El análisis de las respuestas transcritas de la entrevista a las docentes fue de forma

cualitativa, categorizando las respuestas agrupadas de acuerdo a como surgían de manera espontánea, y aquellas respuestas que no necesitaron de alguna categoría en específico se agruparon como opiniones en común.

### **3.3.2. Análisis de datos en el cuestionario**

Para analizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado se realizó por medio de la codificación de preguntas como lo sugiere Hernández, Fernández y Baptista (2014), con la que se obtienen ciertas categorías que representan los resultados finales y se trabajó con la totalidad de los cuestionarios. Se observó la frecuencia con que aparece cada respuesta cerrada, se clasificó cada respuesta abierta en temas de acuerdo al objetivo del cuestionario y se calculó un porcentaje de frecuencia para estas (ver tabla 1).

### **3.3.3. Análisis de los datos en el instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología**

A los participantes (docentes) se les pidió emplear el Instrumento para Evaluar Materiales Educativos con tecnología a cuatro software en línea, enviado por correo electrónico (ver anexo 5). De acuerdo a Torres, Paz y Salazar (2006) el uso de este método o modalidad es ventajoso, pues utilizar este método radica en el ahorro o economía en cuanto a los recursos materiales que se requieren para el estudio, los cuales son sustituidos por nuevos métodos prácticos de avanzada tecnología. En esta investigación, el empleo de esta modalidad se visualizó o consideró como una opción favorable para el ahorro tanto para los docentes como para la investigación, debido a que no se necesita imprimir el formato del instrumento para responderlo. Por ello la investigadora envió por correo electrónico dicho formato para evaluar los software, pues reduce los gastos de la investigación.

Asimismo, Torres, Paz y Salazar (2006), consideran que cuando se usa este tipo de método, el instrumento, la información y las instrucciones deben estar bien redactadas para facilitar la respuesta y participación. En este caso la información fue estructurada en un procesador de texto fácil de manejar. En el instrumento se incluyó el enlace que conecta al software a evaluar para que los participantes no tuviesen que hacer el esfuerzo de búsqueda

del software en línea, así pudieron explorar y observar el recurso sin pérdida de tiempo y responder los ítems de cada apartado. Vale destacar que el instrumento fue estructurado en tres apartados: 1) Elementos instruccionales, 2) Calidad Didáctico – Pedagógico y 3) Proceso de lectura. Cada apartado presenta una introducción e instrucciones, estas fueron dadas de manera clara y precisa, permitiendo que las docentes interactuaran con los recursos y luego evaluarlos respondiendo cada pregunta o ítem del instrumento y devolviéndoselo por la misma vía a la investigadora. Cada apartado está integrado por una serie de ítems que les permitió a los participantes reflexionar y responder cada uno de ellos.

Por otra parte, autores como Flores Hole (2014) y Torres, Paz y Salazar (2006) afirman que el reenvío de las respuestas por parte de los participantes puede tardar días, incluso semanas y la tasa de respuesta es baja, además es difícil asegurar que el instrumento sea respondido por la persona a quien fue dirigido. No obstante, el uso de este método fue útil, pues el tiempo de respuesta no influyó en la información que se deseaba obtener, igualmente en la invitación para participar en la evaluación de los software enviado a los participantes por correo electrónico se les indicó un límite de tiempo para reenviar las respuestas, lo que ayudó a tener una mejor y mayor comunicación entre la investigadora y los participantes. No todas las docentes enviaron el instrumento respondido, pero se recibieron varias evaluaciones de los mismos software, los necesarios para su posterior análisis.

### **3.4. Fiabilidad del instrumento de evaluación adaptado**

La fiabilidad del apartado del instrumento de recolección de datos se realizó con la intención de otorgarle a éste y la información recabada, la exactitud y consistencia necesaria para desarrollar las generalidades de los hallazgos del análisis de los constructos del estudio (Hurtado, 2000). Por ello, toda investigación requiere que el o los instrumentos utilizados para recoger los datos sean producto de un estudio significativo que dé respuesta a las interrogantes de la investigación y así el logro de los objetivos planteados. Por lo tanto, la validez de un instrumento, según Hernández, Fernández y Baptista (2003), está referida al grado en que ésta, verdaderamente, mida la variable que pretende medir. Sin embargo, en un instrumento cualitativo se busca determinar una validez referente a su fiabilidad al aplicar el

instrumento ya que este no pretende medir. Para ello, es fundamental que el instrumento que se diseñe sea fiable.

En esta investigación se diseñó un apartado para el instrumento referente al proceso de adquisición de la lectura, que formó parte del Instrumento diseñado por Flores-Hole (2014), este apartado también fue sometido a validación para medir cualitativamente su fiabilidad. Para esto se procedió a la delimitación conceptual del constructo a evaluar y la construcción del instrumento para la evaluación cualitativa de ítems, como lo proponen Carretero-Dios y Pérez (2005). Los constructos definidos para este apartado se ubican en las Tablas 1, 2, 3 y 4, presentando la definición semántica de las dimensiones que tienen lugar en las bases teóricas. Estos constructos fueron definidos de manera clara para evitar un diseño ambiguo o confuso de este apartado del instrumento, pues la ambigüedad se refleja como un aspecto de deficiencia que afecta la validez o fiabilidad del instrumento diseñado (Carretero-Dios y Pérez, 2005).

Ya cuando se cuenta con el constructo claramente delimitado, los componentes operativos de las dimensiones extraídas de las bases teóricas y, una vez que se ha establecido la red de las relaciones esperadas tanto para los constructos como para cada uno de los indicadores o facetas, puede comenzar la construcción de los ítems. Siguiendo con los pasos de Carretero-Dios y Pérez (2005), las características de los constructos, los modelos teóricos que apoyan el instrumento, el objetivo del mismo y el objeto a evaluar fueron elementos fundamentales para la construcción de los ítems, entrelazados en cada uno de ellos, mejorando el instrumento de evaluación. Para alcanzar esto, se propone la construcción de una tabla con los ítems, donde aparezcan todos los elementos necesarios para elaborar cada ítem de instrumento o del nuevo apartado (Carretero-Dios y Pérez, 2005). Así, los números de los ítems del apartado sometido a evaluación referente al proceso de adquisición de la lectura se encuentran en las tablas de las matrices, donde se pueden observar los elementos entrelazados (ver Cuadros: 1, 2, 3 y 4).

Las matrices de análisis proporcionan la evidencia necesaria de que los ítems son relevantes para el constructo y representan de manera adecuada las dimensiones, lo que permite que un experto en el contenido pueda establecer y especificar la relación teórica, además correlacione los conceptos e interprete la evidencia de la formulación del instrumento

y sus ítems (Hernández, Fernández y Baptista, 2003). Posterior a este proceso, la validez referente a la fiabilidad del apartado relacionado con el proceso de adquisición de la lectura, se realizó a través del juicio de expertos. Para ello se tomaron tres expertos, cada uno tuvo la tarea de evaluar cada ítem, determinando si estos eran adecuados para identificar lo que pretendía observar.

A los expertos se les invitó a participar en la evaluación o validación del apartado por medio de una carta (ver Anexo 6). Luego de recibir la respuesta positiva para participar en el proceso se les envió vía correo electrónico los instrumentos, siendo los siguientes: 1.- las matrices de análisis sobre el proceso de adquisición de lectura (ver Anexo 7), que sirvieron como guía para determinar modelos teóricos que apoyan el instrumento, 2.- el instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial (ver Anexo 8) que contenía un cuadro en el que se enumeró en una lista los ítems con espacio para el registro de la valoración de los expertos, además de una escala de evaluación con un juicio de valor de Bueno (2), Regular (1) o Malo (0). Esto permitió cuantificar la valoración de los expertos, aunque los resultados se analizaron de forma descriptiva. Esta evaluación permitió eliminar o mejorar aquellos ítems considerados menos indicados, aumentando su validez, y 3.- el instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología (ver Anexo 9). La validez referente a la fiabilidad del instrumento del juicio de expertos fue considerada como buena, dado que de los 30 ítems evaluados 4 fueron considerados como regulares y 26 buenos, dando un índice de 5,8 lo que representa un 87% para la validez de los mismos (ver anexo 10, ver tabla 1).

Por otro lado, según Hernández, Fernández y Baptista (2003), la confiabilidad de un instrumento se refiere al nivel en que su aplicación al mismo sujeto u objeto garantiza la obtención de los mismos resultados. La confiabilidad, según Flores Hole (2014), es un paso importante antes de aplicar el instrumento, pues se mide el grado en que éste abarca en su totalidad el contenido donde se presenta el evento que se pretende medir, en este caso el proceso de lectura. De modo que para determinar el grado de confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto en la que participaron 6 docentes expertos en el área de lectura. A estos 6 docentes se les facilitó el instrumento validado para que lo aplicaran a los cuatro software educativos en línea seleccionados y a partir de allí se les pidió que lo evaluaran expresando tal evaluación por medio de observaciones o comentarios (ver Anexo 11). Los

resultados reflejan una buena apreciación, pues las observaciones expuestas por la mayoría de ellos (4 expertos) fueron positivas: que “es entendible y se adapta a la temática”, que “abarca los postulados del proceso de lectura” y que “está bien, me parece que no se debe agregar ni quitar nada”. De acuerdo a estos comentarios, se puede considerar que el apartado referente al proceso de lectura como instrumento para evaluar recursos tecnológicos destinados a la iniciación de la lectura es confiable para ser aplicado.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## **CAPITULO IV**

### **Diagnostico**

#### **4.1. Antecedentes del estudio**

##### **4.1.1. Descripción de los resultados**

En el desarrollo del diagnóstico participaron 60 padres y representantes de los niños que asisten diariamente a las dos instituciones de educación inicial pertenecientes al Municipio Libertador del Estado Mérida que fueron seleccionadas para realizar el estudio. Igualmente participaron 14 docentes que laboran en estas instituciones, dos pertenecen a una institución pública, laborando en horario integral (8 am – 4 pm) y 12 pertenecen a una institución privada quienes laboran en diferentes turnos (mañana y tarde). Las instituciones se encuentran distantes geográficamente una de la otra pero pertenecen al mismo Municipio.

##### **4.1.2. Resultados de las entrevistas a los docentes**

Cuando se les preguntó a las docente sobre la importancia del uso de los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, respondieron que son importantes porque son herramientas útiles para apoyar, reforzar y ampliar el proceso de aprendizaje. También porque la tecnología está en auge y el niño necesita adaptarse al medio, al momento en el que está viviendo. Es una forma didáctica de enseñar y el niño aprende jugando. Además se puede usar como medio de comunicación con los padres y representantes, y como medio de investigación para emplear nuevas estrategias.

En la siguiente pregunta se les pidió que mencionaran los recursos tecnológicos que utilizan en el aula, resultando que un 90% de las docentes utilizan el TV, DVD y equipo de sonido para proyectar videos y reproducir canciones, ya que no cuentan con otros equipos en

el aula. En ocasiones solicitan la colaboración de los padres que poseen laptops para utilizarlas en el aula como recurso adicional y la Canaima de primer grado, con el mismo fin. Por otra parte el 10% usan cámaras de video y fotográficas. Manifiestan que no utilizan otros recursos tecnológicos porque las instituciones no cuentan con conexión a internet. En base a lo anterior, la siguiente pregunta se centró en la frecuencia con la que incorporan los recursos tecnológicos en el aula, observando entre las respuestas que las docentes los incorporan con frecuencia, dependiendo de la planificación.

Por otra parte se les preguntó sobre la formación que han recibido en relación al manejo y uso de los recursos tecnológicos en el aula. El 93% de las docentes manifiestan no poseer formación con respecto al uso de recursos tecnológicos y que no están actualizadas en cuanto al tema. Sólo tienen conocimientos básicos sobre el manejo de la computadora. El 7% manifestó que recibió formación sobre desarrollo de software en pregrado.

Relacionado a los recursos que utilizan para la iniciación de la lectura en los niños se les preguntó sobre cuáles usan, observando en sus respuestas los siguientes: cuentos, canciones y narraciones. Con respecto al uso de recursos tecnológicos para iniciar a los niños en el proceso de lectura se les preguntó sobre el modo de selección de los mismos, se observa entre las respuestas que las docentes los eligen por: 1) Ser acordes a la edad de los niños, 2) tengan imágenes al estilo caricaturas y colores llamativos, 3) su duración corta y 4) tener música agradable, 5) Las necesidades e intereses de los niños.

#### **4.1.3. Resultados del cuestionario aplicado a los padres**

En cada institución (pública – privada) se aplicó un cuestionario a 20 padres de la pública y 20 padres de la institución privada, de quienes se obtuvo información significativa para la elaboración del diagnóstico. Este instrumento fue facilitado a los padres para hacer un sondeo acerca de la experiencia y contacto que tienen los niños con los recursos tecnológicos. A continuación se describen los resultados del cuestionario.

Con respecto a la primer pregunta referida a si poseen computadora, laptop o Tablet se tiene que en la institución privada todos (100%) poseen estos recursos en sus hogares, mientras que en la institución pública sólo un poco más de la mitad (60%) manifiestan tener

estos recursos y el 40%, no. Por su parte en la pregunta número dos se indagó sobre el interés del niño en utilizar recursos tecnológicos para su aprendizaje, de acuerdo al porcentaje obtenido, se observa que en la institución privada el 99% de los niños manifiestan interés en usar estos recursos para su aprendizaje y el 1% expresa lo contrario. En la pública el 90% afirma que sus hijos tienen interés en utilizar los recursos tecnológicos y el 10% no (ver Tabla 2).

Asimismo, de acuerdo a lo obtenido, el 98% de los padres que pertenecen a la institución privada consideran que los niños son hábiles usando los recursos tecnológicos y en la institución pública el 80% lo considera de la misma manera. La pregunta cuatro referente al servicio de internet en sus hogares, se obtuvo que el 99% de los padres de la institución privada poseen este servicio y en la institución pública sólo el 20%, teniendo entonces 81% que no posee internet en su hogar. En cuanto a la existencia en la comunidad algún centro de informática (pregunta 5) se obtiene que en sus comunidades hay poca presencia de estos centros (ver Tabla 2).

Al consultar si la escuela a la que asiste su hijo posee recursos tecnológicos (pregunta 6), el 70% de los padres en la institución privada respondieron que ésta no los posee, caso contrario, en la institución pública el 80% de los padres respondieron que si cuentan con dichos recursos. Con referencia a la frecuencia en el uso de los recursos tecnológicos (pregunta 7) de los niños, se tiene que en la institución privada estos los usan con bastante frecuencia y en la institución pública su uso es mediano (ver Tabla 2). Esto se afirma cuando se les preguntó sobre el tiempo (pregunta 8) que los niños le dedican a los juegos tecnológicos, observándose en las respuestas de las dos instituciones que le dedican entre 1 y 2 horas diarias. Y que son los padres quienes eligen los juegos tecnológicos (pregunta 9). Con relación a los juegos que utilizan los niños en los dispositivos tecnológicos (pregunta 10), estos son: juegos de memoria, rompecabezas, aprender letras, números, colores, juegos interactivos de realizar tareas como maquillaje, granjas, carreras, desafíos, y súper héroes. Y la última pregunta, la pregunta 11, referida a si consideran que los juegos tecnológicos son productivos o beneficiosos para el aprendizaje de los niños, en las dos instituciones los padres manifiestan que son beneficiosos siempre y cuando sean supervisados y son productivos porque contribuyen al aprendizaje, los inicia en el proceso de lectura, las matemáticas, fomentan la concentración y desarrollan las habilidades y destrezas.

## 4.2. Diagnóstico

Al analizar las entrevistas a las docentes, se pudo conocer que éstas no poseen formación en el manejo de los recursos tecnológicos, manifestando que sólo tienen conocimientos básicos, lo que podría influir negativamente en el proceso de aprendizaje de los niños puesto que no se les da la oportunidad de aprender con otros recursos diferentes a los tradicionales. Sin embargo, valoran la importancia de estos recursos como apoyo para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sus respuestas coinciden con las consideraciones de los padres en el cuestionario, quienes afirman que estos recursos son beneficiosos para el aprendizaje de sus hijos. Por lo tanto, es preciso decir que los recursos tecnológicos son herramientas que aportan beneficios al desarrollo cognitivo de los niños.

**Tabla 2**

Resultados del cuestionario aplicado a los padres y representantes

Preguntas	Privado			Público		
	Si	No	AV	Si	No	AV
1.- ¿Posee en casa computadora, laptop o Tablet?	100%			60%	40%	
2.- ¿Ha observado interés en su hijo (a) en utilizar recursos tecnológicos para su aprendizaje?	99%	1%		90%	10%	
3.- ¿Su hijo (a) es hábil en el manejo de recursos tecnológicos?	98%			80%	20%	
4.- ¿Posee servicio de internet en su hogar?	99%			20%	80%	
5.- ¿Existe en su comunidad algún centro de informática?	15%	75%		20%	80%	
6.- ¿La escuela a la que asiste su hijo posee recursos tecnológicos?	15%	70%	5%	80%	20%	
7.- ¿Su hijo (a) usa con mucha frecuencia recursos tecnológicos?	80%	1%	19%		40%	60%

De igual manera se pudo determinar, según comentarios de las docentes y opiniones de los padres, que los niños manifiestan interés y tienen habilidades en el uso de los recursos tecnológicos. Esto se evidencia porque en la escuela utilizan DVD, TV y reproductor de sonido. Sin embargo, las docentes no les dan oportunidad de manipularlos. Según las respuestas de los padres, en el hogar utilizan dispositivos tecnológicos como computadoras, laptop o Tablet, donde si tienen oportunidad de manipularlos pero supervisados por sus padres al elegir un juego interactivo y educativo.

Otro aspecto que vale la pena mencionar es que las docentes manifiestan que la institución no posee conexión a internet, ni laboratorio de computación. Solo cuentan con un salón de audiovisuales los cuales utilizan para actividades muy específicas, impidiendo la aplicación de otras estrategias que impliquen el uso de recursos tecnológicos que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. Tal situación podría influir negativamente en la motivación de las docentes para buscar nuevas alternativas que favorezcan el proceso de adquisición de lectura en preescolar. A pesar de esto, la mayoría de los niños poseen este servicio en sus hogares, situación que es aprovechada en ocasiones por las docentes para enviar algunas actividades para el hogar a los niños para que, con ayuda de sus padres, tengan la oportunidad de investigar e interactuar con el recurso.

No obstante, las docentes comentan que frecuentemente emplean recursos tecnológicos como el TV, DVD y equipo de sonido porque son los recursos con los que cuenta la institución, los cuales utilizan para reproducir canciones y proyectar videos. Vale destacar que estos videos no los utilizan específicamente para iniciar el proceso de lectura, sólo en ocasiones cuando tienen narraciones o cuando son cuentos. Al preguntarles sobre los aspectos que toman en cuenta para seleccionar estos videos ellas consideran el color, música agradable, de corta duración, imágenes llamativas y que sean adaptados a la edad de los niños. De modo que el diseño instruccional se encuentra ausente en los elementos de selección empleadas por las docentes, más aún cuando se trata de recursos tecnológicos que inicien el proceso de lectura.

Al tener insuficiente conocimiento en los aspectos a tomar en cuenta para la selección de software educativos que inicien al niño en el proceso de adquisición de lectura, como se observa arriba, se hace evidente que pocas docentes han recibido formación en cuanto al uso,

manejo y selección de recursos tecnológicos en el aula. La existencia de gran variedad de recursos disponibles en la web hace muy difícil decidir cuál sea el más apropiado que ayude efectivamente en determinada necesidad de aprendizaje al no tener la preparación adecuada, puede volverse un proceso confuso. En este caso, la iniciación de la lectura en el nivel preescolar a través de recursos tecnológicos genera una desmotivación por las docentes en buscar nuevas alternativas para favorecer el proceso de lectura en el aula, por no poseer los recursos tecnológicos para este fin. Por lo tanto, a pesar que las docentes consideran importante el uso de recursos tecnológicos en el aula de preescolar, la falta de criterios por parte de ellas para seleccionar recursos tecnológicos que inicien a los niños en el proceso lector, las conduce a usar materiales tecnológicos que no obedecen a criterios ya establecidos, que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje y que no se ajusten a los objetivos que se plantean para que estos procesos en la iniciación de la lectura ocurran. Esto se debe al hecho de estar desactualizadas en el manejo de las herramientas tecnológicas, por la falta de formación en esta área y por la abundancia de los recursos disponibles en la web.

Otra consecuencia importante radica en que si el docente no ha planificado los objetivos que se desean, mediante el uso de un recurso tecnológico, que inicie al niño en el proceso de adquisición de la lectura, no se podrán desarrollar las competencias o habilidades que se quieren lograr en la lectura, porque el niño o aprendiz se va a desorientar cognitivamente al usar un recurso web inadecuado para su edad. Ante esta situación Flores Hole (2014) expresa que se corre el riesgo de que el estudiante sufrirá una sobre carga cognitiva generando en los niños un rechazo hacia este proceso de aprendizaje de la lectura. Entonces, para evitar tal situación es importante que el docente, al momento de utilizar un recurso tecnológico que inicie a los niños en el proceso de lectura, planifique los objetivos precisos para generar un cambio en el aprendizaje del niño y de esta manera se logre apoyarlos adecuadamente en el proceso de aprendizaje.

### **4.3. Síntesis**

Seleccionar un recurso tecnológico que apoye el proceso de adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial, se necesita del conocimiento de ciertos criterios y aspectos a

tomar en cuenta. Por lo tanto, se requiere que el docente tenga dominio de los conocimientos básicos acerca de la temática. Además, el hecho de que los niños tengan contacto con recursos tecnológicos y sean hábiles en cuanto a su uso, obliga a que los docentes estén capacitados para seleccionar y evaluar un recurso tecnológico previamente para trabajarlo en el aula o en el hogar conjuntamente con los padres.

Al analizar el diagnóstico se determina que, los padres y las docentes valoran la importancia del uso de estos recursos como medio para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. No obstante, esto se debe, según las docentes, a que poseen poco conocimiento en el manejo de los recursos tecnológicos, pocas oportunidades para facilitar el uso de los mismos en el aula por no poseerlos en este espacio. Además se les dificulta seleccionar recursos destinados a la iniciación de la lectura en este nivel, disponibles en la web. Como consecuencia, esto disminuye las actividades que pueden realizar los niños en sus hogares con recursos tecnológicos y la posibilidad de agilizar el proceso de la lectura debido a que toman en cuenta pocos aspectos para seleccionar los recursos por no conocer los criterios de selección necesarios.

Al tener presente estas deficiencias y limitaciones en cuanto al conocimiento sobre el uso, manejo y selección de recursos tecnológicos para iniciar a los niños de edad preescolar en el proceso de lectura, se hace necesario que en el quehacer educativo del docente se consideren algunos criterios de manejo y selección de los recursos tecnológicos para una evaluación previa de los mismos. De este modo se evita redundar la información entre lo que se ve el aula y lo que se facilita con los recursos tecnológicos, teniendo como consecuencia que puede llegar a confundir al niño en el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, si se quiere que el niño alcance un cambio en su aprendizaje se deben emplear recursos previamente evaluados que presenten los aspectos necesarios que generen un aprendizaje efectivo.

## CAPITULO V

### Análisis de los Resultados

#### **5.1. Descripción de los resultados: instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología**

En la indagación acerca del conocimiento que tienen los docentes referentes a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software, participaron 12 docentes que laboran en un preescolar y 2 docentes que laboran en otro preescolar, pertenecientes al Municipio Libertador del Estado Mérida. Se eligieron debido a que todas ellas son Licenciadas en Educación Preescolar, dos de ellas tienen estudios de postgrado de Especialista en Educación Inicial y Planificación Educativa. Los años de servicio que tienen se encuentran entre los extremos, el 57,14 % con poca trayectoria (2-8 años) Y el 28,57% con larga trayectoria (15-23 años). Cabe destacar que todas imparten clases en el nivel inicial atendiendo a niños de edades entre los 4 y 6 años. Estas características conduce a considerarlas como participantes expertas.

Las participantes fueron consideradas expertas en el nivel educativo donde se desempeñan, no obstante para el diagnóstico se buscaba identificar el conocimiento que estas docentes tienen sobre la selección de software para el nivel de preescolar. Los resultados, luego de la entrevista para indagar sobre el conocimiento de las docentes para la seleccionar recursos tecnológicos relacionados con el nivel preescolar, se evidenció que poseen poco conocimiento al respecto (100%). Estos datos demostraron la necesidad de evaluar diferentes software destinados a la iniciación de la lectura disponibles en la web, debido a que son numerosos los que se pueden encontrar para este fin. Por lo tanto, se han buscado docentes expertas en la iniciación de la lectura, quienes podían aplicar un instrumento de evaluación,

como el propuesto por Flores Hole (2014), dado que es sencillo hacerlo con este, aunque no tengan el dominio conocimientos de informática, como estrategias de evaluación que conduzcan a una selección eficiente de este tipo de recursos en el aula y así lograr un uso pedagógico significativo.

Para dar paso a la evaluación de los software educativos destinados a la iniciación de la lectura en nivel de Educación Inicial se les envió a los docentes, vía correo electrónico, el formato del instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología, incluyendo los enlaces de cada software a evaluar. El correo fue enviado a las 14 docentes que participaron en el diagnóstico, de las cuales se recibió respuesta de 6 participantes para el primer software, 4 docentes para el segundo y el tercer software, un docente para el cuarto software. Con estos docentes se realizó el análisis del aspecto instruccional, la interacción usuario-programa y la pertinencia y utilidad de cuatro software educativos destinados a la iniciación del proceso de lectura en los niños de edad preescolar disponibles gratuitamente en la web. Los resultados de cada software evaluado se describen a continuación.

#### **Software: “Lectoescritura adaptada”**

El primer software evaluado por las docentes se titula “Lectoescritura adaptada” ([http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)). En la primera parte del instrumento referido a los **aspectos instruccionales** se les pregunta a las docentes sobre los elementos importantes que se deben considerar al seleccionar un material educativo tecnológico, tal como: los requerimientos básicos de uso, su interfaz y navegación, es decir, lo técnico. Así pues, cuando se les pregunta acerca del **control** que tiene el usuario en el recurso tecnológico con respecto a avanzar, retroceder y salir, las seis docentes (100%) respondieron que el recurso “Lectoescritura adaptada” cuenta con la posibilidad de avanzar. Sin embargo, al desear retroceder y salir, cuatro de ellas (66,6%) coinciden en que el software si los posee o que algunas veces posee estos elementos y las otras dos docentes (33,3%) respondieron que no los poseen.

En lo referente a si el usuario tiene el control de recibir más información, cuatro docentes (66,6%) respondieron que el recurso si posee este elemento y dos de ellas (33,4%) respondieron que no aplica. Por otra parte, al analizar acerca de ubicarse en el material,

obtener ayuda y seleccionar cualquier opción que desee, el 66,6% de las docentes respondieron que si presenta estos elementos y el 33,4% de las docentes respondieron que no los presenta. Mientras que al preguntar si el usuario tiene el control de encontrar las respuestas a los ejercicios propuesto, dos de las docentes (33,4%) afirman que presenta ese elemento y cuatro de ellas (66,6%) respondieron que no lo posee.

Al analizar los resultados del segundo ítem en la que se preguntó si el alumno puede controlar su búsqueda de información, las seis docentes (100%) respondieron afirmativamente. También en la tercer interrogante se les preguntó si en el recurso tecnológico el alumno puede ampliar su búsqueda sin salir del mismo, las docentes en un 66,6% respondieron que sí y el 33,4% no. De igual manera se les preguntó si el usuario puede ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios y dos de las docentes (33,4%) respondieron afirmativamente y 4 de ellas negativamente (66,6%). En la cuarta pregunta referida a si localización de la información es fácil el 66,6% de las docentes consideran que si es fácil y el 33,4% consideran que no.

Al analizar las respuestas de la pregunta cinco relacionada con el **sonido** o audición se preguntó si el mismo se encuentra asociado a un contenido pedagógico, obteniendo que el 100% de las docentes consideran que el sonido se relaciona al contenido. Asimismo se preguntó si lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto, el 66,6% las respuestas fueron afirmativas y el 33,4% respondieron que no. También se preguntó si el sonido después de un tiempo cansa y el 100% de las docentes consideraron que no cansa. Además se preguntó si en el recurso se presenta el sonido de una manera mecánica o robotizada y las docentes en un 66,6% respondieron que sí y el 33,4% consideran que no.

Cuando se analizaron las respuestas referentes a las **imágenes** en cuanto si las mismas transmiten información en una sola observación, se tiene que cuatro de las docentes (66,6%) consideran que si y dos de las docentes (33,4%) opinan que no. Al preguntarles que si las imágenes son relevantes y que si están diseñadas de manera convencional el 100% respondieron afirmativamente. Por el contrario el 100% opina que las imágenes no son redundantes con lo que hay en el texto. Con relación a si las imágenes van acompañadas de un texto como en complemento, la mayoría de las docentes (66,6%) respondieron a veces y solo el 33,4% respondió que no se acompañan de un texto.

En cuanto a si las imágenes presentan un personaje que acompaña al alumno sirviendo de apoyo dando instrucciones, si las mismas se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos y si se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos el 66,6% de las docentes respondieron que no y el 33,4% respondieron que sí. Mientras que, al preguntar si se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos, cuatro de ellas (66,6%) respondieron que sí, y las otras dos (33,3%) respondieron que no. Al preguntar si las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias, todas las docentes coinciden en que a veces las imágenes permiten dicha interacción. Finalmente el 100% de las docentes consideran que las imágenes pueden verse en cuadros separados.

En relación al aspecto referido al **color** el 66,4% de las docentes consideran que el recurso presenta fondos con tonos tenues y texto oscuro, o fondos oscuros y texto claro y que posee colores vivos, pero el 33,3% opina lo contrario. Ahora bien, cuando se les preguntó si los colores sirven para resaltar algún elemento importante el 100% considera que si lo posee. En cuanto al aspecto concerniente al **texto** la mayoría de las docentes (66,6%) opinan que el recurso presenta mucho texto dividido en dos columnas mientras el resto (33,4%) respondieron que no, y el 100% considera que el software presenta texto en párrafos cortos, párrafos en los que en cada uno se expone una idea, un el estilo y tamaño de letra que facilita la lectura y texto redactado de manera formal.

Ahora bien, en la segunda parte del instrumento concerniente a la **calidad didáctica – pedagógica**, relacionada al diseño instruccional, se le pregunta a las docentes si con el recurso se puede aprender de manera constructiva, cognitiva o conductiva, la lectura. La mayoría (66,4%) de ellas considera que el aprendizaje de la lectura, por medio del recurso, es de manera constructiva y el 33,4% considera que es de manera cognitiva. También se les preguntó si para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos, el 66,6% opina que sí y el 33,4% no. Por otra parte, las docentes opinan que el usuario necesita entre el 80 y 100% del apoyo del profesor para su uso en la iniciación de la lectura, el recurso puede apoyar entre el 90 y el 100% los objetivos del tema de lectura y que se puede emplear entre un 60 y 80% a un tema concreto de lectura de los contenidos curriculares. Asimismo todas las docentes (100%) aseveran que el contenido de lectura del recurso se puede adaptar al currículo.

Cuando se les pregunta si este recurso para la iniciación lectora debe ser apoyado por otros recursos y si permite desarrollar la creatividad en los alumnos, las docentes en un 66,4% respondieron afirmativamente y el 33,4% negativamente. En otra pregunta se hace referencia a si el recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje de la lectura, todas las docentes (100%) respondieron que sí, al igual que cuando se les pregunto si el recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje lectoras de sus alumnos. En lo que respecta a si el recurso presenta una realidad simulada la mayoría de las docentes (66,4%) opinan que no y el resto (33,4%) que sí. De igual manera, los resultados al preguntar si el recurso motiva a los alumnos a la lectura y si permite el trabajo cooperativo en su uso para iniciarse en la lectura, son idénticos a los anteriores (66,4% opinan que no, 33,4% que sí).

Finalmente, al analizar la pertinencia y utilidad del software educativo que inicia al niño de edad preescolar en el proceso de lectura con la tercera parte del instrumento relacionado al **proceso de lectura**, de manera más específica, se les pregunta a las docentes si el software le permite al usuario identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá e identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa. Se tiene como resultado en ambos casos, que un 66,6% de las docentes respondieron que no lo permite y un 33,4% de ellas indicaron que sí. Al preguntarles si se asocian progresivamente fonemas a grafemas, por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”, todas las docentes (100%) consideran que tanto para las vocales como para el abecedario se presenta dicha asociación. El mismo resultado se obtuvo (100%) cuando se les pregunta si el recurso permite repetir las letras (vocales y abecedario) para memorizarlas.

En la pregunta número 26 referente a la combinación de fonemas en sílabas, por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa, el 66,6% de las docentes consideran que el software no permite tal combinación pero el 33,4% considera que sí. No obstante, el 100% de las docentes consideran que el material permite seleccionar sílabas para identificarlas, segmentando o marcando con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, (resalta en color rojo la “o”, la “a” y la “e”, y dice: tomate. Pero cuando se les preguntó si se segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** (en rojo) – pa (en otro color) el 66,6% de las docentes respondieron que sí, el 33,4% de ellas respondieron que no. Cuando se les pregunta

si permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras la mayoría de las docentes (66,6%) respondieron que si lo permite y el resto (33,4%) que no.

También se preguntó si permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas) en el que la mayoría de las docentes (66,6%) respondieron afirmativamente y el 33,4% de ellas negativamente. Al contrario de cuando se les pregunta si permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas), pues el 33,4% de las docentes consideran que no lo permite y el 66,6% de ellas consideran que sí. Por otra parte, al preguntarles si el software permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema, por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada, y si permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema, otro ejemplo que diga “pulsa el objeto que empiece con la letra m”, la mayoría de las docente (66,6%) respondieron que no lo permite y el 33,4% indica que sí.

Otra pregunta del instrumento es referida a si el software invita al usuario a articular los fonemas, teniendo como resultado que dos docentes (33,33%) considera que sí lo invita, otras dos (33,33%) considera que a veces y las otras dos (33,33%) no lo logran ver en el software. Por su parte, al preguntar si el recurso permite relacionar significado con significante (imagen – palabra), permite seleccionar letras para completar palabras, permite construir oraciones escribiendo palabras y si muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha), todas las docentes (100%) indican que sí. Al preguntar si permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen, por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pe-lo-ta, el 33,4% de las docentes consideran que a veces lo permite y el 66,6% considera que no.

Cuando se pregunta si el software presenta oraciones para identificar una letra, la mayoría de las docentes (66,6%) respondieron que sí y el resto (33,4%) que no lo presenta. También se les pregunta si permite construir oraciones seleccionando palabras y relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema, por ejemplo: el software dice pelota, el 66,6% de las docentes indicaron que sí lo permite y el 33,4% que no. Y al preguntar si el recurso presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado, el 66,6% de las docentes respondieron negativamente y el 33,4% respondieron afirmativamente.

Al preguntar si el recurso presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere, el 100% de las docentes indicaron que no lo presenta. Cuando se les pregunta si presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la creatividad y la imaginación, se obtuvo que el 66,6% de las docentes consideran que los textos narrativos presentados promueven la creatividad y el 100% consideran que estos promueven la imaginación. Asimismo, se preguntó si el software presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere, respondiendo el 100% de las docentes que no lo presenta.

Por otra parte, se les pregunta si el software propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración y si permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones, todas las docentes (100%) consideran que sí. Al preguntar si propone actividades en las que se requiera la participación del adulto el 66,6% de las docentes respondieron que sí y el 33,4% respondieron que no. Cuando se les pregunta si presenta textos narrativos con historias que transmitan afecto, seguridad o interés, se obtuvo que 4 docentes (66,6%) consideran que estos textos transmiten seguridad e interés, el 33,4% no respondió. Para el aspecto del afecto no hubo respuesta en ningún instrumento.

De igual manera se preguntó si el recurso presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como alegría, tristeza, desagrado o rabia el 100% de las docentes respondieron que los textos narrativos que allí se presentan solo transmiten alegría. En los aspectos tristeza, desagrado y rabia no se registró respuesta alguna. En relación a si el software presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee, el 100% de las docentes respondieron que si los presenta. Y al preguntar si permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida, la mayoría de las docentes (66,6%) respondieron que si los presenta y el resto (33,4%) respondieron que no.

Entre las ventajas que tiene este recurso para el tema y que han expuesto las docentes resaltan las siguientes:

- Las actividades se presentan por niveles.
- Es interactivo.

- Por ser algo que se trabaja con tecnología es atractivo para los niños.
- Fácil manejo del Software preferiblemente para Educación Básica.
- Introduce al estudiante del Nivel Inicial a "Enseñar y aprender con las TIC".
- Atractivo para motivar al estudiante en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.
- Es entretenido.

### **Software: “Aprendizaje de la lectoescritura”**

El segundo software educativo evaluado se titula “**Aprendizaje de la lectoescritura**” ([http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)), fue revisado por 5 docentes quienes aplicaron el mismo instrumento para evaluar materiales con tecnología. En la primera parte del instrumento fueron evaluados los **aspectos instruccionales**, es decir, aspectos referentes a los requerimientos básicos de uso. En tal sentido, se les pregunta a las docentes si el usuario tiene el **control** de avanzar, retroceder y salir, en las que respondieron todas las docentes (100%) que si se puede avanzar. En el caso de retroceder el 60% de las docentes respondieron que a veces se tiene la posibilidad de retroceder y el 40% respondió que si se tiene esa posibilidad. Sin embargo, en el aspecto salir, la mayoría de las docentes (60%) respondió que si presenta esa opción, el 20% respondió a veces y el otro 20% respondió que no.

Con respecto a si el usuario tiene el control de recibir más información, el 60% de las docentes respondieron que no y el 40% consideran que sí. Por otra parte, cuando se les pregunta si se tiene el control de obtener ayuda, el 40% de las docentes respondieron que sí, el 40% respondió que no y el 20% no respondió. Sin embargo, al preguntar si el usuario tiene en el recurso el control de ubicarse en él, seleccionar cualquier opción que desee y encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos el 100% de las docentes respondieron que sí.

En el ítem dos, se les pregunta a las docentes si el alumno puede controlar su búsqueda de información teniendo como resultado que el 100% de ellas consideran que si puede.

También en la tercer interrogante se les preguntó si en el recurso tecnológico el alumno puede ampliar su búsqueda sin salir del mismo las docentes en un 40% respondieron que sí y el 60% respondieron que no. De igual manera se les preguntó si el usuario puede ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios y una (20%) de las docentes respondió afirmativamente y 4 de ellas (80%) negativamente. En la cuarta pregunta referida a si localización de la información es fácil el 100% de las docentes consideran que si es fácil.

Al analizar las respuestas de la pregunta cinco relacionada con el **sonido** o audición se preguntó si el mismo se encuentra asociado a un contenido pedagógico, obteniendo que el 100% de las docentes consideran que el sonido se relaciona al contenido. Asimismo se preguntó si lo que se oye en el audio aparece igualmente en el texto expuesto, un 80% fueron afirmativas y el 20% respondieron que no. También se preguntó si el sonido después de un tiempo cansa, el 80% de las docentes respondieron que no, pero el 20% respondió que sí. Además se preguntó si en el recurso se presenta el sonido de una manera mecánica o robotizada el 20% respondieron que sí y el 80% consideran que no.

En lo relacionado a las **imágenes** se preguntó si las mismas transmiten información en una sola observación, en la que cuatro de las docentes (80%) consideran que si y una de la docente (20%) opinan que a veces. Al preguntarles que si las imágenes son relevantes y que si están diseñadas de manera convencional, el 100% respondieron afirmativamente. Por el contrario, el 80% opina que las imágenes no son redundantes con lo que hay en el texto y el 20% opina que sí. Con relación a si las imágenes van acompañadas de un texto como en complemento, el 20% respondió que sí, el 40% respondieron a veces y el otro 40% respondió que no acompañan un texto.

En cuanto a si las imágenes presentan un personaje que acompaña al alumno sirviendo de apoyo dando instrucciones, el 60% respondió afirmativamente y el 40% negativamente. Al preguntar si las mismas se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos, el 80% de las docentes respondieron que sí y el resto (20%) que no. También se les preguntó si se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos y si se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos, respondiendo dos de ellas (40%) que sí, otras dos (40%) que no y la otra (20%) a veces. Al preguntar si las animaciones permiten interaccionar para observar

resultados y consecuencias y si las imágenes pueden verse en cuadros separados, el 100% de las docentes respondieron afirmativamente.

Cuando se analizaron las respuestas referentes al **color**, el 80% de las docentes consideran que el recurso presenta fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro y el resto (20%) no respondió. Ahora bien, cuando se les preguntó si posee colores vivos y si los mismos sirven para resaltar algún elemento importante el 100% considera que sí lo posee. En cuanto al aspecto concerniente al **texto**, la mayoría de las docentes (60%) opinan que el recurso presenta mucho texto dividido en dos columnas, mientras el 20% respondieron que no y el otro 20% no respondió. Por otra parte, el 60% considera que el software no presenta texto en párrafos cortos, pero al preguntarles si cada párrafo expone una idea, tres docentes (60%) no respondieron y dos de ellas (40%) respondieron que sí lo expone. Finalmente, cuando se les pregunta si el recurso presenta un el estilo y tamaño de letra que facilita la lectura y texto redactado de manera formal el 100% de las docentes considera que sí presenta estos dos aspectos.

Ahora bien, en la segunda parte del instrumento concerniente a la **calidad didáctica – pedagógica**, relacionada al diseño instruccional, se le pregunta a las docentes si con el recurso se puede aprender de manera constructiva, cognitiva o conductiva, dos de ellas (40%) considera que el aprendizaje por medio del recurso es de manera constructiva, otras dos (40%) considera que es de manera cognitiva y una de ellas (20%) considera que se puede aprender de manera conductiva. También se les pregunta si para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos, el 40% opina que sí y el 60% no. Por otra parte, las docentes opinan que el usuario necesita entre el 20 y 50% del apoyo del profesor para el aprendizaje de la lectura con este software, que el recurso puede apoyar entre el 70 y el 100% los objetivos de la iniciación de la lectura y se puede emplear este recurso entre un 60 y 90% a un tema concreto de los contenidos curriculares de iniciación de la lectura. Asimismo todas las docentes (100%) aseveran que el contenido del recurso se puede adaptar al currículo.

Cuando se les pregunta si el recurso debe ser apoyado por otros recursos y si el recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje de la lectura, las docentes en un 60% respondieron afirmativamente y el 40% negativamente. En otra pregunta

se hace referencia a si el recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos relacionado al aprendizaje de la lectura, todas las docentes (100%) respondieron que sí, y cuando se les pregunto si permite desarrollar la creatividad en los alumnos la mayoría de las docentes (60%) respondió que sí y el resto (40%) que no. En lo que respecta a si el recurso presenta una realidad simulada 40% de las docentes respondió que no, el 40% respondió que sí y el 20% de ellas no respondió, al igual que cuando se les pregunta si permite el trabajo cooperativo, las respuestas son idénticas a las anteriores (40% sí, 40% no y 20% no respondió). Además al preguntar si el recurso motiva a los alumnos, el 80% de las docentes respondió que sí y el 20% que no.

Finalmente, en la tercera parte del instrumento relacionado con el **proceso de lectura** se les pregunta a las docentes si el software le permite al usuario identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá, la mayoría de las docentes (80%) respondieron que sí y el resto (20%) respondió que no. Al analizar las respuestas cuando se les pregunta si el recurso permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como silla, mesa, casa, sopa, si se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A” y si permite repetir las letras para memorizarlas todas las docentes (100%) respondieron que sí. Sin embargo, al preguntar si el software permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa el 40% de las docentes respondió que no, el 40% respondió que sí y el 20% de ellas no respondió.

Por otra parte, cuando se les pregunta si el recurso permite seleccionar sílabas para identificarlas y si permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras el 100% de las docentes respondió que sí lo permite. Pero al preguntar si segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva por ejemplo: **tomate**, (o, a y e en rojo u otro color) dice: tomate y si segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva por ejemplo: **ma**- pa (ma en rojo u otro color), el 60% de las docentes contestaron que sí y el 40% ha respondido que no. Luego cuando se les pregunta si el recurso permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas), el 40% de las docentes respondió que sí y el 60% respondió que no.

Asimismo se les preguntó si el software permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas) a la que las docentes respondieron en un 20% que sí, un 60% que no y un 20%

no respondió. Cuando se les preguntó si el recurso permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen, por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota, el 40% de las docentes respondió que no, el 40% respondió que sí y el 20% de ellas no respondió. También se les preguntó si el recurso invita al niño a articular los fonemas y al analizar las respuestas, se obtuvo que el 80% de ellas respondieron que sí y el 20% respondió que no.

Cuando se les preguntó si el software permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empieza con la letra m, si permite relacionar significado con significante (imagen – palabra) y si permite seleccionar letras para completar palabras, el 100% de las docentes respondieron que sí. Al preguntar si el recurso presenta oraciones para identificar una letra, la mayoría de las docentes (80%) ha respondido que si lo presenta y el resto (20%) ha respondido que no. Luego al preguntar si permite construir oraciones escribiendo palabras, el 40% de las docentes respondió que sí y el 60% respondió que no, y al preguntar si el recurso permite construir oraciones seleccionando palabras, el 60% de las docentes respondieron que si lo permite y el 40% respondió que no.

Con relación a si el recurso presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado, si muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha) y si permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema, por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada, el 100% de las docentes respondieron que sí. Seguidamente se les pregunta si el recurso presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere, la mayoría de las docentes (80%) respondieron que no y el resto (20%) respondió que sí. Cuando se les pregunta si presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la creatividad y la imaginación, se obtuvo que el 20% de las docentes consideran que los textos narrativos presentados promueven la creatividad, el 40% consideran que estos promueven la imaginación y el resto de las docentes (40%), no respondió.

Al preguntar si el software propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración, el 60% de las docentes respondieron que si lo proponen y el 40% opina

que no. Por otra parte, cuando se les preguntó si el recurso permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones, captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida, el 100% de las docentes han respondido que sí.

Cuando se les preguntó si se presentan textos narrativos con historias que transmitan afecto, seguridad o interés, se obtuvo que 2 docentes (40%) consideran que estos textos transmiten afecto y seguridad y 2 docentes (40%) que solo transmite interés, el resto (20%) no respondió. De igual manera se preguntó si el recurso presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como alegría, tristeza, desagrado o rabia, el 40% de las docentes respondieron que transmiten alegría, para las demás opciones no hubo respuesta en ningún instrumento. Al preguntar si propone actividades en las que se requiera la participación del adulto, el 80% de las docentes respondieron que sí y el 20% ha respondido que no. Al preguntar si el software presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee, el 60% de las docentes respondieron que no lo presenta y el 40% respondió que sí.

Entre las ventajas que consideran las docentes que tiene este recurso para el tema de la iniciación de la lectura, se presentan las siguientes:

- Al ser un recurso tecnológico se torna atractivo para los niños.
- Es ideal para iniciar a los niños en la lectura.
- Presenta actividades interactivas.
- Permite evaluar las habilidades que tiene el niño con el manejo del recurso.
- Desarrolla procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria del niño o la niña.
- Fácil manejo del Software para niños del Nivel Inicial.
- Atractivo software para motivar al niño(a) en el nivel inicial en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.
- Aprende a memorizar letras colores y formas.
- Aprende y se divierte.
- Es pertinente para iniciar a los niños en la lectura.
- Permite al niño desarrollar habilidades en el manejo del recurso.

- Aprende jugando.

### **Software: “Aprender a leer con Pipo online”**

El tercer software evaluado por las docentes se titula “**Aprender a leer con Pipo online**” (<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>). Este igualmente fue enviado a las 14 docentes pero solo se recibió respuesta de seis de ellas, quienes aplicaron el mismo instrumento para evaluar materiales con tecnología. En la primera parte del instrumento referido a los **aspectos instruccionales** se les pregunta a las docentes sobre los elementos importantes que se deben considerar al seleccionar un material educativo tecnológico, tal como: los requerimientos básicos de uso, su interfaz y navegación. Así pues, cuando se les pregunta acerca del **control** que tiene el usuario en el recurso tecnológico con respecto a avanzar, retroceder y salir, dos docentes (33,32%) respondieron que el recurso tiene la posibilidad de avanzar, otras dos (33,32%) respondieron que no y las demás (33,32%) respondieron que a veces tiene esta posibilidad. Sin embargo, al retroceder y salir, una de ellas (16,66%) considera que el software si los posee, cuatro de ellas (66,64%) respondieron que algunas veces posee estos elementos y la otra docente (16,66%) respondió que no los poseen.

En lo referente a si el usuario tiene el control de recibir más información y ubicarse en el material, todas las docentes (100%) respondieron que sí. Por otra parte al analizar acerca de si el usuario tiene el control para obtener ayuda, el 16,66% de las docentes respondieron que sí y el 83,3% de ellas respondieron que a veces la obtienen. Al preguntarles si tiene el control de seleccionar cualquier opción que desee, el 66,64% de las docentes respondieron que sí y el 33,32% de las docentes respondieron que a veces. Mientras que al preguntar si el usuario tiene el control de encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos, cuatro de las docentes (66,64%) afirman que presenta ese elemento y dos de ellas (33,32%) no respondieron.

Al analizar los resultados de la segunda pregunta en la que se preguntó si el alumno puede controlar su búsqueda de información, cuatro docentes (66,64%) respondieron afirmativamente y dos de ellas (33,32%) respondieron que algunas veces los usuarios tienen esa posibilidad. También, en la tercer interrogante se les preguntó si en el recurso tecnológico el alumno puede ampliar su búsqueda sin salir del mismo, las docentes en un 66,64%

respondieron que sí y el 33,4% respondieron que no. De igual manera se les preguntó si el usuario puede ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios y una de las docentes (16,66%) respondió afirmativamente, y cinco de ellas (83,3%) negativamente. En la cuarta pregunta referida a si localización de la información es fácil, el 16,66% de las docentes consideran que si lo es, el 33,4% consideran que no, el 49,98% opina que a veces es fácil.

Al analizar las respuestas de la pregunta cinco relacionada con el **sonido** o audición se preguntó si el mismo se encuentra asociado a un contenido pedagógico, obteniendo que el 100% de las docentes consideran que el sonido se relaciona al contenido. Asimismo se preguntó si lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto, en la que las respuestas de tres docentes (49,98%) fueron afirmativas y las respuestas de las otras tres fueron que no. También se preguntó si el sonido después de un tiempo cansa, el 88,3% de las docentes respondieron que no y el 16,66% respondió que sí. Además se preguntó si en el recurso se presenta el sonido de una manera mecánica o robotizada y las docentes en un 66,6% respondieron que no y el 33,32% consideran que si lo presenta.

Cuando se analizaron las respuestas referentes a las **imágenes** en cuanto si las mismas transmiten información en una sola observación, se tiene que cinco de las docentes (83,3%) consideran que si y una de las docentes (16,66%) opinan que no. Al preguntarles que si las imágenes son relevantes, el 66,64% de las docentes respondieron que si son relevantes, el 16,66% respondió que no y el otro 16,66% no respondió a la pregunta. Por otra parte el 66,64% opina que las imágenes no son redundantes con lo que hay en el texto y el 33,32% respondió que sí. Con relación a si las imágenes van acompañadas de un texto como en complemento, dos docentes (33,32%) respondieron que sí, otras dos (33,32%) a veces y las otras dos (33,32%) respondieron que no.

En cuanto a si las imágenes están diseñadas de manera convencional el 66,64% de las docentes opinan que sí, el 16,66% opina que no y el otro 16,66% respondió que a veces lo están. Mientras que, al preguntar si las imágenes presentan un personaje que acompaña al alumno sirviendo de apoyo dando instrucciones, cuatro (66.64%) docentes respondieron que sí y dos de ellas (33,32%) respondieron que a veces. También se les preguntó si las mismas se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos y si se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos el 33,32% de las

docentes respondieron que no, el 49,98% respondieron que a veces y el 16,66% respondieron que sí.

Ahora, referente a si las imágenes se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos dos de ellas (33,32%) respondieron que sí, otras dos (33,32%) respondieron a veces y las otras dos (33,32%) respondieron no marcaron ninguna opción. Al preguntar si las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias, cuatro de las docentes (66,64%) coinciden en que las imágenes si permiten dicha interacción y dos docentes (33,32%) respondieron que a veces. Finalmente el 83,3% de las docentes consideran que las imágenes pueden verse en cuadros separados y el 16,66% opina que no.

En relación al aspecto referido al **color**, el 100% de las docentes consideran que el recurso presenta fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro y que posee colores vivos. Ahora bien, cuando se les preguntó si los colores sirven para resaltar algún elemento importante, el 66,64% considera que si lo posee pero el 33,32% considera lo contrario. En cuanto al aspecto concerniente al **texto**, la mayoría de las docentes (66,6%) opinan que el recurso no presenta mucho texto dividido en dos columnas ni texto en párrafos cortos, el 16,66% considera que sí y el otro 16,66% no respondieron a ninguna opción. Sin embargo, el 100% considera que el software presenta párrafos en los que en cada uno se expone una idea, un el estilo y tamaño de letra que facilita la lectura y texto redactado de manera formal.

Ahora bien, en la segunda parte del instrumento concerniente a la **calidad didáctica – pedagógica**, relacionada al diseño instruccional, se le preguntó a las docentes si con el recurso se puede aprender de manera constructiva, cognitiva o conductiva, la mayoría (66,64%) de ellas considera que el aprendizaje por medio del recurso es de manera cognitiva y el 33,32% considera que es de manera constructiva. También se les pregunta si para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos el 66,64% opina que sí y el 33,4% no. Por otra parte, las docentes opinan que el usuario necesita entre el 70 y 80% del apoyo del profesor para el uso del software para la iniciación de la lectura, que el recurso puede apoyar entre el 40 y el 100% los objetivos de la iniciación de la lectura y que se puede emplear este recurso entre un 50 y 100% a un tema concreto, para iniciar la

lectura de los niños según los contenidos curriculares. Asimismo todas las docentes (100%) aseveran que el contenido del recurso se puede adaptar al currículo.

En otra pregunta se hace referencia a si el recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje, las respuestas de las docentes en un 66,4% fueron afirmativas y el 33,32% fueron negativas. Cuando se les pregunta si el recurso debe ser apoyado por otros recursos, cuatro docentes, es decir, el 66,64% respondieron que sí el 33,32% de las docentes respondieron que no. Pero, cuando se les preguntó si permite desarrollar la creatividad en los alumnos, todas las docentes (100%) respondieron que sí, al igual que cuando se les pregunto si el recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos.

En lo que respecta a si el recurso presenta una realidad simulada, cuatro de las docentes (66,64%) respondieron que sí, una de ellas (16,66%) opinó que a veces y la otra docente consideró que no. Asimismo se les pregunta si el recurso motiva a los alumnos, teniendo que la mayoría de las docentes (49,98%) respondieron que no, el 33,32% respondió que sí y el resto no respondió a la interrogante. Finalmente, los resultados al preguntar y si permite el trabajo cooperativo son similares a los anteriores, puesto que la mayoría de las docentes (49,98%) respondieron que no, 16,66% respondió que sí y el 33,32% no respondió.

En la tercera parte del instrumento relacionado con el **proceso de lectura** se les pregunta a las docentes si el software le permite al usuario identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá en la que el 66,64% respondieron que sí lo permite y el 16,66% respondieron que no. También se les preguntó si les permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa y si se asocian progresivamente fonemas a grafemas, por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”, teniendo como resultado en ambos casos que todas las docentes (100%) consideran que si se asocian los fonemas con los grafemas y que tanto para las vocales como para el abecedario se presenta dicha asociación. El mismo resultado se obtuvo cuando se les preguntó si el recurso permite repetir las letras (vocales y abecedario) para memorizarlas.

En la pregunta número 26 referente a la combinación de fonemas en sílabas, por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa, el 83,3% de las docentes consideran que el software no permite tal combinación pero el 16,66% considera que sí. Sin embargo, el 100% de las

docentes consideran que el material permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras. También se les preguntó si el recurso permite seleccionar sílabas para identificarlas, el 66,64% respondió que sí y el 33,32% ha respondido que no.

Al preguntar si se segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva, por ejemplo: **tomate**, (o, a y e en color rojo u otro color) dice: tomate, y si se segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva por ejemplo: **ma** – pa (ma en color rojo u otro color), tres de las docentes (49,98%) respondieron que sí, una de ellas (16,66%) respondió que no y el resto (33,32%) no respondió a la pregunta. Cuando se les preguntó si permite la clasificación de palabras cortas y si permite la clasificación de palabras largas, dos de las docentes (33,32%) respondieron que no lo permite, otras dos (33,32%) no respondieron, una de ellas (16,66%) respondió que sí y la otra docentes (16,66%) respondió que a veces.

Por otra parte, al preguntarles si el software permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota el 33,32% de las docentes respondieron que sí, el 33,32% de ellas respondió que a veces y el otro 33,32% respondió que no. Pero cuando se les preguntó si permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema, por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m, invita al niño a articular los fonemas y permite relacionar significado con significante (imagen – palabra) todas las docentes (100%) indicaron que sí. Por su parte, se les pregunta si permite seleccionar letras para completar palabras cuatro de las docentes (66,64%) respondieron que sí y dos de ellas (33,32%) no respondieron.

Cuando se les preguntó si el recurso presenta oraciones para identificar una letra, el 49,98% de las docentes respondieron que sí, el 33,32% de ellas no respondieron y el 16,66% respondió que no. También se les pregunta si el software permite construir oraciones escribiendo palabras y si permite construir oraciones seleccionando palabras cinco docentes (83,3%) indican que no lo permite y una de ellas (16,66%) respondió que sí lo permite. Al preguntar si presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado el 66,64% de las docentes respondieron que sí y el 33,32% de ellas no respondieron.

Con respecto a si el recurso muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha), el 66,64% de las docentes respondieron que sí y el 33,32% de ellas indicaron que no. Pero al preguntar si el material permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen, por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota, todas las docentes (100%) consideran que sí.

Al preguntar si el recurso presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere, el 49,98% de las docentes indicaron que no lo presenta, el 16,66% de las docentes indicaron que sí y el resto (33,32%) no respondieron a la pregunta. Cuando se les pregunta si presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la creatividad y la imaginación se obtuvo que el 100% de las docentes consideran que los textos narrativos presentados promueven la creatividad y el 66,64% consideran que estos promueven la imaginación. Asimismo, se pregunta si el software propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración, respondiendo el 83,3% de las docentes que no y el 16,66% respondió que sí lo presenta.

Por otra parte, se les preguntó si el software permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones, el 83,3% de las docentes que no y el 16,66% respondieron que sí lo presenta. Al preguntar si propone actividades en las que se requiera la participación del adulto, el 100% de las docentes respondieron que sí. Cuando se les preguntó si presenta textos narrativos con historias que transmitan afecto, seguridad o interés, se obtuvo que 2 docentes (33,32%) consideran que estos textos transmiten seguridad e interés y el resto (66,64%) no registraron respuestas.

De igual manera se pregunta si el recurso presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como alegría, tristeza, desagrado o rabia, el 100% de las docentes respondieron que los textos narrativos que allí se presentan transmiten alegría. En los aspectos tristeza, desagrado y rabia no se registró respuesta alguna. En relación a si el software presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee, el 100% de las docentes respondieron que sí. Y al preguntar si permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida, la mayoría de las docentes (66,64%) respondieron que si los presenta y el resto (33,4%) respondieron que no.

Entre las ventajas que tiene este recurso para la iniciación de la lectura y que han expuesto las docentes resaltan las siguientes:

- Presenta actividades y estrategias variadas.
- Es un recurso atractivo.
- Integra diferentes temas y ambientes.
- Facilita la enseñanza individualizada y por edades; es decir, desde Inicial hasta Educación Básica.
- Ejercita la memoria visual del niño(a).
- Reduce el tiempo de aprendizaje.
- Ofrece gran variedad de juegos, canciones, adivinanzas, matemática, cuentos, sopa de letras, otros.
- Enseña a los niños(as) en forma dinámica y divertida.
- Factibilidad.
- Sirve para orientar a los niños en algunos aspectos.
- Atractivo.
- Fácil de desarrollar.

#### **Software: “Leo con Alex”**

El cuarto y último software igualmente fue enviado a las 14 docentes, [al cual se le aplicó el mismo instrumento](#) para evaluar materiales educativos con tecnología se titula. **“Leo con Alex”** (<http://primerodecarlos.com/Leo%20con%20Alex/swfdata.swf>). [Aquí es necesario aclarar que el presente recurso fue evaluado por una docente, los demás docentes no tuvieron oportunidad de evaluarlo.](#) En la primera parte del instrumento concerniente a los **aspectos instruccionales**, el cual incluye aspectos referentes a los requerimientos básicos de uso, se les pregunta acerca del **control** que tiene el usuario en el recurso tecnológico con respecto a avanzar, retroceder y salir, la docente respondió que el recurso tiene la posibilidad de avanzar y retroceder. Sin embargo, al momento de salir, ella considera que el software no presenta de forma explícita la forma de salir del mismo, tampoco se observó que el usuario tuviese el control de recibir información y ubicarse en el material.

Cuando se le preguntó si el usuario tiene el control para obtener ayuda la docente respondió afirmativamente y si el usuario tiene el control de seleccionar cualquier opción que desee, respondiendo la docente que no, pero cuando se le preguntó si el usuario tiene control de encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos la docente no respondió. La segunda pregunta del instrumento referida a si el alumno puede controlar su búsqueda de información, la docente respondió que sí, al igual que cuando se le preguntó si en el recurso tecnológico el usuario puede ampliar su búsqueda sin salir del mismo. Pero cuando se le pregunta si en el recurso el alumno puede ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios ella respondió que no puede. En cuanto a si la localización de la información es fácil, la docente respondió que si lo es.

Cuando se analizaron las respuestas referentes al **sonido** o audición se obtuvo que al preguntar si el mismo se encuentra asociado a un contenido pedagógico, la docente considera que el sonido si se relaciona al mismo. De igual manera se preguntó si lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto respondiendo la docente que no, y si el sonido después de un tiempo cansa, la docente igualmente respondió que no. También se preguntó si en el recurso se presenta el sonido de una manera mecánica o robotizada, la docente considera, de acuerdo a su respuesta, que no lo presenta.

Al analizar las respuestas de la pregunta seis relacionada con las **imágenes** se preguntó sobre si las mismas transmiten información en una sola observación y si son relevantes, en ambos casos la docente respondió que sí. Sin embargo, cuando se le pregunta si las imágenes son redundantes con lo que hay en el texto la docente respondió que no lo son y al preguntar si van acompañadas de un texto como en complemento, ella contestó que a veces. Asimismo se pregunta si las imágenes están diseñadas de manera convencional, respondiendo la docente que sí.

Por otra parte se pregunta si en el recurso la imagen es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo dando instrucciones, la docentes respondió que sí. Al igual que cuando se le preguntó si las imágenes se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos, si se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos y se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos, la docente contestó afirmativamente a todos estos

detalles. Luego cuando se preguntó si las animaciones permiten interacción para observar resultados y consecuencias y si se pueden ver en cuadros separados, la docente también respondió que sí.

En cuanto al aspecto concerniente al **color** la docente considera que el software presenta fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro, colores vivos y que los mismos sirven para resaltar algún elemento importante. En relación al **texto**, la docente contestó que el recurso no presenta mucho texto dividido en dos columnas ni en párrafos cortos. En el aspecto de si cada párrafo expone una idea, la docente no respondió. Al preguntar si el estilo y el tamaño de la letra facilita la lectura y si el texto está redactado de manera formal la docente respondió que sí.

En la segunda parte del instrumento referente a la **calidad didáctica – pedagógica**, relacionada al diseño instruccional, se le preguntó a la docente si con el recurso se puede aprender de manera constructiva, cognitiva o conductiva, ella respondió que se puede aprender de manera conductiva. También se le pregunta si para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos, para lo cual contestó que no. Por otra parte, la docente opina que el usuario necesita el 20% del apoyo del profesor, que el recurso puede apoyar en un 100% los objetivos de la lectura y que se puede emplear este recurso entre un 80% a un tema de lectura concreto de los contenidos curriculares. Asimismo la docente asevera que el contenido del recurso se puede adaptar al currículo.

Cuando se le pregunta a la docente si el recurso debe ser apoyado por otros recursos, ella respondió que no, tampoco representa una realidad simulada y no permite desarrollar la creatividad en los alumnos. También se le pregunta si el recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje de la lectura y si este puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos, en la que la docente contestó que sí a ambas preguntas. Otra de las interrogantes fue referida a si el recurso motiva a los usuarios a la lectura, a la que la docente respondió afirmativamente, pero al preguntar si el mismo permite el trabajo cooperativo, ella respondió negativamente.

Ahora bien, en la tercera parte del instrumento relacionado con el **proceso de lectura** se le pregunta a la docente si el software le permite al usuario identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá, en la que la docente no respondió, y si les permite

identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa, la docente indicó que sí. Al preguntarle si se asocian progresivamente fonemas a grafemas, por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A” la docente considera que tanto para las vocales como para el abecedario se presenta dicha asociación. El mismo resultado se obtuvo cuando se le preguntó si el recurso permite repetir las letras (vocales y abecedario) para memorizarlas.

En la pregunta número 26 referente a la combinación de fonemas en sílabas, por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa, la docente considera que el software no permite tal combinación. Sin embargo, al preguntar si el material permite seleccionar sílabas para identificarlas y si se segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva, por ejemplo: **ma** (en rojo) – pa, la docente no respondió. Al preguntar si en el recurso se segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva, por ejemplo: **tomate** (o, a, y e, en rojo), dice: tomate y si permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras, la docente contestó que sí lo permite.

Igualmente se pregunta si permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas) en el que la docente respondió que no. De igual modo, cuando se les pregunta si permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas), la docente considera que no lo permite. Por otra parte, al preguntarles si permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema, por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada, y si permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema, por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m, la docente respondió a todo esto que sí.

Cuando se le pregunta si el software permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen, por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota y si invita al niño a articular los fonemas, la docente considera que este software no lo hace. Al preguntar si el recurso permite relacionar significado con significante (imagen – palabra), si seleccionar letras para completar palabras, presenta oraciones para identificar una letra y construir oraciones escribiendo palabras, la docente respondió a todo esto que sí. Pero al preguntar si permite

construir oraciones seleccionando palabras, de manera auditiva un vocabulario rico y variado, la docente contestó que no.

Luego se le preguntó si el recurso muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha), la docente respondió que sí. Al contrario de cuando se le pregunta si presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere, puesto que la docente respondió que no lo presenta. Cuando se le pregunta si presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la creatividad y la imaginación, no se obtuvo respuesta por parte de la docente. Al igual que cuando se le pregunta sobre si presenta textos narrativos con historias que transmitan afecto, seguridad, interés y si presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como alegría, tristeza, desagrado o rabia, la docente no marcó opción alguna.

Al preguntar si se propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración y hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones, la docente contestó que sí. De igual manera, cuando se preguntó si el recurso propone actividades en las que se requiera la participación del adulto y si presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee, la docente respondió afirmativamente. Pero cuando se le preguntó si permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida, la docente respondió que no.

Entre las ventajas que consideran la docente que tiene este recurso para el tema se presentan las siguientes:

- El recurso es atractivo para los niños.
- El niño puede manejar el recurso sin ayuda en la mayoría de las actividades lo que le da autonomía en su aprendizaje.
- Presenta actividades adaptadas a las edades de los niños.
- Es bastante interactivo.
- Permite el aprendizaje de manera divertida

## 5.2. Análisis y discusión de los resultados

Los resultados referentes a los aspectos instruccionales de los software educativos para iniciar a los niños de edad preescolar en la lectura (las teorías de aprendizaje, los objetivos, el contenido, elementos técnicos y gráficos) permiten afirmar que los cuatro software evaluados por las docentes son herramientas de apoyo para generar experiencias de aprendizaje para la iniciación en este proceso de una manera diferente y divertida. Los mismos presentan una serie de elementos que contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo. A continuación se expone el análisis y discusión de los resultados de los software evaluados aunado de cuadros comparativos entre los diversos software evaluados (ver figura 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13) los cuales resumen la información suministrada.

Los botones para avanzar, retroceder y salir no se aprecian fácilmente en los recursos **“Lectoescritura adaptada”** y **“Aprendizaje de la lectoescritura”** puesto que presentan un diseño difícil de identificar debido a que son poco familiares o significativos para el usuario, como los botones para avanzar de nivel en el software **“Lectoescritura adaptada”**, los cuales están identificados por un número. En el software **“Leo con Alex”**, los botones se encuentran mejor organizados y diseñados permitiéndole al niño una mayor experiencia de interacción y de observación de las pantallas.

El software **“Aprendo a leer con Pipo”**, según las docentes no posee botones como retroceder y salir, sin embargo el diseño de este software se encuentra dividido por pestañas, por lo que el diseño por pestañas sería mucho más complicado para los niños de preescolar. La ausencia de algunos elementos, como por ejemplo los botones retroceder y salir, interfieren negativamente en el proceso de aprendizaje, pues al no presentarse una ubicación fácil de la función de cada botón o pantalla que el niño pueda identificar, manejar e interactuar con el software, este no entendería a causa de que la memoria de trabajo es limitada, la cual requiere del procesamiento de información de una manera consciente en el que se pueda comprender lo que se hace (Flores, 2011). Esto genera desmotivación hacia el recurso, por lo tanto el software **“Leo con Alex”** sería el más propicio en este sentido porque contiene el uso de botones.

Software			
Lectoescritura adaptada	Aprendizaje de la lectoescritura	Leo con Alex	Aprendo a leer con Pipo
- Botones difícil de identificar. Son poco familiares o significativos para el usuario.		- Los botones se encuentran mejor organizados y diseñados	- No posee botones como retroceder y salir. - Se encuentra dividido por pestañas

Figura 5: Resultados de la facilidad de uso o interfaz

Se evidencia que el software “**Lectoescritura adaptada**” y “**Aprendizaje de la lectoescritura**” se asemejan en cuanto a su diseño instruccional, pues como recursos tecnológicos para ser utilizados en el aula de preescolar, presenta mayor cantidad de elementos que favorecen el proceso de adquisición de la lectura. Estos elementos que favorecen su diseño instruccional, según las respuestas de las docentes, es que el usuario, en este caso los niños, tienen la oportunidad de navegar por el recurso libremente, lo que implica la escogencia y realización de las actividades sin un orden establecido haciéndolo un recurso abierto que favorece el aprendizaje por descubrimiento y de manera constructiva. Aunado a esto, ofrecen actividades que enmarcan situaciones familiares como palabras de su entorno (familia, ambiente, comunidad) y se adaptan a los diferentes niveles de desarrollo de la lectura, como lo afirman las docentes evaluadoras cuando opinan que “presenta actividades adaptadas a las edades de los niños”, ya que poseen diferentes niveles de dificultad, las cuales benefician la iniciación de la misma, haciendo al niño un ente activo de su aprendizaje.

Por otro lado, el software “**Aprendo a leer con Pipo**” posee en su mayoría elementos que apuntan al favorecimiento del aprendizaje cognitivo, según las respuestas de las docentes. Este recurso le permite al niño ser un sujeto activo que procesa la información, la cual va de lo más simple a lo más complejo, ofreciendo facilidad y flexibilidad en el recorrido de la información, conduciéndolo a construir por sí mismo su aprendizaje. Por su parte, el software “**Leo con Alex**”, es considerado por las docentes como un recurso que favorece el aprendizaje de una manera conductiva, ya que presenta el contenido y actividades

de manera lineal y distribuye la información en pequeñas unidades, incorporando el estímulo y la respuesta.

Software			
Lectoescritura adaptada	Aprendizaje de la lectoescritura	Leo con Alex	Aprendo a leer con Pipo
Constructivo	Constructivo Cognitivo Conductivo	Conductivo	Cognitivo

Figura 6: Resultados del enfoque teórico

Sin embargo, según las docentes evaluadoras con el software “**Aprendizaje de la lectoescritura**” se puede aprender de manera constructiva, pero también de manera cognitiva y conductiva. Pues el recurso presenta actividades enmarcadas en promover el pensamiento del niño y así producir un cambio en su estructura cognitiva, por ejemplo las actividades referentes a la asociación de imagen con palabra, donde el niño ya presenta en sus conocimientos previos el significado de la imagen para luego relacionar el símbolo de la palabra correspondiente. También el niño al realizar la actividad recibe un estímulo o refuerzo de manera verbal o auditiva según la respuesta dada, elemento propio del conductismo. No obstante, lo ideal en un recurso tecnológico diseñado para iniciar a los niños en el proceso de lectura en preescolar sería que el mismo esté enfocado en el constructivismo, puesto que en estos recursos se presentan un conjunto de actividades lúdicas enmarcadas dentro de entornos significativos, que le permitan al niño generar su aprendizaje desde su propia realidad y conocimientos previos (Garassini, 2007). Así pues, se ve reflejado cómo el constructivismo puede ser la base de los software que inician a los niños en el proceso lector, incorporando también otros aspectos correspondientes a las demás teorías para lograr el aprendizaje en niños de preescolar que se inician en la lectura o para los que ya han avanzado un poco en este proceso.

Ahora bien, el éxito del uso de un software educativo para iniciar a los niños en el proceso de lectura depende del objetivo que el docente se plantee con dicho recurso (Flores Hole, 2014). Si su intención es que el aprendizaje del proceso de lectura se realice a través de un método de lectura, por ejemplo el método sintético, el software “**Leo con Alex**” es el ideal, pues presenta actividades tales como: la discriminación visual y auditiva de cada letra, completar palabras, seleccionar palabras para completar oraciones, entre otras. No obstante, los software “**Lectoescritura adaptada**”, “**Aprendizaje de la lectoescritura**” y “**Aprendo a leer con Pipo**”, presentan en sus actividades una combinación entre el método sintético y el global, lo cual no interfiere en el aprendizaje. De acuerdo con Bravo (2000) no es necesario guiarse por un solo método, si los dos conducen al mismo objetivo, en este caso el aprendizaje de la lectura. Sin embargo, sí es importante que el docente tenga claro el camino por el cual conducirá al niño al iniciarlo en la lectura, por consiguiente este proceso no puede ser mecánico, por el contrario, debe ser un acto de disfrute, de apropiación y motivación hacia la lectura.

www.bdigital.ula.ve

Software			
Lectoescritura adaptada	Aprendizaje de la lectoescritura	Aprendo a leer con Pipo	Leo con Alex
Aprendizaje de la lectura por medio del método sintético y global			Aprendizaje de la lectura por medio del método sintético

Figura 7: Resultados de los objetivos para el aprendizaje

Entonces, cuando un software dirigido a iniciar a los niños en la lectura presenta actividades, estrategias y contenidos que promuevan aspectos afectivos, de motivación o significativos para los niños, hará que estos se acerquen a lectura y por ende su aprendizaje será más efectivo (Solé, 2001). Tal es el caso de los software “**Lectoescritura adaptada**” y “**Aprendo a leer con Pipo**”. Según las docentes evaluadoras, se pueden encontrar diversos textos narrativos que presentan situaciones en las que se promueven la creatividad y la imaginación, así como también aspectos tales como afecto, seguridad o interés y sentimientos

como alegría, tristeza, rabia. Estos aspectos son fundamentales en este nivel, pues como lo contempla Teberosky (2001), son elementos que facilitan el proceso de adquisición de la lectura, al incorporarlos en un software educativo que inicie a los niños en edad preescolar en la lectura beneficiaría en gran medida este proceso, ya que se involucra al niño en la narración para que él mismo le encuentre sentido al acto lector y lo motive a aprender, y los software **“Lectoescritura adaptada”** y **“Aprendo a leer con Pipo”** cuentan con ello.

Si bien es cierto que los textos narrativos son propicios para que el niño le halle sentido al acto de leer y lo motive a ello, el software **“Lectoescritura adaptada”** poco lo puede lograr para el nivel preescolar, pues los textos que presenta son para actividades de niveles más avanzados, como de primaria. En el caso del software **“Leo con Alex”** no posee textos narrativos, haciendo de este espacio poco beneficioso para crear situaciones en la que los niños puedan desarrollar su creatividad e imaginación y así motivarlos a acercarse a la lectura. Por lo tanto, la ausencia de estos aspectos en los dos software dirigidos a la iniciación de la lectura, mencionados aquí, podrían desmotivar al niño, pues la finalidad es que desarrolle sus habilidades lingüísticas y conceptuales a través de textos narrativos.

www.bdigital.ula.ve

Software			
Lectoescritura adaptada	Aprendo a leer con Pipo	Leo con Alex	Aprendizaje de la lectoescritura
Presencia de textos narrativos		No presenta textos narrativos	

Figura 8: Resultados de la motivación y atención

Asimismo, los cuatro software analizados, de acuerdo a los resultados obtenidos, presentan actividades que le permiten a los niños relacionar el texto con las imágenes, lo cual beneficia el proceso de adquisición de la lectura, debido a que los niños ya tienen conocimientos previos y un vocabulario adquirido (Solé, 2001). Esto es así siempre y cuando la lectura se realice de manera conjunta entre el niño y una persona alfabetizada para que le ayude a establecer una relación entre el lenguaje escrito, las imágenes y el contenido de la historia, y al final, la comprensión de la misma (Rugeiro y Guevara, 2015). Esto se ve

reflejado en los resultados de este estudio cuando las docentes evaluadoras afirman que los cuatro recursos evaluados necesitan en gran medida (entre el 20 y 100%) el apoyo por parte de ellas. De tal manera, que si los recursos tecnológicos destinados a la iniciación de la lectura presentan actividades o situaciones en las que el niño pueda involucrarse en la historia por medio de la relación de lo escrito, las imágenes y el contenido de esta es beneficioso, pues permitirá el desarrollo de habilidades lingüísticas y conceptuales, así como también visuales y auditivas fundamentales para adquirir el proceso de lectura.

En tal sentido, cabe destacar que cada uno de los software evaluados, es decir los cuatro software evaluados, presentan la información por dos canales separados, así como lo expone Latapie (2007), pues las actividades se estructuran a partir de representaciones (visuales y auditivas). Además presentan un lenguaje o vocabulario básico familiares para los niños como animales o personas, lo que se evidencia en este estudio en las opiniones descriptivas las docentes evaluadoras, los cuales están presentes en sus conocimientos previos facilitando así el proceso de aprendizaje y el proceso de adquisición de la lectura. Sin embargo, a pesar que el vocabulario que se usa en los software evaluados está en un dialecto español no influye en dicho proceso, debido a que son pocas las palabras que relacionan a la imagen representada con este dialecto. Por lo tanto el proceso de adquisición de la lectura a través de los cuatro software analizados favorecería en gran medida el procesamiento de la información por los dos canales (visual y auditivo) y de la carga cognitiva para mantenerla en la memoria.

<b>Software</b>			
<b>Lectoescritura adaptada</b>	<b>Aprendizaje de la lectoescritura</b>	<b>Leo con Alex</b>	<b>Aprendo a leer con Pipo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se adecua los objetivos, contenidos y actividades al nivel, siempre y cuando se ejecute de manera conjunta entre el usuario y el docente.</li> <li>- Las actividades se estructuran a partir de representaciones visuales y auditivas.</li> </ul>			

Figura 9: Resultados de la adaptabilidad

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, se puede decir que entre los cuatro software evaluados desde el punto de vista del diseño instruccional, presentan elementos beneficiosos para lograr iniciar a los niños en el proceso lector, a sabiendas que unos presentan más elementos que otros y que se rigen por enfoques diferentes según las teorías de aprendizaje, como por ejemplo el software **“Aprendo a leer con Pipo”**. A pesar de que se orienta por un enfoque cognitivo, es menos beneficioso para iniciar a los niños en la lectura, debido a que su diseño instruccional tiende a confundir al usuario por presentar algunos elementos que son difíciles de ubicar, como los botones e íconos, así como también para ubicar las actividades, haciéndolo poco coherente, esto puede causar una sobre carga cognitiva en los niños que lo usen. Sin embargo se tiene que los software **“Lectoescritura adaptada”**, **“Aprendizaje de la lectoescritura”** y **“Leo con Alex”** presentan un diseño instruccional adaptado a las necesidades e intereses de los niños, puesto que el contenido y las actividades están estrechamente relacionadas con su entorno y con situaciones significativas que le resultan al niño atractivas y le ayudan a reforzar el proceso lector, propiciando el interés y el gusto por la lectura.

En lo referente a la interacción usuario – programa se pudo determinar según la evaluación de las docentes, que los niños de preescolar pueden tener un buen grado de manipulación y control sobre la dinámica que refleja el sistema de tres de los software. Esto se evidencia en los resultados de evaluaciones que se hizo con el instrumento, los software **“Lectoescritura adaptada”**, **“Aprendizaje de la lectoescritura”** y **“Leo con Alex”**, demuestran que el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el recurso de una manera fácil al ubicarse de forma sencilla en el material. Sus íconos o botones en forma de flecha que le indican al usuario retroceder o avanzar, los cuales son fundamentales para que un niño de preescolar pueda ubicar la información fácilmente, han demostrado que navegar por el recurso libremente es fácil para seleccionar cualquier opción que desee, encontrar las respuestas en los ejercicios propuestos e intercambiar información por medio de la retroalimentación entre objeto y sujeto.

Sin embargo el software **“Aprendo a leer con Pipo”** presenta pestañas para ubicar las actividades, lo cual tiende a confundir al niño o hacer que invierta más tiempo en la búsqueda de información. Por consiguiente crear desinterés. Por lo tanto, la distribución de los elementos de interacción en los tres software **“Lectoescritura adaptada”**, **“Aprendizaje de**

la **lectoescritura**” y **“Leo con Alex”**, le otorgan mayor control y mayor cantidad de herramientas para construcción de conocimientos, elemento importantes en los software educativos (Guerrero y Flores, 2009; Chávez *et al.*, 2009 y Groos, 2000).

Software			
Lectoescritura adaptada	Aprendizaje de la lectoescritura	Leo con Alex	Aprendo a leer con Pipo
El usuario tiene la posibilidad de ubicarse fácilmente en el material			Algunos elementos que son difíciles de ubicar

Figura 10: Resultados de la interactividad

La retroalimentación se evidencia a mayor escala en el software **“Leo con Alex”**, cuando el niño realiza actividades o ejercicios ya que entabla una modalidad conversacional, por así decirlo, al recibir un mensaje de refuerzo dependiendo de la respuesta dada por el usuario. El resultado es un cambio de conducta en el aprendiz gracias a la dinámica del estímulo y respuesta que allí se origina, aunque esta sea de modo conductista, motiva al niño a continuar con la actividad, generando una buena interactividad. En el caso de los software **“Lectoescritura adaptada”**, **“Aprendizaje de la lectoescritura”** existe retroalimentación en algunas actividades y de manera diferente. Permite realizar las actividades repetidamente hasta que se resuelva adecuadamente, la retroalimentación se da a través de un icono que establece cuando está bien o mal ejecutada la actividad. Aunado a esto, el usuario tiene la oportunidad de regresar y realizar otra actividad si así lo desea, permitiendo una interacción ilimitada. En el software **“Aprendo a leer con Pipo”** existe muy poca interactividad, pues debido a la poca coherencia en su interfaz o diseño instruccional se hace difícil encontrar actividades que presente esta característica, por ejemplo los cuentos infantiles en los que solo se van pasando las páginas y se muestra el texto.

La importancia de la interactividad la resalta González (2009) al afirmar que la interacción ocurre cuando se favorece la toma de decisiones, la reflexión, el pensamiento y la construcción de conocimiento por parte del usuario. Por lo que la interactividad debe

favorecer estos elementos nombrados por Gonzáles, lo que no se evidencia en los software evaluados. Tres de los software evaluados le permiten al niño, la libertad de manejar, controlar y obtener respuestas positivas o negativas en su accionar con los recursos (como los software “Lectoescritura adaptada”, “Aprendizaje de la lectoescritura” y “Aprendo a leer con Pipo”), sin embargo, no le permite pensar en la solución del reto en la actividad o pregunta. Por lo tanto, el usuario lo que hace simplemente es seleccionar al azar la respuesta esperando la retroalimentación correcta o incorrecta, como lo es en los casos de software diseñados bajo el enfoque conductista (especialmente “Leo con Alex”), impidiendo la reflexión la construcción de conocimientos. Esto hace que la puesta en práctica de estos software sean poco productivos en este sentido, pues la adquisición del proceso de lectura requiere que el aprendiz interactúe con el texto y participe activamente en situaciones significativas que apoyen el desarrollo de sus habilidades lingüísticas por ende el desarrollo del lenguaje escrito, requiriendo de la docente un mayor tiempo de planificación y revisión de los objetivos y estrategias relacionadas con actividades donde pueda emplear estos recursos.

www.bdigital.ula.ve  
Software

Lectoescritura adaptada	Aprendizaje de la lectoescritura	Leo con Alex	Aprendo a leer con Pipo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite realizar las actividades repetidamente hasta que se resuelva adecuadamente.</li> <li>- El usuario tiene la oportunidad de regresar y realizar otra actividad si así lo desea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se recibe un mensaje de refuerzo dependiendo de la respuesta dada por el usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debido a la poca coherencia en su interfaz o diseño instruccional se hace difícil encontrar actividades que presente esta característica.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se evidencia el favorecimiento de la toma de decisiones, la reflexión, el pensamiento y la construcción de conocimiento por parte del usuario.</li> </ul>			

Figura 11: Resultados de la retroalimentación

En cuanto a la pertinencia, se puede corroborar que los cuatro software evaluados favorecerían el proceso de adquisición de la lectura, dado que en el currículo de Educación Inicial (2005), establece que las experiencias para el desarrollo del lenguaje escrito parten de la consideración de que el niño construye su aprendizaje desde su propia experiencia y teniendo contacto con materiales variados. Además, este documento contempla que el aprendizaje en este nivel está basado en las teorías de Jean Piaget quien se enmarca en el constructivismo, el cual parte de la realidad del niño, de sus conocimientos previos y de sus creencias (Hernández, 2008). Dentro de la evaluación, los software **“Lectoescritura adaptada”** y **“Aprendizaje de la lectoescritura”** podrían considerarse como los más pertinentes en ser utilizados en el aula para iniciar a los niños de edad preescolar en el proceso de la lectura, por su enfoque constructivo-cognitivo y por presentar mayor cantidad de característica favorables para el aprendizaje de la lectura en cuanto a su diseño instruccional y la adquisición del proceso de lectura.

El software **“Leo con Alex”** también podría considerarse pertinente emplearlo como recurso tecnológico para iniciar a los niños en edad preescolar en la lectura, a pesar de que se enfoca en la teoría conductista. Presenta una dinámica interesante y atractiva para el niño al poseer una buena interacción entre el niño y el recurso en la que el usuario se beneficia a través de la retroalimentación. El empleo de este recurso debe considerarse siempre y cuando sea apoyado por el docente o adulto para guiar la reflexión y la construcción de conocimientos. Asimismo, posee elementos que le permiten al niño aprender o apropiarse de la lectura a través de la discriminación visual y aditiva de los fonemas, dado a que está enmarcado en el método sintético. Además presenta un personaje que dirige al usuario y anima o motiva a realizar las actividades y le ayuda a descubrir los sonidos de letras, sílabas y palabras de una manera atractiva y divertida.

Por otra parte, el software **“Aprendo a leer con Pipo”** sería el menos pertinente para ser empleado en el aula de preescolar, pues a pesar que su enfoque se enmarca en lo cognitivo, según las docentes evaluadoras, y que presenta actividades que promueven la iniciación de la lectura, su diseño instruccional no es el más adecuado para generar experiencias de aprendizaje significativas. El hecho de presentar pocos elementos con los que el niño pueda interactuar con el recurso fácilmente lo conduce al rechazo y desinterés, entonces difícilmente se logrará el objetivo. Sin embargo, el software puede ser adaptado a

las diferencias de aprendizaje en los alumnos, de modo que puede ser útil, siempre y cuando su uso esté orientado o guiado por la docente a través de actividades muy específicas.

No obstante, el hecho que el docente use software educativos para la iniciación de la lectura en el aula de educación inicial presenta importantes ventajas que los mismos participantes manifestaron. Entre las más resaltantes se encuentran: materiales atractivos y que mantienen la motivación, fáciles de usar o manejar, introducen al estudiante de nivel inicial a aprender con las TIC y desarrollan procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria del niño. Así pues, se demuestra que es de suma importancia reconocer que la selección, evaluación y posterior uso de software que inicien el proceso de adquisición de la lectura en el aula de nivel inicial es una tarea compleja, que su incorporación al aula debe realizarse por medio de prácticas apropiadas, que son programas didácticos creados para desarrollar las destrezas básicas con adecuados niveles de dificultad para construir y generar conocimientos y que su diversidad en la presentación de la información los convierte en herramientas de alto impacto.

www.bdigital.ula.ve

**Software**

<b>Lectoescritura adaptada</b>	<b>Aprendizaje de la lectoescritura</b>	<b>Leo con Alex</b>	<b>Aprendo a leer con Pipo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen el proceso de adquisición de la lectura.</li> <li>- Presenta mayor cantidad de características favorables para el aprendizaje de la lectura en cuanto a su diseño instruccional y la adquisición del proceso de lectura.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta un personaje que dirige al usuario y le motiva a realizar las actividades, ayudándole a descubrir los sonidos de letras, sílabas y palabras de una manera atractiva y divertida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Su diseño instruccional no es el más adecuado para generar experiencias de aprendizaje significativas.</li> <li>- Puede ser útil, siempre y cuando su uso esté orientado o guiado por la docente a través de actividades muy específicas.</li> </ul>

Figura 12: Resultados de la pertinencia

Las bases curriculares de Educación Inicial (2005) exponen que los niños de preescolar son seres activos que necesitan de la orientación o mediación del adulto y que este, en el proceso de lectura, cree situaciones de aprendizaje acordes con su entorno real. Estas concepciones del aprendizaje del proceso de adquisición de lectura hacen al docente un facilitador de experiencias significativas del uso del lenguaje y de esa manera se apoya a que el niño construya su conocimiento. De modo que el docente de educación inicial debe manejar y emplear material, ya sea impreso o tecnológico, diverso y estimulante que corresponda a los intereses de los niños. Igualmente, es importante que como mediador, esté capacitado o tenga la formación necesaria en cuanto a las posibilidades didácticas de los software, su evaluación e incorporación en el aula como complemento de los medios tradicionales.

Como ya se ha venido analizando y discutiendo, los cuatro software evaluados (“Lectoescritura adaptada”, “Aprendizaje de la lectoescritura”, “Leo con Alex” y “Aprendo a leer con Pipo”) favorecen de una forma u otra el proceso la iniciación de la lectura. Pueden ser utilizados como complemento en las actividades cotidianas que se desarrollan en el aula, como lo expresan las docentes al opinar que estos software “permite el aprendizaje de manera divertida”, reduce el tiempo de aprendizaje”, “son atractivos”, “presenta actividades y estrategias variadas”, entre otras, pero siempre y cuando sean evaluados previamente por el docente. Sin embargo, también es importante resaltar que el docente debe analizar el impacto que tendrán en el entorno del aula y determinar cuál de ellos es la mejor alternativa para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura, de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños, de modo que pueda ser integrado en la planificación diaria. Por lo tanto, el docente puede concebir el uso de la tecnología como una herramienta de enseñanza, que debe utilizarse de manera reflexiva, lo que requiere preparación por parte del docente.

Además, el software “**Aprendo a leer con Pipo**” puede ser utilizado en actividades donde los niños están teniendo sus primeros contactos con la lectura. Por medio de este software se puede propiciar el interés y el gusto por la lectura a través de la narración de cuentos, enriquecer el vocabulario, discriminar auditivamente los fonemas y visualmente sus grafías, siempre y cuando el aprendizaje sea orientado. Los software “**Aprendizaje de la lectoescritura**” y “**Leo con Alex**” serían propicios para utilizarse con niños que ya conocen

palabras, dado que estos ayudan a desarrollar la capacidad de atención y percepción visual, como identificar, localizar, comparar y seleccionar, además reforzar las competencias lectora y motivar a los niños a progresar en el proceso lector por medio de actividades con un enfoque lúdico, en las que los invite por ejemplo a completar palabras u oraciones.

Ahora, el software **“Lectoescritura adaptada”** podría emplearse con niños que ya logran leer un poco, debido a que presenta actividades con diferentes niveles de dificultad. Estas actividades se presentan desde lo más sencillo, como identificar visual y auditivamente grafías letras o sílabas, hasta actividades más complejas como lectura de cuentos, redacción de textos, práctica de ortografía, entre otras que corresponden al nivel de primaria. En consecuencia, los cuatro recursos se podrían convertir en una nueva alternativa eficaz para la atención de la diversidad de las necesidades e intereses de los niños en la iniciación de la lectura en las aulas de preescolar o en el ambiente familiar.

En este sentido, los software evaluados pueden ser una buena alternativa para favorecer el proceso de adquisición de lectura como asignación para trabajar en el hogar. En este caso, el docente debe planificar encuentros con los padres y representantes para dejar claro cuál es el papel del adulto en el proceso de construcción de la lectura que hacen los niños en edad preescolar. De esta manera convertir a los padres y representantes en orientadores de las posibles actividades a realizar para que favorezcan efectivamente desde el hogar el aprendizaje de la lectura mediante el uso de recursos tecnológicos.

Para finalizar, es fundamental que el docente, dentro de su planificación al organizar estrategias y actividades que inicien al niño en el proceso lector, considere el hecho de evaluar sus recursos antes de emplearlos, en cuanto a su diseño instruccional, interfaz y nivel de interactividad. De esta manera lograr determinar con qué elementos cuenta el recurso para que pueda adaptarlo a las necesidades de aprendizaje de los niños y así establecer su pertinencia y usabilidad en el aula de preescolar. Incluso, software como **“Lectoescritura adaptada”** y **“Aprendizaje de la lectoescritura”** poseen una guía didáctica que le permite al docente estudiar y conocer diversas consideraciones metodológicas que lo orienten al desarrollo y aplicación de las estrategias adecuadas para generar un rendimiento efectivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dado el análisis de los resultados, se presenta a continuación un cuadro comparativo entre los diversos software evaluados, el cual resume la información suministrada en este capítulo.

<b>Software</b>			
<b>Lectoescritura adaptada</b>	<b>Aprendizaje de la lectoescritura</b>	<b>Leo con Alex</b>	<b>Aprendo a leer con Pipo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pueden ser utilizados como complemento en las actividades cotidianas que se desarrollan en el aula.</li> <li>- Posee una guía didáctica.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Podría emplearse con niños que ya logran leer un poco, debido a que presenta actividades con diferentes niveles de dificultad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propicios para utilizarse con niños que ya conocen palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede ser utilizado en actividades donde los niños están teniendo sus primeros contactos con la lectura.</li> </ul>	

Figura 13: Resultados de las orientaciones didácticas

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES

#### 6.1. Conclusiones

La necesidad de evaluar software educativos que apoyen el proceso de adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial se presentó por medio de los resultados del diagnóstico, al establecer, a través del análisis de la situación, la problemática en cuanto al conocimiento de los docentes referentes a la selección de recursos tecnológicos como medio para el aprendizaje. Siendo este el primer objetivo de la investigación: *Diagnosticar el conocimiento de los docentes referentes a la selección de recursos educativos tecnológicos como los software*. El diagnóstico reveló que las docentes valoran la importancia de la inclusión de estos recursos para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, pero manifiestan que poseen poco conocimiento en el manejo de recursos tecnológicos. También se determinó que estas tienen pocas oportunidades en el uso de estos recursos en el aula. Sin embargo, los padres manifestaron que poseen, en su mayoría, recursos tecnológicos como laptops, lo que es aprovechado por las docentes para utilizarlas en el aula o en el hogar. Esta buena disposición permitió seleccionar cuatro software educativos destinados a la iniciación de la lectura, disponibles en la web para evaluarlos e implementarlos en el nivel de preescolar.

Además, los resultados revelaron que las docentes poseen poco conocimiento al tomar en cuenta aspectos instruccionales para seleccionar los recursos destinados a la iniciación de la lectura en este nivel. Tal situación conduce a que las docentes continúen utilizando estrategias tradicionales, impidiendo desarrollar el aprendizaje o acercamiento a la lectura en

los niños debido a las pocas oportunidades que tienen ellos de usar otro tipo de materiales, como los software educativos. Esta realidad podría generar, según investigadores (Flores Hole, 2011; Guerrero, 2006 y Teberosky, 2001), desmotivación y apatía en el niño hacia el aprendizaje o acercamiento al proceso de adquisición de la lectura.

La selección de un recurso tecnológico eficiente o de calidad aumenta las posibilidades de éxito en el aprendizaje de los estudiantes. La funcionalidad y potencialidad de los software educativos, o de los recursos formativos en general, dependen de la manera en la que se utiliza el recurso en las actividades de enseñanza y aprendizaje, más aún cuando se trata de la iniciación del proceso de adquisición de la lectura. De allí la importancia de *analizar el aspecto Instruccional del software educativo destinado a la iniciación del proceso de lectura en educación inicial*, convirtiéndose este en el segundo objetivo de la investigación. Este proceso se desarrolla desde la consideración de una serie de criterios e indicadores concernientes a la calidad de estos materiales, los cuales suelen ser presentados en un cuestionario para facilitar la labor de los evaluadores (Flores-Hole, 2013).

A partir de la información recabada en la evaluación de los cuatro software seleccionados (“Lectoescritura adaptada”, “Aprendizaje de la lectoescritura”, “Leo con Alex” y “Aprender a leer con Pipo online”) se evidenció que en los elementos instruccionales los recursos presentan elementos técnicos que son amigables y adaptables. Cada uno cuenta con diversas maneras de controlar y ejecutar las actividades, facilitando la búsqueda de información y su ubicación en el material. Sin embargo, “Aprender a leer con Pipo online” carece de opciones como el botón de salir, lo cual limitan al usuario a elegir y manipular libremente el recurso, lo que podría ser una razón para desmotivar al niño.

Asimismo, en los resultados se resaltó que los cuatro software educativos evaluados presentan formatos de comunicación visuales y auditivos (imágenes, colores, sonido y texto) adecuados que le permiten al niño interactuar, favoreciendo y estimulando la capacidad visomotora y psicomotora para el desarrollo de la iniciación del proceso de lectura de manera atractiva y divertida (Garassini y Padrón, 2004). Todos tienen un buen nivel de interacción y evitan que en el usuario de esta edad preescolar tenga una sobrecarga en la carga cognitiva y por lo que estos recursos se pueden considerar motivadores y fáciles de usar.

Por otra parte, también se analizaron aspectos concernientes al proceso de adquisición de la lectura. Se determinó que cada recurso incluye elementos precisos que apoyan todo lo

que el proceso de lectura a temprana edad implica, en los que se combinan el método sintético y analítico, como los software “lectoescritura adaptada”, “Aprendizaje de la lectoescritura” y “Aprendo a leer con Pipo”. A pesar de enfocarse por la teoría constructiva y cognitiva, presentan actividades como la asociación de imagen – palabra, propia del constructivismo, o la discriminación visual y auditiva propia del cognitivismo, permitiéndole descubrir y poner en práctica el análisis y comprender la función del lenguaje. Por su parte, los resultados revelaron que el software “Leo con Alex” se inclinan más hacia el método sintético, con un proceso de adquisición de lectura más repetitivo y mecánico, por consiguiente llevar al niño simplemente a decodificar y no a reflexionar y comprender lo que lee.

No obstante, aun cuando los software presentan actividades centradas en el método sintético, también presentan algunas actividades del método analítico, donde el aprendizaje de la lectura se genera de manera global, y actividades que presentan experiencias gratificantes adaptadas a su nivel de aprendizaje. Estas actividades permiten que el niño pueda acercarse a la lectura y aprenda a decodificar pero dentro de lo contextual y lo dinámico, esto se refleja en los software “lectoescritura adaptada”, “Aprendizaje de la lectoescritura” y “Aprendo a leer con Pipo”, más no de lo mecánico y lo repetitivo, como se visualiza mayormente en el software “Leo con Alex”.

La integración de actividades centradas en uno u otro método de lectura permiten desarrollar en los niños sus habilidades de comunicación y al mismo tiempo la apropiación y motivación hacia la adquisición del proceso lector, para que este hecho ocurra, se hace necesaria la participación del docente o un adulto que le facilite al niño la información y le dé la orientación o apoyo adecuado para lograr el desarrollo del proceso de adquisición de la lectura. Según el software “Lectoescritura adaptada” el niño necesita el 80 y 100% de apoyo u orientación del docente, en “Aprendizaje de la lectoescritura” necesita entre el 30% y 50% de ayuda, en “Aprendo a leer con Pipo” el 70% y “Leo con Alex” el 20%. Este bajo porcentaje en cuanto a la participación del docente se debe a que, según los resultados y opiniones de la docente evaluadora, presenta un personaje que constantemente guía la instrucción, lo que podría ser positivo, pues le da autonomía al niño para iniciar su proceso de lectura. Sin embargo, el papel que cumple el docente, padre o adulto como orientador y generador de nuevas experiencias en este proceso es fundamental, no solo para que el

objetivo de aprendizaje no se desvíe, sino para que el acto de leer sea atractivo, motivador y de disfrute.

Vale destacar que entre los software evaluados existen un 70% de semejanzas entre ellos referente a los aspectos instruccionales o técnicos, en los pedagógicos y en los del proceso de lectura y que también existen características que determinan el potencial de los mismos para beneficiar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, cada software evaluado abordó posiciones particulares en su valoración, lo que permitió precisar sus características, fortalezas y debilidades. Una de las fortalezas de los software “Lectoescritura adaptada” y “Aprendizaje de la lectoescritura” es que facilita el aprendizaje de la lectura tanto dirigido como autónomo, puede ser utilizado por cualquier persona, presenta actividades con un alto nivel de interactividad. Sin embargo, como limitación, esa motivación puede ser restringida debido a que como el niño tiene la posibilidad de navegar libremente, este se consiga actividades complejas o muy avanzadas generando sobrecarga cognitiva.

Entre las fortalezas del software “Leo con Alex” se tiene que es un recurso de fácil manejo, atractivo y motivador para iniciar a los niños de preescolar en el aprendizaje de la lectura, es bastante interactivo, presenta actividades que pueden ser adaptadas a los niños de edad preescolar y permite el aprendizaje de manera semidirigida o autónoma, no obstante, su mayor debilidad es que el aprendizaje está basado en lo mecánico y repetitivo. A pesar que el software “Aprendo a leer con Pipo” permite el aprendizaje de la lectura por medio de actividades que promueven el gusto por la lectura es un software bastante complejo pues su diseño instruccional para un niño de preescolar es poco coherente, lo que requiere de la orientación frecuente del adulto. Por lo tanto, esto lleva a considerar que un software educativo destinado a la iniciación de la lectura representa un recurso adicional para promover dicho proceso, que en general no es bueno ni malo, sino que el cumplimiento del objetivo dependerá del uso u orientación adecuada que el docente le dé (Garassini, 2004).

En la selección de un software educativo no basta sólo con estudiar sus aspectos técnicos, sino también es necesario analizar su pertinencia para determinar qué tanto puede servir en el proceso de aprendizaje y en qué forma se puede utilizar para sacarles provecho. Por ello se planteó el tercer objetivo: *Analizar la pertinencia y utilidad del software educativo que inicia al niño de edad preescolar en el proceso de lectura.* En los resultados se evidencia

que los cuatro software estudiados son pertinentes para iniciar a los niños en el proceso de lectura, puesto que la estructura en los contenidos son coherentes y se adaptan al nivel cognitivo que tienen los usuarios, se encuentran enmarcados en las bases curriculares y en un modelo pedagógico que garantiza el logro de los objetivos, además presentan elementos lúdicos que mantienen el interés y la interacción con el recurso y motivan al niño. Un elemento potenciador de todos los software evaluados, es la interacción con elementos familiares para los niños que los acerca al proceso de lectura, cumpliéndose así con lo establecido en la iniciación de la lectura en este nivel. Estos recursos tecnológicos además pueden ser útiles en el aula de educación inicial, presentan estrategias didácticas conductistas, cognitivas y constructivas que permiten la enseñanza dirigida, la exploración guiada y el libre descubrimiento. Sin embargo es de suma importancia considerar que estos recursos deben incorporarse al aula como una herramienta más que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje y no considerarla como único material para facilitarle a los niños.

Frente a la prueba de la presencia de algunos beneficios que conllevan al éxito del aprendizaje por medio de la utilización de recursos educativos tecnológicos como los software para iniciar a los niños en el proceso de adquisición de la lectura y el papel que cumple el docente como promotor, guía u orientador en este proceso, surgió el objetivo: *Establecer una orientación del uso didáctico de los software educativos analizados en el aula para la iniciación de la lectura en educación inicial.* En general, el docente debe considerar la importancia de formarse en cuanto al conocimiento de los beneficios didácticos de este tipo de recursos, así como también de la evaluación de los mismos. Además debe estar consciente de que la selección de un recurso tecnológico que inicie a los niños de preescolar en la lectura siempre debe ser contextualizada en el marco del conocimiento de los estudiantes en cuanto a su desarrollo cognitivo y emocional y en su estilo de aprendizaje, de modo que la información proporcionada no genere una sobrecarga cognitiva. A su vez, el docente debe considerar los elementos curriculares (objetivos, contenidos, estrategias, motivación, evaluación) en la revisión íntegra de las diferentes maneras de utilización del material en el aula, los cuales permitirá diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren el logro de los aprendizajes esperados.

## **6.2. Limitaciones**

Por otra parte, vale destacar que a partir de estas consideraciones se encontraron algunos inconvenientes o limitaciones en el transcurso del proceso de evaluación, tales como: carencia de recursos tecnológicos propios, dedicar más tiempo para la selección y evaluación del software, aunado a los problemas de conexión a internet. Tal hecho se pudo evidenciar al momento de facilitar el instrumento de evaluación de materiales tecnológicos educativos a los participantes de la investigación, en la que la mayoría de ellos no se involucraron en el proceso de evaluación, pues no entregaron el instrumento para su respectivo análisis. De modo que, la selección y evaluación de un software educativo para la iniciación de la lectura requiere de la dedicación y el interés por parte del docente de manera que pueda elegir el más conveniente para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## REFERENCIAS

- Alvarado, J. (2009) Las siete etapas de la lectura. Boletín del Red Educativa Mundial. Recuperado de: redem.org
- Álvarez, A. (2004). Aprestamiento de la lectoescritura. *Guía didáctica y modulo. Medellín: Departamento de publicaciones de FUNLAM.*
- Bravo, L. (2000). Los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial. *Pensamiento educativo, 27*, 49-68.
- Brünken, R., Plass, J. L., y Leutner, D. (2003). Direct measurment of cognitive load inmultimedia learning. *Educational Psychologist, 38*(1), 53-61.
- Carretero-Dios, H., y Pérez, C. (2005). Normas para el desarrollo y revisión de estudios instrumentales. *International Journal of Clinical and Health Psychology, 5*(3).
- Carrillo, M. (1993). *Desarrollo de la conciencia silábica y adquisición de la lectura.* Tesis Doctoral. España: Universidad de Murcia
- Coll, C., Mauri, T., y Onrubia, J. (2008). El análisis de los proceso de enseñanza y aprendizaje mediados por las TIC: una perspectiva constructivista. En E. Barberà, T. Mauri, y J. Onrubia, *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC, pautas e instrumentos de análisis* (págs. 47-59). Barcelona: Graó.
- Corral, A. (1997). *El aprendizaje de la lectura y escritura en la escuela infantil.* Universidad Complutense de Madrid. *Didáctica, 9* 67-94. Servicio de Publicaciones UCM. Madrid, 1997
- Cova, A. Arrieta, X. y de Duran, J. (2008). Revisión de modelos para evaluación de software educativos. Obtenido de Dialnet: 7(1), 93-114
- Chávez, I., Chávez, M., Padrón, C. y Martínez, H. (2009). Conductismo, Cognitivismo y Diseño Instruccional. *Buenos Aires.*
- Chen, I. J., y Chang, C. C. (2009). Teoría de la carga cognitiva: un estudio empírico sobre la ansiedad tional *Psychology Review, 21* (1), 31-42.

- Díaz, E. (2009). *Diseño de un software educativo para el aprendizaje de la lectoescritura dirigido a los docentes del centro de educación inicial Los Taques, municipio Los Taques, estado Falcón*. Universidad Nacional Abierta
- Doman, G. J. (1978). *Cómo enseñar a leer a su bebé*. Madrid: Aguilar.
- Ehri, L. (1999). Phases of development in learning to read words. En: Oakhill, J. y Beard, R. (Eds.). *Reading development and the teaching of reading. A psychological perspective*. Blackwell. Oxford.
- Ertmer, P. y Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.
- Ezell, H. y Justice, L. (2005). Shared storybook reading. *Baltimore, MD: Paul H Brooks*.
- Fernández, M. Angós, J. y Salvador, J. (2001). Interfaces de usuario: diseño de la visualización de la información como medio para mejorar la gestión del conocimiento y los resultados obtenidos por el usuario. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1456152>
- Fleitas de Sosa, A. (2009). Evaluación del software educativo Dental Explorer en el área de Prótesis Parciales Fijas para estudiantes de Odontología. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes. Tesis de grado de Magíster en Educación, Mención Informática y Diseño Instruccional.
- Flores, A. y Martín, M. (2006). El aprendizaje de la lectura y la escritura en Educación Inicial. Obtenido de *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación* 7( 1), 69-79
- Flores, H. (2011). *Diseño de un Instrumento de Evaluación para Website y software en las Ciencias Sociales (1o ESO)*. Trabajo Fin de Máster. España: Universidad de Zaragoza.
- Flores, H. (2014). *La Investigación Cooperativa como modelo de selección de recursos constructivos TIC para la enseñanza del concepto tiempo en historia*. Tesis Doctoral. España: Universidad de Zaragoza.

- Garassini, M. (2007). Diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 30, 49-60.
- Garassini, M. (2010). Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en educación preescolar y básica. Universidad Metropolitana
- Garassini, M. y Padrón, V. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. Obtenido de Dialnet: 4(1), 221-239
- Góngora Parra, Y., & Martínez Leyet, O. L. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3).
- Góngora, Y. y Martínez, O. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3).
- González, G. (2002). ¿Qué observar cuando se evalúa software? Una propuesta para la evaluación didáctica de software educativo. In *Sociedad Mexicana de Computacion en Educación. XVIII Simposio Zacatecas, México*.
- González, L. (2004). El diseño de interfaz gráfica de usuario para publicaciones digitales. *Revista Digital universitaria*, 5(7), 12.
- González, N. Carmona, V. y Espíritu, S. (1998). *Evaluación de Software educativo*. Mexico: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa
- Good, T. y Brophy, J. (2000). *Psicología educativa contemporánea*. México: McGraw- Hill.
- Gros, B. (2000). Del software educativo a educar con software. *Revista Quaderns Digital*, 24, 440-482.
- Guerrero, T. (2006). *Lineamientos para la elaboración de materiales didácticos Web*. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes. Tesis de grado de Magíster en Educación, Mención Informática y Diseño Instruccional.

- Guerrero, T. y Flores, H. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *EDUCERE 13*(45), 317-329.
- Hernández S., Fernández, C., y Batista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Hernández, F. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, 11*.
- Hernández, S. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología d la investigación* (6° ed.) México: McGraw Hill. Sexta Edición
- Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Sypal. Caracas
- Inciarte, A. Torres, M. (2005). Aportes de las teorías del aprendizaje al diseño instruccional. *Telos*, Septiembre-Diciembre, 349-362.
- Jonassen, D. (1999). Designing Constructivist Learning Environments. En C. M. Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models, Vol. II* (págs. 215-239). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jonassen, D. (2006). *Modeling with technology, Mindtools for conceptual change*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Latapie, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria, 6*(6), 7-14.
- Lotero, L. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, 5*(10), 75-92.
- Lladó, Z. (2002). *Análisis de las teorías clásicas del aprendizaje, como base en el diseño y desarrollo de programas a distancia y en línea*. [Versión completa en línea] Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Autónoma de Tamaulipas. Disponible:  
<http://colaboracion.uat.edu.mx/portal/tesis/Documentos%20compartidos/Zaida%20Alicia%20Llado%20Castillo.pdf>
- Maestría en Educación, mención Informática y Diseño Instruccional (2015). *La investigación orientada al Diseño instruccional*. Mérida: Autor.

- Marí, M. (2016). *Evolución de los factores implicados en la adquisición y desarrollo de la lectoescritura en niños de 4 a 7 años y su relación con dos métodos de enseñanza de la lectura*. Tesis Doctoral. España: Universidad de Valencia.
- Marquéz, P. (2002). Evaluación y selección de software educativo. *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad*, 115.
- Martí, M., y Flores, C. (2006). El aprendizaje de la lectura y la escritura en Educación Inicial. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, junio, 69-79
- Mayer, R. (2004). *Psicología de la educación, enseñar para un aprendizaje significativo*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Mayer, R. (2005a). *The Cambridge Handbook of Multimedia*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. (2005b). Principles for managing essential processing in multimedia learning: Segmenting, pretraining, and modality principles. En R. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (págs. 169-182). Nueva York: Cambridge University Press.
- McLane, J. y McNamee, G. (1999). *Alfabetización temprana* (Vol. 23). Ediciones Morata.
- Ministerio de Educación y Deporte (2005). *Bases Curriculares de la Educación Inicial*. Caracas: Noriega.
- Monró, M. (2010). *Concepción teórica-metodológica de las docentes de preescolar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura en niños de 4 y 5 años*. Universidad Andrés Bello
- Moreira, M. (2004). Máquinas que enseñan. Una revisión de los métodos de enseñanza aprendizaje con ordenadores. *Bordón. Revista de pedagogía*, 56(3), 483-491.
- Robledo, B. y Rodríguez, A. (1998). *Por una escuela que lea y escriba*. Bogotá, Colombia. Taller de talleres.
- Rocha, G. y Vega, L. (2011). Narremos cuentos a los niños: es fácil y divertido. Un manual para padres y maestros. *Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en*

*niños preescolares. Manual para profesionales y padre, Ciudad de México: Facultad de Psicología-Universidad Nacional Autónoma de México, 101-161.*

Rojas, A. (2003). *Aplicar y evaluar un software educativo para el aprendizaje de la lectura en los alumnos de la primera etapa de la educación básica.* Universidad Nacional abierta

Romero, R. (2006). *Nuevas tecnologías en educación infantil. El rincón del ordenador.* Libro en línea. Consultado el 10 de octubre de 2016 en: <https://books.google.co.ve/books?id=sKdfyvI0meoC&pg=PA39&lpg=PA39&dq=caracter%C3%ADsticas+de+software+dirigido+a+ni%C3%B1os&source=bl&ots=3k-hBzPVc9&sig=ddzg29ZXsL9WXvxzhX0xesbBHDA&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEw i-pq2kmNnRAhWB6yYKHaRyDaAQ6AEIJzAF#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas%20de%20software%20dirigido%20a%20ni%C3%B1os&f=false>

Rugiero J, y Guevara, Y. (2013). Desarrollo de habilidades conductuales maternas para promover la alfabetización inicial en niños preescolares. *Acta Colombiana de Psicología, 16*(1), 81-90.

Rugiero, J. y Guevara, Y. (2015). Alfabetización inicial y su desarrollo desde la escuela preescolar. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura, (13)*, 25-42.

Sánchez, J. (1999). *Evaluación de Recursos Educativos Digitales.* Universidad de Chile

Sawyer, D. y Kim, J. (2000). Variation in the development of decoding and encoding skills among students with phonological dyslexia. *Thalamus, 18*: 1-18.

Serrano, S., Peña, J., Aguirre R., Figueroa, P., Madrid, A., Cadenas, I. (2002). Formación de lectores y escritores autónomos. Venezuela: ExLibris

Solé, I. (2001). ¿Lectura en educación infantil? Sí, gracias. En: Bofarull et al., *Comprensión lectora. El uso de la lengua como procedimiento.* (pp. 69-78) Barcelona: Graó

Squire, D. y McDougall, A. (2001). *Cómo elegir y utilizar software educativo. Guía para el profesorado.* Madrid-España

- Sun, P.-C., Tsai, R., Finger, G., Chen, Y.-Y., y Yeh, D. (2008). What dirves a successful e-learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers y Education*(50), 1183-1202.
- Teberosky, A. (2001). La iniciación en el mundo de lo escrito. En Bofarull et al., *Comprensión lectora. El uso de la lengua como procedimiento.* (pp.59-68) Barcelona: Graó
- Torres, M. (2003). *La lectura. Factores y actividades que enriquecen el proceso.* (Educere). Mérida Venezuela. Escuela de Educación de la Universidad de los Andes.
- Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Rev. Electrónica Ingeniería Boletín*, 3, 12-20.
- Urbina, S. (1999). Informática y teorías del aprendizaje. *Píxel-Bit. Revista de medios y educación*, 12, 87-100.
- Urqiza, L. (2012). Justificación de uso de las tics en Educación Inicial. Recuperado de: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/234/244>
- Valadez, Á., Ángel, M., Gómez Zermeño, M. G., & García Mejía, I. A. (2013). Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la lectura en el nivel preescolar.
- Vargas Castillo, C. (2003). Cuatro modelos para evaluar el software educativo. In *IX Congreso Argentino de Ciencias de la Computación.*
- Villarreal, R. (2012). *Acciones pedagógicas para favorecer la lectura y la escritura en el niño y niña de educación preescolar.* Universidad Valle del Momoy
- Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. *Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao.*

**ANEXOS**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## Anexo 1: Modelo de Entrevista



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### Entrevista

La finalidad de esta entrevista es conocer en qué medida incorpora los recursos tecnológicos en el aula de preescolar, igualmente indagar sobre el conocimiento que posee en cuanto a los aspectos a tomar en cuenta para la selección de un software educativo.

Es importante que responda a todas las preguntas con honestidad y claridad.

#### Identificación

Nivel que da clase:

Años de servicio:

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.
3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?
4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?
5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?
6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

## Anexo 2: Modelo de Cuestionario dirigido a los padres



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### Cuestionario

En el siguiente cuadro podrá apreciar 8 preguntas enfocadas a la experiencia o contacto que tiene su hijo (a) con recursos tecnológicos.

#### Instrucciones:

1. Lea detenidamente las preguntas que a continuación se le presentan.
2. Seleccione una sola y marque con una **X** la opción que más se ajuste a su consideración.
3. Responda las preguntas con letra clara y legible

N°	Pregunta	Si	No
1	¿Posee en casa computadora, laptop o Tablet?		
2	¿Ha observado interés en su hijo (a) en utilizar recursos tecnológicos para su aprendizaje?		
3	¿Su hijo (a) es hábil en el manejo de recursos tecnológicos?		
4	¿Posee servicio de internet en su hogar?		
5	¿Existe en su comunidad algún centro de informática?		
6	¿La escuela a la que asiste su hijo posee recursos tecnológicos?		
7	¿Su hijo (a) usa con mucha frecuencia los recursos tecnológicos?		

8.- ¿Cuánto tiempo le dedica su hijo a los juegos tecnológicos?

---

---

---

---

---

9.- ¿Qué tipo de juegos utiliza su hijo en su dispositivo tecnológico? Descríbalos

---

---

---

---

---

10.- ¿Quién elige los juegos tecnológicos que utiliza su hijo (a)?

---

---

---

---

---

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

11.- ¿Considera que los juegos tecnológicos son productivos o beneficiosos para el aprendizaje de su hijo (a)? ¿Por qué?

---

---

---

---

---

Muchas gracias por su colaboración

### Anexo 3: Instrumento de Evaluación para Materiales Educativos con Tecnología



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

#### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
a) Avanzar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Retroceder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Salir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Recibir más información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Ubicarse en el material	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- |   |                          |                          |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| f) Obtener ayuda  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Seleccionar cualquier opción que desee               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?

Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

- |   |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|
|   | Sí                       | No                       |
| a) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

4.- ¿La localización de la información es fácil?

Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

- |  |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|
|  | Sí                       | No                       |
| a) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico                                 | <input type="checkbox"/> |                          |
| b) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Después de un tiempo el sonido cansa  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)                                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6.- La(s) imagen(es)

- |   |                          |                          |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|   | Sí                       | A veces                  | No                       | No Aplica                |
| a) Transmite información en una sola observación  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Es relevante   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Es redundante con lo que hay en el texto   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Va acompañada de un texto como en complemento  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Están diseñadas de manera convencional   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos                               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- |  |                          |                          |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  | _____                    | _____                    | _____                    | _____                    |
| i) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias                           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) Se pueden ver en cuadros separados  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7.- Colores

- |  |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|
|  | SÍ                       | No                       |
| a) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Colores vivos   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

- |  |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|
|  | SÍ                       | No                       |
| a) Mucho texto dividido en dos columnas            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Texto en párrafos cortos                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Cada párrafo expone una idea                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) El texto está redactado de manera formal        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

- |   |  |  |
|---|--|--|
| Constructiva <input type="checkbox"/>   | Cognitiva <input type="checkbox"/>   | Conductiva <input type="checkbox"/>  |
| El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos. | El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados. | Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo. |

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un \_\_\_\_\_ % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema


### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario: \_\_\_\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí  No

b) Abecedario

Sí  No

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí  No

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí  No

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí  No

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí  No

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí  No

31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí  No

32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí  No

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí  No  A veces

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí  No  A veces

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí  No

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí  No

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí  No

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí No 

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí No 

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí No 

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí No 

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí No 

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí No 

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí No 

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí No 

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí No 

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí

No

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí

No

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí

No

## Anexo 4: Entrevista a los docentes

### Participante 1

#### Identificación

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar                      Años de servicio: 4

7. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Si es importante porque el contacto con la tecnología los tranquiliza, son herramientas que todo el mundo tiene acceso, por ejemplo mi hijo usa mucho mi teléfono. Ahora en la escuela en estos momentos no contamos con especialista en computación, pero buscamos la interacción del niño con el computador en casa,*

8. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*El celular para grabar audios y videos, TV, cornetas, DVD, video beam, micrófono, reproductor*

9. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Constantemente*

10. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Formación formal como tal no, autoformación.*

11. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Videos y canciones*

12. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*El interés del niño y necesidades del niño*

### Participante 2

#### Identificación

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar                      Años de servicio: 8 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Son importantes por la demanda de la tecnología que existe hoy en día*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Utilizo el TV y DVD*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Dos o tres veces a la semana, según la planificación.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Ninguna*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Videos musicales*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que sean acorde a la edad, la duración, colores, tipo de música, contenido.*

### **Participante 3**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

#### **Identificación**

Nivel que da clase: 3er nivel de preescolar

Años de servicio: 6 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Muy importante, porque es una herramienta que favorece el proceso de aprendizaje, ofreciendo estímulos en los cinco sentidos y así promueve el aprendizaje significativo, medios visuales, auditivos, digitales cada vez más sofisticados para asegurar el aprendizaje. Por lo tanto, es necesario que no solamente las conozcamos sino además debemos aprender a discernirlas y seleccionar el más adecuado según el tipo de contenido o referentes teóricos que se requiere desarrollar.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Canaima, computador personal para presentar videos, audios, juegos educativos. También radio, presentación de micros radiales.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Con poca frecuencia.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*A nivel institucional hace cinco años. Pero mi formación en gran parte ha sido porque es mi motivación y curiosidad.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Videos de monosílabo, software educativos, grabar los sonidos de cada niños.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que contenga imágenes, audio y un buen tamaño de letra.*

#### **Participante 4**

##### **Identificación**

Nivel que da clase: 3er nivel de preescolar      Años de servicio: 23

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Es la nueva innovación para un mejor aprendizaje.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*No se utiliza porque no tenemos el recurso o los medios para tal fin.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Por lo menos una o dos veces a la semana, por ejemplo para colocarles, canciones, fabulas.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Ninguna*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Videos que presenten letras, números y figuras geométricas.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que tenga voz agradable, música, ilustraciones llamativas y letras de buen tamaño.*

## **Participante 5**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 3er nivel de preescolar

Años de servicio: 10 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Para mi tiene mucha importancia que los niños se vayan adaptando desde temprana edad, en este caso de educación inicial, en todo lo que concierne a la tecnología, ya que este es el medio en el que nos estamos desarrollando hoy en día.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*No utilizamos recursos tecnológicos porque no contamos con ellos. Solo TV y DVD.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Dos veces cada quince días.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Bueno la formación ha sido muy personal de la que yo he podido buscar y para alimentarme a nivel tecnológico y enseñar a mis niños.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Más que todo videos y cuentos con narraciones.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Un software que tenga un buen audio entendible para los niños, audible para los niños, adecuado para su edad, que contenga figuras, imágenes. El color es muy importante en ellos también.*

## **Participante 6**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 1er nivel de preescolar

Años de servicio: 18 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Bueno son muy importantes porque los niños aprenden a desarrollar otras habilidades y de hecho en el tiempo que estamos ahorita todo se maneja prácticamente con tecnología. Si los niños no manejan la tecnología pues pudiéramos serán analfabetas o llevar a los niños a ser analfabetas en ese sistema de tecnología, valga la redundancia.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Por el momento no se usa casi tecnología, lo que es digamos medios lo que es el televisor, videos, esas cosas, pero tal como computación en sí que debería haber un lugar donde los niños pudieran aprender y usar estas herramientas por el momento no se cuenta con ello en esta institución.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Bueno, depende de la planificación que se tenga, depende de las situaciones y casi siempre para que los niños puedan ir conociendo otro tipo de recursos y se les explica de alguna forma. Pero como le repito aquí no tenemos las herramientas adecuadas para hacerlo.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Pues en realidad muy poca. La otra vez fuimos a un taller, pero es una de las propuestas que se hacen, de que se hagan más talleres porque hay muchos docentes que en realidad no manejan la tecnología y con respecto a las TIC hay poca información y pues si nosotros no tenemos esas herramientas cómo vamos a trabajar con los niños, hay muy pocos talleres con respecto a eso.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Por ahorita como le mencioné antes, lo que es el televisor y el DVD, esa parte de la tecnología, pero como le digo, nos hace falta más herramientas y pues nos vemos limitados muchas veces a hacer lo que pudiéramos adelantar con los niños y que ellos adquieran ese conocimiento en el uso de todo ello porque no contamos con las herramientas que deberíamos tener por los momentos.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Bueno siendo de preescolar, lo principal es que sean muy dinámicos. ¿verdad? Que sean con canciones, con juegos; los niños aprenden mejor con juegos lúdicos y por allí pues el aprendizaje puede ser muy significativo. Más que todo ello, o sea, tomar en cuenta estrategias con dinámicas y juegos.*

## **Participante 7**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar

Años de servicio: 2 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Es importante ya que por medio de esos recursos podemos brindarle diferentes estrategias a los niños para su aprendizaje.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Aquí solamente tenemos DVD y televisor y se le colocan videos para enseñarle a los niños por medio de eso canciones para el desarrollo de su aprendizaje, ya que para ellos es algo más motivador y pues su aprendizaje es como más significativo.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Casi siempre*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*No, ninguna. Lo que tiene pues lo que uno sabe que es importante para los niños para motivarlos y eso, pero cursos como tal no.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*A través de videos, cuentos, lecturas. Con la Canaima que se utiliza para colocarles videos.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*El nivel que tiene el niño, se tomaría en cuenta para utilizar o emplear diferentes estrategias de acuerdo al aprendizaje de los niños.*

## **Participante 8**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar

Años de servicio: 6 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Ah ok. Este, bueno los recursos tecnológicos pues con lo avanzado que esta la tecnología sirven para mejorar la educación, porque ahorita la tecnología lo que hace es un acompañamiento a los conocimientos para optimizar el trabajo del docente también.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Bueno generalmente he utilizado video beam, celulares para hacer grabaciones, tomar fotos... este si, creo que son los recursos que he utilizado... computadora, pero como tal con los niños no, pero si como un recurso para por lo menos replantearme una enseñanza, plantearme un tema.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Por lo menos cada 15 días.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Bueno, por lo menos cuando yo estudié básica, estudié informática, entonces ya para mí eso fue un súper apoyo al entrar a la universidad. Y en la universidad también se buscaban juegos interactivos que los niños toquen el dibujo y es más breve la relación que por escrito pues.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Pues siempre las películas y videos, es lo que uno más siempre usa en el aula.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Bueno primero que sea adecuado a cada nivel académico de cada niño ¿si?. Primero tendríamos que ver la situación actual del niño, y a medida de eso se va usando una actividad que ellos puedan desarrollar para que no les cree frustración, en el momento que ellos puedan desarrollar la actividad que se les plantea van pasando de nivel y uno va poniéndole un poquito más de complejidad, pero primero tomando en cuenta las necesidades e interés de cada niño adaptados al nivel académico.*

## **Participante 9**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 3er nivel de preescolar

Años de servicio: 15 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Bueno son recursos actualizados ¿no?, pues para mí son muy importantes, claro, para mí tienen sus ventajas y desventajas ¿no? Porque si es a nivel del aula pues uno los utiliza para aplicar actividades que tengan en el desarrollo del niño ¿no? por lo menos aquí lo que hace la profe del CBIT los ayuda a manejar el ratón, el teclado y todas esas cosas como para familiarizarse y aunado a eso al aprendizaje de colores, incluso hay unos programas en donde ellos aprenden las vocales y todas esas cosas. Si, para mí son muy importantes, pero que sea un buen uso ¿no?, un uso racional y dirigido, sobre todo dirigido.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Pues recursos aquí lo que tenemos es eso; el televisor y eso, no contamos con más.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Muy pocas veces.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Pues no mucha, de verdad que no.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*No nosotras no vamos a la tecnología, por lo menos aquí, por lo menos mi persona no usa la tecnología, todavía no la hemos usado. De verdad que no. Aunque los videos y todo eso*

*cuando se hacen actividades de baile y eso pues uno busca por google lo que uno quiere, pero en si en si para el aprendizaje del niño así de vocales y eso no.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Bueno pues en este caso la formación de palabras, los sonidos silábicos, la iniciación con las vocales, reconocimiento de consonantes, si, eso, más que todo. Y sobre todo que esas cosas tengan mucho colorido porque ellos aprenden más cuando hay mucho color.*

## **Participante 10**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar

Años de servicio: 15 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Muchísima, muchísima importancia porque es uno de los medios que me sirve a mi para aplicar algunas estrategias de aprendizaje.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Aquí en el aula utilizamos lo que es televisor, DVD, radio porque computadora no.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Lo que es el DVD, el televiso y la música que es el medio que utilizamos es diario, todos los días.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Al principio cuando comenzó lo de las TIC a nivel educativo acá en la institución recibimos dos talleres de alfabetización tecnológica, solamente eso.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Solamente CD, música de por ejemplo del alfabeto, de la sílaba, de cuando sale la parte de los números, solamente la parte esta del oído, de DVD pues, o CDs que tengan ese tipo de material.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que debe ser primero que nada muy sencillo porque ellos apenas se están iniciando, que tengan mucho colorido, que tenga mucha imagen para que les llame la atención en el caso del DVD y cuando asisten al CBIT la profesora yo observaba que ella les colocaba las actividades para el inicio de la lectoescritura, ella trataba de colocarle muchas imágenes de movimiento ¿si? Que sea más que todo de colocar por ejemplo algunas letras de completación de palabras, de buscar la inicial de acuerdo al dibujo o al símbolo, entonces ellos buscaban la inicial de esa palabra. Este ¿qué otra cosa observaba yo? Con respecto a los números, en la parte de lógico-matemático ella también colocaba por ejemplo dibujitos de objetos, que el niño contara e identificara el número que correspondía a esa cantidad. O sea, que si, en cuanto a la parte de computación hay mucho material que uno puede trabajar en la parte de iniciación de la lectoescritura bien buenos. Yo no lo hacía porque no tenía el recurso, pero yo observaba que ella y ella me preguntaba que qué podía utilizar ella para la parte de lectoescritura, que cómo podía ella planificar actividades que le pudieran ayudar a los niños, entonces yo más o menos le decía: no pues de iniciación por lo menos de los números pero hasta el nueve, entonces ella buscaba el material por medio del internet y había material muy bueno, como yo la acompañaba, material muy bonito.*

## **Participante 11**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 1er nivel de preescolar

Años de servicio: 5 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Es importante porque la tecnología está en auge y el niño debe adaptarse al medio, al momento que está viviendo.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Se utiliza televisor, DVD y radio.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Con bastante frecuencia.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Después que me gradué ninguna, sin embargo en pregrado vi una materia donde tuve la oportunidad de diseñar un software.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Pues como solo contamos con TV y DVD se les reproducen videos o canciones.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que sean adaptados a la edad de los niños, que tengan colores llamativos y de corta duración.*

## **Participantes 12**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 1er nivel de preescolar      Años de servicio: 4 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Bueno la considero importante porque es una forma didáctica de enseñar y el niño aprende a través del juego.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Utilizamos la televisión, el DVD y algunas veces cámaras de video y fotográficas.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Frecuentemente, o por lo menos una vez a la semana.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*No, ninguna. Solo tengo conocimientos básicos, que si hacer documentos para el trabajo administrativo y navegar en internet para buscar los videos.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Cuentos con narraciones, videos, canciones.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que tengan imágenes al estilo caricatura porque eso les llama más la atención, que tenga música agradable.*

### **Participante 13**

#### **Identificación**

Nivel que da clase: 3er nivel de preescolar

Años de servicio: 12 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Son importantes ya que son herramientas que apoyan y refuerzan el aprendizaje en los niños.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*En la institución contamos con un salón audiovisual, donde usamos el televisor y el DVD para que los niños vean videos y películas.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Casi siempre, dependiendo de la planificación.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Prácticamente ninguna, me considero desactualizada en cuanto al tema.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Cuentos, narraciones y casi siempre canciones.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que sean llamativos y atractivos para los niños, que tengan imágenes adaptadas a la edad de los niños y que tenga sonidos agradables.*

### **Participante 14**

#### **Identificación**

Nivel que da clase: 1er nivel de preescolar

Años de servicio: 6 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*En la actualidad son importantes porque se pueden aprovechar para reforzar y ampliar el aprendizaje de los niños. Además nosotras los podemos utilizar como medio para comunicar algunas informaciones a los padres.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Aquí se utiliza más que todo el televisor y el DVD, porque es con lo que contamos. Sin embargo, algunas veces les solicita la colaboración a los padres que tienen laptops para usarlas en el aula. Pero se hace difícil utilizar el recurso porque no tenemos conexión a internet.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Con bastante frecuencia.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*En realidad ninguna formación, solo tengo conocimientos básicos.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Cuentos y canciones descargados de youtube.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que tengan voces o sonidos armoniosos, colores llamativos y que el contenido esté adaptado a la edad de los niños.*

## **Participante 15**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 2do nivel de preescolar

Años de servicio: 15 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*El uso de recursos tecnológicos en la actualidad es primordial en el proceso educativo porque permite reforzar el aprendizaje de los niños y niñas, así como también, apoya el trabajo docente, estimula la creatividad, agiliza el aprendizaje del estudiante y le permite participar e involucrarse en las actividades planificadas.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Canaima, computador, equipo de sonido (mp3), T.V., C.D. y D.V.D. cámara fotográfica, pendrive.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Semanalmente.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*En mis años de servicio solo he recibido un taller de formación en relación al uso de los recursos tecnológicos “Las TIC en el aula”, igualmente, he investigado por iniciativa propia.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Software educativo, computador.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Bueno que genere procesos de aprendizaje significativos y divertidos, que las imágenes no sean estereotipadas y tenga buen colorido y también que contenga música agradable e infantil.*

## **Participante 16**

### **Identificación**

Nivel que da clase: 1er nivel de preescolar

Años de servicio: 8 años

1. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

*Son importantes porque favorece, apoya y amplía el proceso de aprendizaje de los niños, además que son herramientas súper atractivas para ellos. También pueden utilizarse como*

*un medio para intercambiar información con los padres y/o representantes y enviar algunas tareas para el hogar.*

2. ¿Podría mencionar qué recursos tecnológicos utiliza en su aula? En caso de no utilizar recursos tecnológicos comente las razones.

*Usamos el televisor y el DVD. En ocasiones se les pide a los padres que tienen laptops que las presten para usarla en el aula.*

3. ¿Con qué frecuencia incorpora recursos tecnológicos en su aula?

*Frecuentemente, como dos o tres veces a la semana.*

4. ¿Qué formación ha recibido usted en relación al uso de los recursos tecnológicos en el aula?

*Muy poca.*

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza para la iniciación de la lectura en los niños?

*Como no tenemos muchas oportunidades en cuanto a recursos como computadora e internet, siempre usamos o reproducimos canciones, cuentos y narraciones.*

6. ¿Qué aspectos toma en cuenta para seleccionar un software educativo para iniciar a los niños de preescolar en la lectura?

*Que estén adaptados a las edades de los niños, que sean de corta duración, que tengan imágenes y colores llamativos y que sean interactivos.*

## Anexo 5: Instrumento para Evaluar Materiales Educativos con tecnología a cuatro software en línea, enviado por correo electrónico

### Docente 1



**República Bolivariana de Venezuela**  
**Universidad de Los Andes**  
**Facultad de Humanidades y Educación**  
**Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional**

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingresa al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar  
 Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educación.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educación.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
i) Avanzar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

j) Retroceder		X		
k) Salir		X		
l) Recibir más información				X
m) Ubicarse en el material	X			
n) Obtener ayuda	X			
o) Seleccionar cualquier opción que desee	X			
p) Encontrar las respuestas a los ejercicios			X	
Propuestos				

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
c) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
d) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
e) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
g) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
h) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## 6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
l) Transmite información en una sola observación		x		
m) Es relevante	x			
n) Es redundante con lo que hay en el texto			x	
o) Va acompañada de un texto como en complemento		x		
p) Están diseñadas de manera convencional	x			
q) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones			x	
r) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos			x	
s) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos			x	
t) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos			x	
u) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias		x		

v) Se pueden ver en cuadros separados

7.- Colores

	Sí	No
d) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Colores vivos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
f) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8.- Texto No Aplica

	Sí	No
f) Mucho texto dividido en dos columnas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
g) Texto en párrafos cortos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Cada párrafo expone una idea	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) El texto está redactado de manera formal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva  Cognitiva  Conductiva

El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.

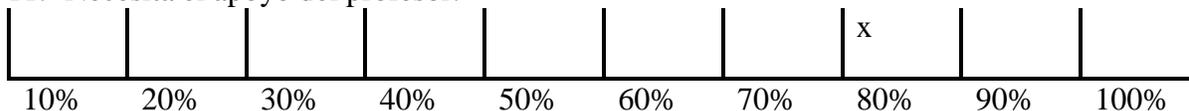
El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.

Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

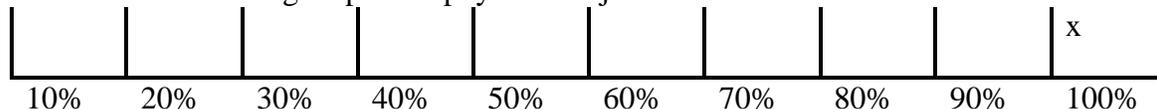
10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 80 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Las actividades se presentan por niveles

Es interactivo

Por ser algo que se trabaja con tecnología es atractivo para los niños

## PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones

para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

- a) Vocales:   x
- b) Abecedario:   x

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas  
a) Vocales  
Sí       x       No \_\_\_\_\_

b) Abecedario  
Sí       x       No \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas  
Sí       x       No \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate  
Sí       x       No \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).  
Sí \_\_\_\_\_ No       x      

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No       x      

33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí \_\_\_\_\_ No       x       A veces \_\_\_\_\_

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí \_\_\_\_\_ No       x       A veces \_\_\_\_\_

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí \_\_\_\_\_ No       x      

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí       x       No \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí       x       No \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra.

Sí       x       No \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí       x       No \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí \_\_\_\_\_ No       x      

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí \_\_\_\_\_ No       x      

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí       x       No \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí \_\_\_\_\_ No       x

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No       x      

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad       X      

Imaginación       x      

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_       x       No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí \_\_\_\_\_       x       No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí \_\_\_\_\_       x       No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto \_\_\_\_\_

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría       X      

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí \_\_\_\_\_       x       No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí \_\_\_\_\_ No       x



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar  
 Leo con Alex

<http://primerodecarlos.com/Leo%20con%20Alex/swfdata.swf>

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
q) Avanzar	x			
r) Retroceder	x			
s) Salir			x	
t) Recibir más información			x	
u) Ubicarse en el material	x			
v) Obtener ayuda			x	
w) Seleccionar cualquier opción que desee	x			
x) Encontrar las respuestas a los ejercicios				

propuestos

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?

Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

- e) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso
- f) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios

Sí	No
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?

Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

- i) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico
- j) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)
- k) Después de un tiempo el sonido cansa
- l) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)

Sí	No
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

- w) Transmite información en una sola observación
- x) Es relevante
- y) Es redundante con lo que hay en el texto
- z) Va acompañada de un texto como en complemento
- aa) Están diseñadas de manera convencional
- bb) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones
- cc) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos
- dd) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos
- ee) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido

Sí	A veces	No	No Aplica
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

y explica acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ff) Las animaciones permiten interactuar para observar resultados y consecuencias	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gg) Se pueden ver en cuadros separados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.- Colores

	Sí	No
g) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	<input type="checkbox"/>
h) Colores vivos	x	<input type="checkbox"/>
i) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	<input type="checkbox"/>

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
k) Mucho texto dividido en dos columnas	<input type="checkbox"/>	x
l) Texto en párrafos cortos	<input type="checkbox"/>	x
m) Cada párrafo expone una idea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	<input type="checkbox"/>
o) El texto está redactado de manera formal	x	<input type="checkbox"/>

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva  Cognitiva  Conductiva

El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.

El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.

Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

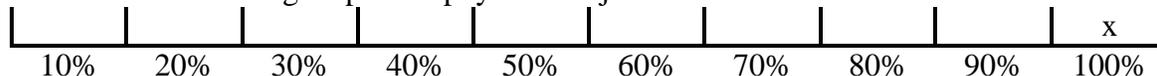
10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

14.- Se puede emplear este recurso en un 80 % a un tema concreto de los contenidos curriculares. Sí  No

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

El recurso es atractivo para los niños

El niño puede manejar el recurso sin ayuda en la mayoría de las actividades lo que le da autonomía en su aprendizaje

Presenta actividades adaptadas a las edades de los niños

Es bastante interactivo

Permite el aprendizaje de manera divertida

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí   x   No       

b) Abecedario

Sí   x   No       

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí        No   x  

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí        No       

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí   x   No       

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate

Sí   x   No       

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa

Sí        No       

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí        No   x  

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí        No   x  

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí        No   x   A veces       

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

	Sí _____	No x _____	A veces _____
35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	Sí _____	x _____	No _____
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	Sí _____	x _____	No _____
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	Sí _____	x _____	No _____
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	Sí _____	x _____	No _____
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	Sí _____	x _____	No _____
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	Sí _____	x _____	No _____
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	Sí _____	x _____	No _____
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	Sí _____	x _____	No _____
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	Sí _____	x _____	No _____
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	Sí _____	x _____	No _____
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:	Sí _____	x _____	No _____

Creatividad \_\_\_\_\_

Imaginación \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí x No  
\_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x No  
\_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí x No  
\_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto \_\_\_\_\_

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría \_\_\_\_\_

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí x No  
\_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí No x  
\_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
y) Avanzar	X			
z) Retroceder		x		
aa) Salir			x	
bb) Recibir más información			x	
cc) Ubicarse en el material	X			
dd) Obtener ayuda			x	

- ee) Seleccionar cualquier opción que desee 

x



- ff) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos 

x




2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
g) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
h) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
m) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
p) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	SÍ	A veces	No	No Aplica
hh) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ii) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jj) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kk) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ll) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mm) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nn) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oo) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pp) Se encuentran en movimiento a través de	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qq) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	X			
rr) Se pueden ver en cuadros separados	X			

7.- Colores

	Sí	No
j) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	
k) Colores vivos	X	
l) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	X	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
p) Mucho texto dividido en dos columnas		x
q) Texto en párrafos cortos		x
r) Cada párrafo expone una idea		
s) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
t) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva       Cognitiva       Conductiva

El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.

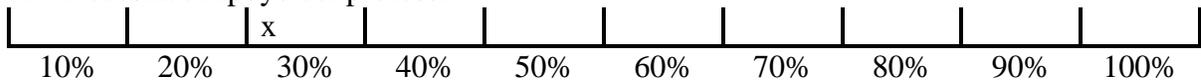
El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.

Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

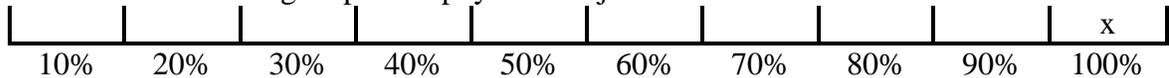
10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí       No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



- 13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo? Sí  No
- 14.- Se puede emplear este recurso en un 70 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.
- 15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos? Sí  No
- 16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje? Sí  No  A veces
- 17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos? Sí  No
- 18.- ¿El recurso representa una realidad simulada? Sí  No
- 19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos? Sí  No
- 20.- ¿El recurso motiva a los alumnos? Sí  No
- 21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo? Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema  
Al ser un recurso tecnológico se torna  
atractivo para los niños

Es ideal para iniciar a los niños en la lectura

Presenta actividades interactivas

Permite evaluar las habilidades que tiene el  
niño con el manejo del recurso

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

\_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

\_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.



	Sí	x	No	A	veces
	_____		_____		_____
35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m			Sí	x	No
			_____		_____
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)			Sí	x	No
			_____		_____
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras			Sí	x	No
			_____		_____
38.- Presenta oraciones para identificar una letra			Sí	x	No
			_____		_____
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras			Sí		No x
			_____		_____
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras			Sí		No x
			_____		_____
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado			Sí	x	No
			_____		_____
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)			Sí	x	No
			_____		_____
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada			Sí	x	No
			_____		_____
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.			Sí		No x
			_____		_____

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

www.bdigital.ula.ve

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online

<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
gg) Avanzar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hh) Retroceder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ii) Salir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jj) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kk) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ll) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mm) Seleccionar cualquier opción que desee	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

nn) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos 

X




2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
Sí 

X
---

 A veces 

--

 No 

--

 No Aplica 

--

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No		
i) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X				
j) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X
X				

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
Sí 

--

 A veces 

--

 No 

X
---

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No		
q) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X				
r) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X
X				
s) Después de un tiempo el sonido cansa	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X
X				
t) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X
X				

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica				
ss) Transmite información en una sola observación	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
tt) Es relevante	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
uu) Es redundante con lo que hay en el texto	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
vv) Va acompañada de un texto como en complemento	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
ww) Están diseñadas de manera convencional	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
xx) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
yy) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
zz) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td>X</td></tr></table>	X	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	
X								
aaa) Se encuentran en movimiento a través	<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>		<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	

de animaciones o van acompañadas de sonido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
y explica acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbb) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ccc) Se pueden ver en cuadros separados	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.- Colores

	Sí	No
m) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n) Colores vivos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
u) Mucho texto dividido en dos columnas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
v) Texto en párrafos cortos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
w) Cada párrafo expone una idea	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
x) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
y) El texto está redactado de manera formal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

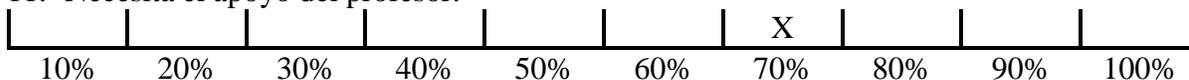
9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input type="checkbox"/>	Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



- |   | 10% | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 14.- Se puede emplear este recurso en un <u>70</u> % a un tema concreto de los contenidos curriculares. |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?                    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?                                     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Presenta actividades y estrategias variadas

Es un recurso atractivo

Integra diferentes temas y ambientes

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A".

a) Vocales: x

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí	x	No
_____		_____

b) Abecedario

Sí	x	No
_____		_____

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí		No	x
_____		_____	

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí		No	x
_____		_____	

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí	x	No
_____		_____

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí		No
_____		_____

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí		No
_____		_____

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí		No
_____		_____

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí		No
_____		_____

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí	No	A	x
		veces	
_____	_____		_____

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

	Sí    x _____	No _____	A veces _____
35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	Sí    x _____	No _____	
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	Sí    x _____	No _____	
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	Sí _____	No _____	
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	Sí _____	No _____	
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	Sí _____	No    x _____	
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	Sí _____	No    x _____	
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	Sí    x _____	No _____	
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	Sí    x _____	No _____	
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	Sí    x _____	No _____	
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	Sí _____	No _____	
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:			

Creatividad  \_\_\_\_\_  
 Imaginación  \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración  
 Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones  
 Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto  
 Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto \_\_\_\_\_

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría  \_\_\_\_\_

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee  
 Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

**Docente 2**



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON  
 TECNOLOGÍA**

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

**ELEMENTOS INSTRUCCIONALES**

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
oo) Avanzar	X	.....	.....	.....
pp) Retroceder	X	.....	.....	.....
qq) Salir	X	.....	.....	.....
rr) Recibir más información	X	.....	.....	.....
ss) Ubicarse en el material	X	.....	.....	.....

- tt) Obtener ayuda
- uu) Seleccionar cualquier opción que desee
- vv) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?

Sí  A veces No No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

- k) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso
- l) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios

Sí No

4.- ¿La localización de la información es fácil?

Sí  A veces No

5.- El sonido o la audición: No Aplica

- u) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico
- v) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)
- w) Después de un tiempo el sonido cansa
- x) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)

Sí No

6.- La(s) imagen(es)

- |   | Sí                                  | A veces | No                                  | No Aplica |
|---|-------------------------------------|---------|-------------------------------------|-----------|
| ddd) Transmite información en una sola observación  | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| eee) Es relevante   | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| fff) Es redundante con lo que hay en el texto   |                                     |         | <input checked="" type="checkbox"/> |           |
| ggg) Va acompañada de un texto como en complemento  | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| hhh) Están diseñadas de manera convencional   | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| iii) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones             | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| jjj) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos                               | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| kkk) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos | <input checked="" type="checkbox"/> |         |                                     |           |
| lll) Se encuentran en movimiento a través de  |                                     |         |                                     |           |

- animaciones o van acompañadas de sonido  
y  
explica acontecimientos
- mmm) Las animaciones permiten interaccionar  
para observar resultados y consecuencias  X
- nnn) Se pueden ver en cuadros separados

7.- Colores

- |  | Sí                                  | No    |
|--|-------------------------------------|-------|
| p) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |
| q) Colores vivos   | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |
| r) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante            | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

- |   | Sí                                  | No                       |
|---|-------------------------------------|--------------------------|
| z) Mucho texto dividido en dos columnas             | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| aa) Texto en párrafos cortos                        | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| bb) Cada párrafo expone una idea                    | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| cc) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| dd) El texto está redactado de manera formal        | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Tipo de recurso:

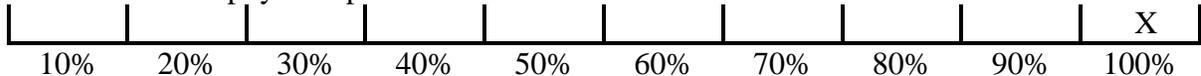
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

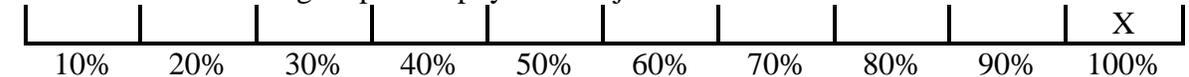
- |   |  |  |
|---|--|--|
| Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>  | Cognitiva <input type="checkbox"/>   | Conductiva <input type="checkbox"/>  |
| El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos. | El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados. | Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo. |

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
Sí  No \_\_\_\_\_

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

- 14.- Se puede emplear este recurso en un 70 % a un tema concreto de los contenidos curriculares. Sí X No \_\_\_\_\_
- 15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos? Sí X No \_\_\_\_\_
- 16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje? Sí X No \_\_\_\_\_
- 17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos? Sí X No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_
- 18.- ¿El recurso representa una realidad simulada? Sí X No \_\_\_\_\_
- 19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos? Sí X No \_\_\_\_\_
- 20.- ¿El recurso motiva a los alumnos? Sí X No \_\_\_\_\_
- 21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo? Sí X No \_\_\_\_\_
- .- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

- Fácil manejo del Software preferiblemente para Educación Básica.

- Introduce al estudiante del Nivel Inicial a "Enseñar y aprender con las TIC".

- Atractivo para motivar al estudiante en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A".

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí   x   No       

b) Abecedario

Sí   x   No       

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí        No   x  

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí   x   No       

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí   x   No       

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí   x   No       

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí   x   No       

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí   x   No       

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí   x   No       

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí        No   x   A veces

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad    x

Imaginación    x

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí    x                      No

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí    x                      No

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí    x                      No

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto            x

Seguridad        x

Interés            x

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría            x

Tristeza

Desagrado

Rabia

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí    x                      No

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí    x                      No

República Bolivariana de Venezuela  
Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
ww) Avanzar	x	.....	.....	.....
xx) Retroceder	x	.....	.....	.....
yy) Salir	x	.....	.....	.....

- |   |                                     |       |       |       |
|---|-------------------------------------|-------|-------|-------|
| zz) Recibir más información                               | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... | ..... | ..... |
| aaa) Ubicarse en el material                              | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... | ..... | ..... |
| bbb) Obtener ayuda  | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... | ..... | ..... |
| ccc) Seleccionar cualquier opción que desee               | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... | ..... | ..... |
| ddd) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... | ..... | ..... |

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No Aplica \_\_\_\_\_

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
m) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input checked="" type="checkbox"/>	.....
n) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input checked="" type="checkbox"/>	.....

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
y) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	.....
z) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aa) Después de un tiempo el sonido cansa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bb) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
ooo) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
ppp) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
qqq) Es redundante con lo que hay en el texto	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	.....
rrr) Va acompañada de un texto como en complemento	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
sss) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
ttt) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
uuu) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
vvv) Se encuentran en movimiento a través de	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....

- animaciones o videos para explicar acontecimientos  x
- www) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos  x
- xxx) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias  x
- yyy) Se pueden ver en cuadros separados  x

7.- Colores

- |  |                                     |       |
|--|-------------------------------------|-------|
|  | Sí                                  | No    |
| s) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... |
| t) Colores vivos   | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... |
| u) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante            | <input checked="" type="checkbox"/> | ..... |

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

- |   |                                     |                          |
|---|-------------------------------------|--------------------------|
|   | Sí                                  | No                       |
| ee) Mucho texto dividido en dos columnas            | <input checked="" type="checkbox"/> | .....                    |
| ff) Texto en párrafos cortos                        | <input checked="" type="checkbox"/> | .....                    |
| gg) Cada párrafo expone una idea                    | <input checked="" type="checkbox"/> | .....                    |
| hh) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura | <input checked="" type="checkbox"/> | .....                    |
| ii) El texto está redactado de manera formal        | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

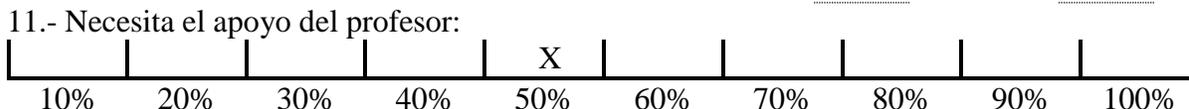
Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

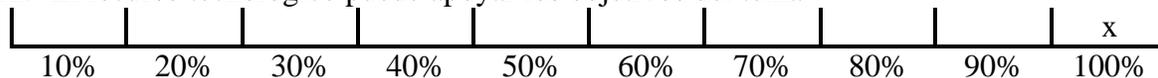
9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

- |  |                                    |                                     |
|--|------------------------------------|-------------------------------------|
| Constructiva <input checked="" type="checkbox"/> | Cognitiva <input type="checkbox"/> | Conductiva <input type="checkbox"/> |
|--|------------------------------------|-------------------------------------|
- El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.
- El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.
- Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No \_\_\_\_\_



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí   x   No           

14.- Se puede emplear este recurso en un   90   % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí   x   No           

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí   x   No            A veces           

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí   x   No           

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí   x   No           

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí   x   No           

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí   x   No           

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí   x   No           

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

www.bdigital.ula.ve

- Desarrolla procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria del niño o la niña.

- Fácil manejo del Software para niños del Nivel Inicial.

- Atractivo software para motivar al niño(a) en el nivel inicial en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí            No   x

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x No  
\_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_x\_\_

b) Abecedario: \_\_x\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí x No  
\_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x No  
\_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí No x  
\_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí x No  
\_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x No  
\_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x No  
\_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x No  
\_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí x No  
\_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí x No  
\_\_\_\_\_

33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí x No A veces  
 \_\_\_\_\_

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí x No A veces  
 \_\_\_\_\_

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad x

Imaginación \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto x

Seguridad \_\_\_\_\_  
 x

Interés \_\_\_\_\_  
 x

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría x

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí x  
\_\_\_\_\_

No  
\_\_\_\_\_

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online

<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: Aprender a leer con Pipo online

<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
eee) Avanzar	x	.....	.....	.....
fff) Retroceder	x	.....	.....	.....
ggg) Salir	x	.....	.....	.....
hhh) Recibir más información	X	.....	.....	.....

- iii) Ubicarse en el material
- jjj) Obtener ayuda
- kkk) Seleccionar cualquier opción que desee
- lll) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

- o) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso
- p) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica

- cc) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico
- dd) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)
- ee) Después de un tiempo el sonido cansa
- ff) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)

6.- La(s) imagen(es)

- |  | Sí                                  | A veces                  | No                       | No Aplica                |
|--|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| zzz) Transmite información en una sola observación                                   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| aaaa) Es relevante   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| bbbb) Es redundante con lo que hay en el texto                                       | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| cccc) Va acompañada de un texto como en complemento                                  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| dddd) Están diseñadas de manera convencional   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| eeee) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ffff) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos                   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| gggg) Se encuentran en movimiento a través de  | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- animaciones o videos para explicar acontecimientos  x
- hhhh) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos  x
- iiii) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias  x
- jjjj) Se pueden ver en cuadros separados  x

7.- Colores

- |  | Sí                                    | No    |
|--|---------------------------------------|-------|
| v) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro | <input type="checkbox"/> x            | ..... |
| w) Colores vivos   | <input checked="" type="checkbox"/> X | ..... |
| x) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante            | <input type="checkbox"/> x            | ..... |

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

- |   | Sí                         | No                       |
|---|----------------------------|--------------------------|
| jj) Mucho texto dividido en dos columnas            | <input type="checkbox"/> x | .....                    |
| kk) Texto en párrafos cortos                        | <input type="checkbox"/> x | .....                    |
| ll) Cada párrafo expone una idea                    | <input type="checkbox"/> x | .....                    |
| mm) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura | <input type="checkbox"/> x | .....                    |
| nn) El texto está redactado de manera formal        | <input type="checkbox"/> x | <input type="checkbox"/> |

Tipo de recurso:

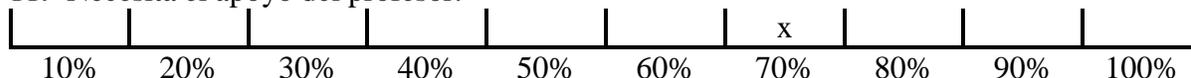
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

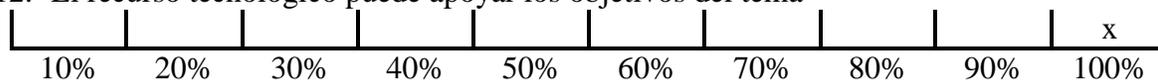
- | Constructiva <input type="checkbox"/>   | Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/> x  | Conductiva <input type="checkbox"/>  |
|---|--|--|
| El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos. | El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados. | Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo. |

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
Sí  x No \_\_\_\_\_

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí   x   No           

14.- Se puede emplear este recurso en un   100   % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí   x   No           

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí   x   No            A veces           

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí   x   No           

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí   x   No           

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí   x   No           

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí   x   No           

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí            No           

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

- Facilita la enseñanza individualizada y por edades; es decir, desde Inicial hasta Educación Básica.

-Enseña a los niños(as) en forma dinámica y divertida.

- Ejercita la memoria visual del niño(a).

- Reduce el tiempo de aprendizaje.

- Ofrece gran variedad de juegos, canciones, adivinanzas, matemática, cuentos, sopa de letras, otros.

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí   x   No           

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_x\_\_

b) Abecedario: \_x\_\_\_\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí No x  
 \_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí x No A veces  
 \_\_\_\_\_

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí x No A veces  
 \_\_\_\_\_

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad x

Imaginación x

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto x

Seguridad x

Interés x

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría x

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí x  
\_\_\_\_\_

No  
\_\_\_\_\_

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## Docente 3



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingresa al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
mmm) Avanzar	x			
nnn) Retroceder		x		
ooo) Salir			x	
ppp) Recibir más información	x			
qqq) Ubicarse en el material		x		
rrr) Obtener ayuda			x	
sss) Seleccionar cualquier opción que desee	x			

ttt) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos



x


2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
q) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
r) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
gg) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hh) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ii) Después de un tiempo el sonido cansa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jj) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
kkkk) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
llll) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mmmm) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nnnn) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oooo) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pppp) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qqqq) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rrrr) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ssss) Se encuentran en movimiento a través	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

de animaciones o van acompañadas de sonido		X		
y explica acontecimientos		X		
tttt) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias			X	
uuuu) Se pueden ver en cuadros separados	X		X	

7.- Colores

y) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	Sí	No
z) Colores vivos		X
aa) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	X	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

oo) Mucho texto dividido en dos columnas	Sí	No
pp) Texto en párrafos cortos		X
qq) Cada párrafo expone una idea	X	
rr) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	X	
ss) El texto está redactado de manera formal	X	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

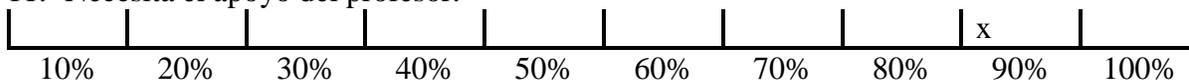
9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>	Cognitiva <input type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



- |   | 10% | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 14.- Se puede emplear este recurso en un <u>60</u> % a un tema concreto de los contenidos curriculares. |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?                    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?                                     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| 21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Es bueno

Sirve bastante para el aprendizaje

Es entretenido

www.bdigital.ula.ve

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí x No \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A".

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí	_____	No	_____
----	-------	----	-------

b) Abecedario

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí	<u>  x  </u>	No	_____
----	--------------	----	-------

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí	_____	No	<u>  x  </u>
----	-------	----	--------------

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí	_____	No	_____	A	<u>  x  </u>
				veces	

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

	Sí _____	No _____	A veces _____
35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	Sí	x	No _____
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	Sí	x	No _____
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	Sí	x	No _____
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	Sí		No x _____
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	Sí	x	No _____
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	Sí		No x _____
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	Sí		No x _____
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	Sí	x	No _____
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	Sí	x	No _____
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	Sí		No x _____
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:			

Creatividad

Imaginación  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad  \_\_\_\_\_

Interés  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría  \_\_\_\_\_

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON  
 TECNOLOGÍA**

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

**ELEMENTOS INSTRUCCIONALES**

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
uuu) Avanzar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vvv) Retroceder	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
www) Salir	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xxx) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
yyy) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zzz) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

aaaa) Seleccionar cualquier opción que desee	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbbb) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

s) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	Sí <input type="checkbox"/>	No <input checked="" type="checkbox"/>
t) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

kk) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	Sí <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
ll) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mm) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
nn) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
vvvv) Transmite información en una sola observación	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
www) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xxxx) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
yyyy) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zzzz) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aaaa) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbbb) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
cccc) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

dddd) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eeee) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ffff) Se pueden ver en cuadros separados	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.- Colores

	Sí	No
bb) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
cc) Colores vivos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dd) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
tt) Mucho texto dividido en dos columnas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
uu) Texto en párrafos cortos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vv) Cada párrafo expone una idea	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ww) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xx) El texto está redactado de manera formal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

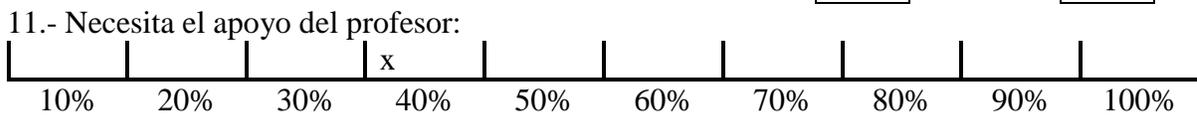
Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>	Cognitiva <input type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 60 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Aprende a memorizar letras colores y formas

Aprende a manejar su aprendizaje de manera tecnológica

Aprende y se divierte

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A".

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:           

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí    x                      No  
                                          

b) Abecedario

Sí    x                      No  
                                          

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí                              No  
                                          

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí    x                      No  
                                          

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí    x                      No  
                                          

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí    x                      No  
                                          

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí    x                      No  
                                          

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí    x                      No  
                                          

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí                              No  
                                          

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí                      No                      A                      x  
                                                                veces

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría  \_\_\_\_\_

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online

<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
cccc) Avanzar	X			
dddd) Retroceder			X	
eeee) Salir			X	
ffff) Recibir más información	X			
gggg) Ubicarse en el material	X			
hhhh) Obtener ayuda		X		
iiii) Seleccionar cualquier opción que desee	X			

jjjj) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos

x




2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?

Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
u) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	x	
v) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios		x

4.- ¿La localización de la información es fácil?

Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
oo) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	x	
pp) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)		x
qq) Después de un tiempo el sonido cansa		x
rr) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	x	

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
ggggg) Transmite información en una sola observación	x			
hhhhh) Es relevante		x		
iiii) Es redundante con lo que hay en el texto	x			
jjjjj) Va acompañada de un texto como en complemento				
kkkkk) Están diseñadas de manera convencional	x		x	
lllll) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones				
mmmmm) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos		x		
nnnnn) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos				
ooooo) Se encuentran en movimiento a través				
		X		

de animaciones o van acompañadas de sonido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
y explica acontecimientos	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ppppp) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qqqqq) Se pueden ver en cuadros separados	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.- Colores

	Sí	No
ee) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	<input type="checkbox"/>
ff) Colores vivos	x	<input type="checkbox"/>
gg) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	<input type="checkbox"/>

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
yy) Mucho texto dividido en dos columnas	<input type="checkbox"/>	x
zz) Texto en párrafos cortos	<input type="checkbox"/>	x
aaa) Cada párrafo expone una idea	x	<input type="checkbox"/>
bbb) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	<input type="checkbox"/>
ccc) El texto está redactado de manera formal	x	<input type="checkbox"/>

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input type="checkbox"/>	Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 60 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso para el tema

Factibilidad Llama la atención de los niños

Sirve para orientar a los niños en algunos aspectos

Atractivo

Fácil de desarrollar

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.



34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí  No  A veces

35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí  No

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí  No

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí  No

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí  No

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí  No

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí  No

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí  No

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí  No

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí  No

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí  No

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad  \_\_\_\_\_

Imaginación  \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí  No

\_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí \_\_\_\_\_ No

\_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  No

\_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto  \_\_\_\_\_

Seguridad  \_\_\_\_\_

Interés  \_\_\_\_\_

www.bdigital.ula.ve

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría  \_\_\_\_\_

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  No

\_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  No

\_\_\_\_\_

**Docente 4**



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON  
 TECNOLOGÍA**

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

**ELEMENTOS INSTRUCCIONALES**

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
kkkk) Avanzar	x			
llll) Retroceder		x		
mmmm) Salir		x		
nnnn) Recibir más información				x
oooo) Ubicarse en el material	x			
pppp) Obtener ayuda	x			
qqqq) Seleccionar cualquier opción que desee	x			

rrrr) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos

		x	

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
w) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
x) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
ss) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tt) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
uu) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
vv) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
rrrrr) Transmite información en una sola observación	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sssss) Es relevante	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ttttt) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>
uuuuu) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vvvvv) Están diseñadas de manera convencional	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wwwww) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>
xxxxx) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>
yyyyy) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar acontecimientos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>
zzzzz) Se encuentran en movimiento a través	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>

de animaciones o van acompañadas de sonido				
y explica acontecimientos				
aaaaaa) Las animaciones permiten interaccionar				
para observar resultados y consecuencias				
bbbbbb) Se pueden ver en cuadros separados	x	x		

7.- Colores

hh) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	Sí	No
	x	
ii) Colores vivos		x
jj) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

ddd) Mucho texto dividido en dos columnas	Sí	No
eee) Texto en párrafos cortos		x
fff) Cada párrafo expone una idea	x	
ggg) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
hhh) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

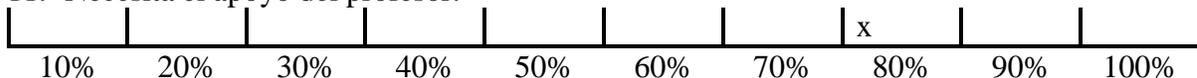
9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input type="checkbox"/>	Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

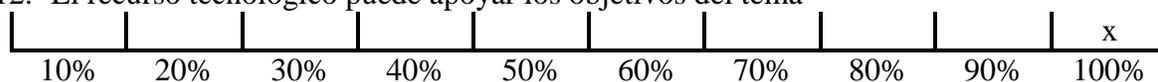
10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí <input type="checkbox"/>	No <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------------	--

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 80 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Las actividades se presentan por niveles

Es interactivo

Por ser algo que se trabaja con tecnología es atractivo para los niños

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí                      No    x                      A  
\_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_ veces  
\_\_\_\_\_
- 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  
SÍ \_\_\_\_\_ No x A \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ veces
- 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m  
SÍ \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_
- 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  
SÍ x No \_\_\_\_\_
- 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  
SÍ x No \_\_\_\_\_
- 38.- Presenta oraciones para identificar una letra  
SÍ x No \_\_\_\_\_
- 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  
SÍ x No \_\_\_\_\_
- 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  
SÍ \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_
- 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado  
SÍ \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_
- 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)  
SÍ x No \_\_\_\_\_
- 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada  
SÍ \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad

Imaginación

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí  No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí  No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto \_\_\_\_\_

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
ssss) Avanzar	X			
tttt) Retroceder		x		
uuuu) Salir			x	
vvvv) Recibir más información			x	
wwww) Ubicarse en el material	X			

xxxx) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
yyyy) Seleccionar cualquier opción que desee	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zzzz) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

y) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	Sí <input type="checkbox"/>	No <input checked="" type="checkbox"/>
z) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

ww) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	Sí <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
xx) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
yy) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
zz) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
cccccc) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dddddd) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eeeeee) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ffffff) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gggggg) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hhhhh) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
iiiiii) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jjjjjj) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos			X	
kkkkkk) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos	X			
lllll) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	X			
mmmmmm) Se pueden ver en cuadros separados	X			

7.- Colores

	Sí	No
kk) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	
ll) Colores vivos	X	
mm) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	X	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
iii)Mucho texto dividido en dos columnas		x
jjj)Texto en párrafos cortos		x
kkk) Cada párrafo expone una idea		
lll)El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
mmm) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

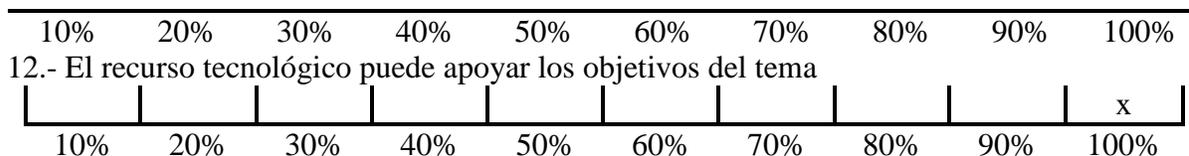
Constructiva	Cognitiva	Conductiva
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí	<input type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	-------------------------------------

11.- Necesita el apoyo del profesor:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 70 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Es un material atractivo para los niños

Es pertinente para iniciar a los niños en la lectura

Presenta diferentes actividades

Permite al niño desarrollar habilidades en el manejo del recurso

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x No  
\_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

- a) Vocales:   x    
b) Abecedario:   x

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí x No  
\_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x No  
\_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí x No  
\_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí x No  
\_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x No  
\_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_



Sí  No  
\_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No   
\_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_ No   
\_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí  No  
\_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  No  
\_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí \_\_\_\_\_ No   
\_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_

No  \_\_\_\_\_

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online  
<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
aaaaa) Avanzar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbbbb) Retroceder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
cccc) Salir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dddd) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eeee) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ffff) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ggggg) Seleccionar cualquier opción que desee	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hhhhh) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?

Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
aa) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bb) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?

Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
aaa) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbb) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ccc) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ddd) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
nnnnnn) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oooooo) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pppppp) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qqqqqq) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rrrrrr) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ssssss) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tttttt) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
uuuuuu) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos				
vvvvvv) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos		X		
wwwwww) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias	X			
xxxxxx) Se pueden ver en cuadros separados	X			

7.- Colores

	Sí	No
nn) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	X	
oo) Colores vivos	X	
pp) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante		X

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
nnn) Mucho texto dividido en dos columnas		X
ooo) Texto en párrafos cortos		X
ppp) Cada párrafo expone una idea	X	
qqq) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	X	
rrr) El texto está redactado de manera formal	X	

Tipo de recurso:

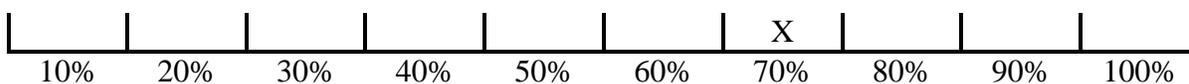
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

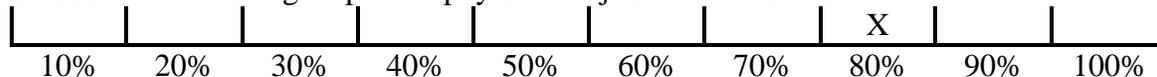
Constructiva <input type="checkbox"/>	Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 70 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Presenta diversidad en las actividades

Es un recurso atractivo

Trata diversos temas

## PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí                              No  
\_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí                              No  
\_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí                              No  
\_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí                              No  
\_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí                      No                      A                      x  
\_\_\_\_\_

- |  | _____ | _____ veces | _____   |
|--|-------|-------------|---------|
| 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  | Sí    | x           | No      |
|  | _____ | _____       | A veces |
| 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  |       | Sí          | _____   |
|  |       | _____       | No      |
| 38.- Presenta oraciones para identificar una letra   |       | Sí          | _____   |
|  |       | _____       | No      |
| 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  |       | Sí          | _____   |
|  |       | _____       | No x    |
| 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  |       | Sí          | _____   |
|  |       | _____       | No x    |
| 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.   |       |             |         |

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad x

Imaginación x

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría x

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

## Docente 5



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingresa al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
iiii) Avanzar	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
jjjj) Retroceder	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
kkkk) Salir	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
llll) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....
mmmm) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	.....	.....	.....

- nnnnn) Obtener ayuda  x
- ooooo) Seleccionar cualquier opción que desee  x
- ppppp) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos  x

2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  x A veces No No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

- cc) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso  x Sí No
- dd) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios  x

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  x A veces No

5.- El sonido o la audición: No Aplica

- eee) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico  X Sí No
- fff) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)  X
- ggg) Después de un tiempo el sonido cansa  X
- hhh) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)  X

6.- La(s) imagen(es)

- |   | Sí                         | A veces | No                         | No Aplica |
|---|----------------------------|---------|----------------------------|-----------|
| yyyyyy) Transmite información en una sola observación                                   | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| zzzzzz) Es relevante  | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| aaaaaaa) Es redundante con lo que hay en el texto                                       |                            |         | <input type="checkbox"/> X |           |
| bbbbbbb) Va acompañada de un texto como en complemento                                  | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| ccccccc) Están diseñadas de manera convencional   | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| ddddddd) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| eeeeeee) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos                   | <input type="checkbox"/> X |         |                            |           |
| fffffff) Se encuentran en movimiento a través de  |                            |         |                            |           |

- animaciones o videos para explicar acontecimientos  \_\_\_\_\_
- ggggggg) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos  \_\_\_\_\_
- hhhhhhh) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias  X \_\_\_\_\_
- iiiiiii) Se pueden ver en cuadros separados  \_\_\_\_\_

7.- Colores

- |   | Sí                                  | No    |
|---|-------------------------------------|-------|
| qq) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |
| rr) Colores vivos   | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |
| ss) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante            | <input checked="" type="checkbox"/> | _____ |

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

- |  | Sí                                  | No                       |
|--|-------------------------------------|--------------------------|
| sss) Mucho texto dividido en dos columnas            | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| ttt) Texto en párrafos cortos                        | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| uuu) Cada párrafo expone una idea                    | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| vvv) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura | <input checked="" type="checkbox"/> | _____                    |
| www) El texto está redactado de manera formal        | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Tipo de recurso:

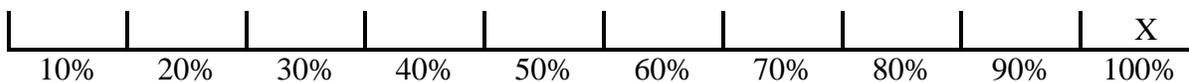
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

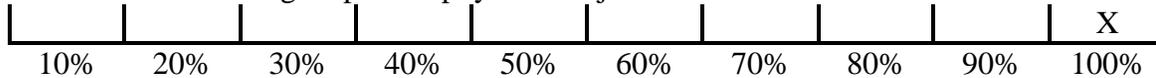
- |   |  |  |
|---|--|--|
| Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>  | Cognitiva <input type="checkbox"/>   | Conductiva <input type="checkbox"/>  |
| El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos. | El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados. | Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo. |

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No \_\_\_\_\_

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

14.- Se puede emplear este recurso en un  70  % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  X  No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  X  No \_\_\_\_\_

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

- Fácil manejo del Software preferiblemente para Educación Básica.

- Introduce al estudiante del Nivel Inicial a "Enseñar y aprender con las TIC".

- Atractivo para motivar al estudiante en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No  x

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí No x  
 \_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí x No  
 \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí x No  
 \_\_\_\_\_



Sí  No  
 \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No   
 \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad

Imaginación   
 \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí  No  
 \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí  No  
 \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  No  
 \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad   
 \_\_\_\_\_

Interés   
 \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  No  
 \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Pulse el siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprendizaje de la lectoescritura

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje\\_lectoescritura/](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/)

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
qqqq) Avanzar	x			
rrrr) Retroceder		x		
ssss) Salir	x			
tttt) Recibir más información			X	
uuuu) Ubicarse en el material	X			
vvvv) Obtener ayuda	X			
www) Seleccionar cualquier opción	X			

que desee  
 xxxxx) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos

X




2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
ee) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ff) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
iii) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jjj) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
kkk) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
lll) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
jjjjjj) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kkkkkk) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
llllll) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mmmmmm) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nnnnnn) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oooooo) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pppppp) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qqqqqq) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos				
rrrrrr) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos				
ssssss) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias			x	
tttttt) Se pueden ver en cuadros separados	x			
	x			

7.- Colores

	Sí	No
tt) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	
uu) Colores vivos	x	
vv) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
xxx) Mucho texto dividido en dos columnas		x
yyy) Texto en párrafos cortos		x
zzz) Cada párrafo expone una idea		
aaaa) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
bbbb) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

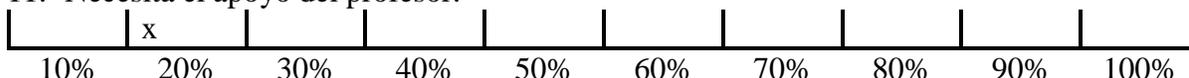
9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input type="checkbox"/>	Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

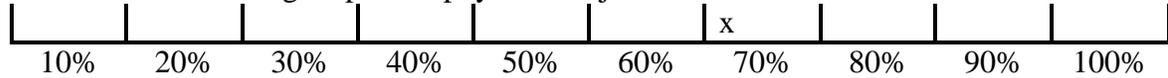
10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?

Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 90 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Es atractivo para los niños

Mantiene atento al niño

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales:   x  

b) Abecedario:   x  

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí    X                      No  
\_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí    x                      No  
\_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí                              No    x  
\_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí    x                      No                      A  
\_\_\_\_\_

- |  | _____    | _____ veces                 |
|--|----------|-----------------------------|
| 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  | SÍ _____ | No x _____<br>A veces _____ |
| 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m   |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 38.- Presenta oraciones para identificar una letra   |          | SÍ _____<br>No x _____      |
| 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  |          | SÍ _____<br>No x _____      |
| 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado   |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)   |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada |          | SÍ x _____<br>No _____      |
| 44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.   |          |                             |

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online

<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso:     pipoclub.com    

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
yyyyy) Avanzar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zzzzz) Retroceder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aaaaa) Salir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbbbb) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ccccc) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dddddd) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eeeeee) Seleccionar cualquier opción	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

que desee  
 ffffff) Encontrar las respuestas a los ejercicios propuestos





2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
 Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
gg) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
hh) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
 Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
mmm) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nnn) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ooo) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ppp) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	<b>Sí</b>	<b>A veces</b>	<b>No</b>	<b>No Aplica</b>
uuuuuuu) Transmite información en una sola observación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vvvvvvv) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wwwwwww) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xxxxxxx) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
yyyyyyy) Están diseñadas de manera convencional	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zzzzzzz) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aaaaaaaa) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bbbbbbb) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos				
ccccccc) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos				
ddddddd) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias		x		
eeeeeee) Se pueden ver en cuadros separados	x			

7.- Colores

	Sí	No
ww) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	x	
xx) Colores vivos	x	
yy) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
cccc) Mucho texto dividido en dos columnas		X
dddd) Texto en párrafos cortos		X
eeee) Cada párrafo expone una idea	x	
ffff) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
gggg) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

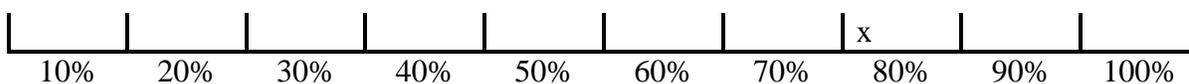
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

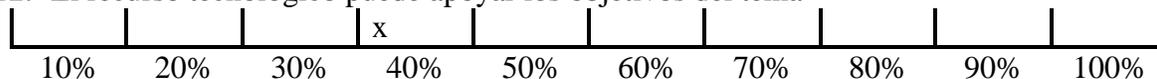
Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>	Cognitiva <input type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 50 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

.....  
Aprendiendo jugando  
.....  
.....  
.....  
.....

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No   
\_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No   
\_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario: \_\_\_x\_\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí \_\_\_\_\_ No x A \_\_\_\_\_

- |  | _____ | _____ veces | _____   |
|--|-------|-------------|---------|
| 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  | Sí    | x           | No      |
|  | _____ | _____       | A veces |
| 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 38.- Presenta oraciones para identificar una letra   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |
| 44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.   |       | Sí          | x       |
|  |       | _____       | No      |

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

## Docente 6



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Lectoescritura aplicada

[http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura\\_adaptada/lea/menuppal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html)

#### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	SÍ	A veces	No	No Aplica
ggggg) Avanzar	x			
hhhhh) Retroceder		x		
iiiiii) Salir			x	
jjjjjj) Recibir más información	x			
kkkkkk) Ubicarse en el material		x		
llllll) Obtener ayuda			x	
mmmmmm) Seleccionar cualquier opción	x			

que desee  
nnnnnn) Encontrar las respuestas a los  
ejercicios  
propuestos



x


2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	Sí	No
ii) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
jj) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	Sí	No
qqq) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rrr) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sss) Después de un tiempo el sonido cansa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ttt) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
ffffff) Transmite información en una sola observación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gggggg) Es relevante	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hhhhhh) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
iiiiii) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jjjjjj) Están diseñadas de manera convencional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kkkkkk) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
llllll) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mmmmmm) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos				
nnnnnnn) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos		x		
oooooooo) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias		x		
pppppppp) Se pueden ver en cuadros separados	x			

7.- Colores

zz) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	Sí	No
aaa) Colores vivos	x	
bbb) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

hhhh) Mucho texto dividido en dos columnas	Sí	No
iiii) Texto en párrafos cortos	x	x
jjjj) Cada párrafo expone una idea	x	
kkkk) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
llll) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

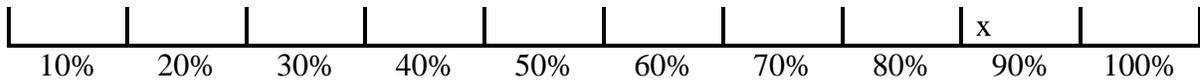
**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>	Cognitiva <input type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
 Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 60 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

Es bueno

Sirve bastante para el aprendizaje

Es entretenido

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario: \_\_x\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_

- |  | _____    | _____ veces               |
|--|----------|---------------------------|
| 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  | SÍ _____ | No _____<br>A veces _____ |
| 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m   | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 38.- Presenta oraciones para identificar una letra   | SÍ _____ | No _____<br>x _____       |
| 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  | SÍ _____ | No _____<br>x _____       |
| 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado   | SÍ _____ | No _____<br>x _____       |
| 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)   | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada | SÍ _____ | x _____<br>No _____       |
| 44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.   |          |                           |

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad

Imaginación       x        
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad       x      

Interés       x        
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría       x      

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

El objetivo del instrumento es evaluar tres aspectos: Elementos Instruccionales, Calidad Didáctica y Proceso de lectura. Se diseñó el instrumento para ser práctico en su uso y aplicación, donde el profesor de aula, sin tener conocimientos previos de diseño instruccional o informática, pueda en corto tiempo analizar un material para decidir si le es útil o no en su aula.

Ingrese al siguiente enlace para explorar el recurso a evaluar

Aprender a leer con Pipo online  
<http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/index.html>

### ELEMENTOS INSTRUCCIONALES

En este apartado, los elementos que se analizan tienen que ver con el manejo físico del recurso por parte de un usuario. Los ítems están elaborados como una especie de lista de cotejo, quiere decir que, si entre la posibilidad de respuesta se encuentra colocado un recuadro, significa que un recurso tecnológico óptimo debe contar con ese elemento o no deberá contar con él. Una vez llenado este apartado, a simple vista se podrá ver cuántos recuadros están seleccionados por usted, si están resaltados todos los que tienen recuadros, es un recurso óptimo. Sin embargo, como es una lista de cotejo no existen respuestas correctas e incorrectas, solo se registra los elementos que están presente o no, por lo cual no es necesario que el material cuente con todos ellos, pues es posible que un recurso no presente alguno de ellos porque no son necesarios, y en otros casos, puede que no cuenten con otros elementos y usted como profesor buscará una manera de solventar esas necesidades apoyando al alumno o si lo cree conveniente, descartar dicho material.

Nombre del recurso: \_\_\_pipoclub.com\_\_\_

1.- El alumno tiene en el recurso tecnológico el control de:

	Sí	A veces	No	No Aplica
ooooo) Avanzar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ppppp) Retroceder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
qqqqq) Salir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rrrrr) Recibir más información	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sssss) Ubicarse en el material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ttttt) Obtener ayuda	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
uuuuu) Seleccionar cualquier opción	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

que desee  
vvvvvv) Encontrar las respuestas a los  
ejercicios  
propuestos





2.- ¿El alumno puede controlar su búsqueda de información?  
Sí  A veces  No  No Aplica

3.- En el recurso tecnológico el alumno puede:

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
kk) Ampliar su búsqueda sin salir del recurso	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ll) Ampliar su búsqueda enlazando a otros sitios	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4.- ¿La localización de la información es fácil?  
Sí  A veces  No

5.- El sonido o la audición: No Aplica \_\_\_\_\_

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
uuu) Se encuentra asociado a un contenido pedagógico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vvv) Redunda con un texto (lo que se oye en el audio aparece igualmente en un texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
www) Después de un tiempo el sonido cansa	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
xxx) Suena de una manera mecánica (voz robotizada)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.- La(s) imagen(es)

	Sí	A veces	No	No Aplica
qqqqqqqq) Transmite información en una sola observación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rrrrrrr) Es relevante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sssssss) Es redundante con lo que hay en el texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ttttttt) Va acompañada de un texto como en complemento	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
uuuuuuu) Están diseñadas de manera convencional	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vvvvvvvv) Es un personaje que acompaña al alumno y sirve como apoyo, dando instrucciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wwwwwww) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o Videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xxxxxxx) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o videos para explicar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

acontecimientos yyyyyyyy) Se encuentran en movimiento a través de animaciones o van acompañadas de sonido y explica acontecimientos				
zzzzzzzz) Las animaciones permiten interaccionar para observar resultados y consecuencias		x		
aaaaaaaa) Se pueden ver en cuadros separados	x			

7.- Colores

ccc) Fondos con tonos tenues y texto oscuro o fondos oscuros y texto claro	Sí x	No
ddd) Colores vivos	x	
eee) Los colores sirven para resaltar algún elemento importante	x	

8.- Texto No Aplica \_\_\_\_\_

mmmm) Mucho texto dividido en dos columnas	Sí	No
nnnn) Texto en párrafos cortos		
oooo) Cada párrafo expone una idea	x	
pppp) El estilo y tamaño de letra facilita la lectura	x	
qqqq) El texto está redactado de manera formal	x	

Tipo de recurso:

**CALIDAD DIDÁCTICA-PEDAGÓGICA**

9.- Con este recurso se puede aprender de manera:

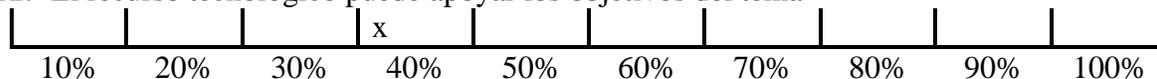
Constructiva <input checked="" type="checkbox"/>	Cognitiva <input type="checkbox"/>	Conductiva <input type="checkbox"/>
El alumno construye su propia realidad o la interpreta de acuerdo a la percepción según su propia experiencia, el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.	El alumno es un sujeto activo procesador de información, posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, y estos a su vez deben ser desarrollados.	Se destaca: descomposición de la información en unidades pequeñas; formulación de objetivos operativos, como describir pasos para ejecutar procedimientos; actividades que requieran una respuesta del alumno y la secuenciación de las tareas, además de la determinación de un refuerzo.

10.- ¿Para trabajar con el recurso tecnológico se necesita algunos conocimientos previos?  
Sí  No

11.- Necesita el apoyo del profesor:



12.- El recurso tecnológico puede apoyar los objetivos del tema



13.- ¿El contenido se puede adaptar al currículo?

Sí  No

14.- Se puede emplear este recurso en un 60 % a un tema concreto de los contenidos curriculares.

15.- ¿Este recurso debe ser apoyado por otros recursos?

Sí  No

16.- ¿El recurso permite poner en práctica nuevas técnicas para lograr el aprendizaje?

Sí  No  A veces

17.- ¿El recurso puede ser adaptado a las diferencias de aprendizaje en los alumnos?

Sí  No

18.- ¿El recurso representa una realidad simulada?

Sí  No

19.- ¿El recurso permite desarrollar la creatividad en los alumnos?

Sí  No

20.- ¿El recurso motiva a los alumnos?

Sí  No

21.- ¿El recurso permite el trabajo cooperativo?

Sí  No

.- Haga una lista de las ventajas que tiene este recurso o para el tema

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como papá, mamá:

Sí  No   
 \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí  No   
 \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”.

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario: \_\_\_x\_\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

b) Abecedario

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa

Sí x \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

31.-- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

32.-- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_

33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.

Sí \_\_\_\_\_ No x \_\_\_\_\_ A \_\_\_\_\_

- |  | _____ | _____ veces | _____            |
|--|-------|-------------|------------------|
| 34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?  | Sí    | x           | No               |
|  | _____ | _____       | A veces<br>_____ |
| 35.- Permite o facilita juegos para apoyar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m   |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)  |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 37.- Permite seleccionar letras para completar palabras  |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 38.- Presenta oraciones para identificar una letra   |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras  |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras  |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado   |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)   |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |
| 44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.   |       | Sí          | x                |
|  |       | _____       | No<br>_____      |

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:

Creatividad

Imaginación \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones

Sí \_\_\_\_\_ No  \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:

Afecto

Seguridad \_\_\_\_\_

Interés \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:

Alegría

Tristeza \_\_\_\_\_

Desagrado \_\_\_\_\_

Rabia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.

Sí  \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

## Anexo 6: Modelo de carta a profesores



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### CARTA DE INVITACIÓN A PROFESORES

Sr. (a)  
 Presente.-

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y asimismo, hacer de su conocimiento que la Licenciada Raquel A. Villarreal R., titular de la C.I.- 16.934.945, siendo estudiante de la Maestría en Educación mención: Informática y Diseño Instruccional, de la Universidad de Los Andes, requiere validar el instrumento con el cual recogerá la información necesaria para desarrollar su investigación, la cual se centra en evaluar software educativos destinados a la iniciación de la lectura en el nivel preescolar.

Entendemos que sin la visión de los expertos en el área no será posible hacer una investigación valiosa. Siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, hemos considerado recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa, para solicitarle su ayuda y colaboración en la validación del instrumento, rogándole nos responda si está dispuesto(a) a colaborar en este acto empleando los documentos que posteriormente se le facilitará.

Queremos recalcar que su contribución será valiosa y resulta indispensable para la investigación. Por favor háganos llegar su respuesta al correo [raquelavr8@hotmail.com](mailto:raquelavr8@hotmail.com) en la brevedad posible.

Expresándole nuestro respeto, consideración y estima, nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente

Lcda. Raquel A. Villarreal R.  
 Tesista

Dra. Hazel C. Flores H. (MEd; MSc)  
 Tutora

## Anexo 7: Las matrices de análisis sobre el proceso de adquisición de lectura



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### Matrices de análisis sobre el proceso de adquisición de lectura

Cuadro 1: Matriz de análisis de la Dimensión Etapas de la Lectura (Firth, 1986; Bravo, 2000)

Dimensiones	Indicadores	Ítems
- Etapa logográfica	- Reconocer escrituras globales: dibujos, logotipos, etiquetas, figuras, letras o números	28, 46
- Etapa alfabética	- Conciencia fonológica: asociar grafema con fonema	33, 34, 35
- Etapa ortográfica	- Dirigir la atención al significado de lo que se lee	36, 51
	- Captar grupo de letras y luego la palabra completa para una lectura fluida.	52

Cuadro 2: Matriz de análisis de la Dimensión Métodos de la Lectura

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Método sintético (Monró, 2010)</b>		
- Método alfabético	- Repetir, memorizar e identificar letras	24, 25, 29, 37
- Método silábico	- Repetir, memorizar e identificar sílabas	26, 27, 30, 33
- Método fonético	- Repetir y memorizar sonidos de las letras	29, 34, 35
<b>Método analítico/ Método global (Monró, 2010)</b>		
- Dominio del código	- Identificar palabras del entorno familiar	22
	- Identificar palabras del entorno (objetos)	23
	- Vocabulario	31, 41
- Control gráfico	- Identifica la letra por lo que es	24, 27, 38
- Identificación visual de las palabras	- Memorizar o clasificar palabras	31, 32, 39
	- Asociación imagen con palabra	36, 40
	- Identifica una combinación de letras por la palabra que representa	37, 51, 52

Cuadro 3: Matriz de análisis de la dimensión Estrategias de Enseñanza para promover la iniciación de la lectura (Martín y Flores, 2006; Solé, 2001)

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
- Memoria visual	- Capacidad de mantener una imagen mental de una secuencia de letras, números, palabras, objetos o formas	24, 28, 29, 30, 37
- Memoria auditiva	- Capacidad de recordar un sonido	24, 26, 29, 30
- Direccionalidad	- Presenta el texto con dirección de izquierda a derecha	42
- Asociación sonido – símbolo	- Agrupa el sonido con el símbolo para dar sentido	37, 43

Cuadro 4: Matriz de análisis de la dimensión actividades que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura (Teberosky, 2001)

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
- Escrito funcional	- Textos que conduzcan a la práctica	44
- Escrito ficcional	- Motivación a la lectura	45, 46, 47, 48, 49
- Elementos afectivos	- Interacción lector-texto	48, 49, 50

## Anexo 8: Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial

#### Introducción:

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

#### Número del ítem y su relación con elementos de las matrices

- 22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:  
 23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa

Bueno	Regular	Malo

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”			
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario			
26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa			
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas			
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras			
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>tomate</b> , dice: tomate			
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>ma</b> - pa			
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)			
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)			
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota			
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?			
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m			
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)			
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras			
38.- Presenta oraciones para identificar una letra			
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras			
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras			
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado			
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)			
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la			

imagen presentada			
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.			
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación			
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración			
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones			
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto			
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés			
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia			
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee			
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida Si desea hacer algún comentario más:			

Área de experticia en docencia:

Años en la docencia: \_\_\_\_\_ Especialidad del postgrado: \_\_\_\_\_

Fecha de la validación: \_\_\_\_\_

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

## Anexo 9: Instrumento para evaluar materiales educativos con tecnología. Proceso de lectura



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### INSTRUMENTO PARA EVALUAR MATERIALES EDUCATIVOS CON TECNOLOGÍA

#### PROCESO DE LECTURA

En este apartado los ítems fueron diseñados para que el docente pueda reflexionar sobre la utilidad del recurso tecnológico en cuanto al proceso de adquisición de lectura se refiere. No existen respuestas correctas, cada respuesta solo le facilitará al profesor tomar decisiones para trabajar con el material en el aula, por lo tanto cada elemento expuesto en los ítems a continuación deben observarse en el software, entre más elementos estén presentes, mejor será el software para iniciar la lectura a nivel de preescolar.

22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa:

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A".

a) Vocales: \_\_\_\_\_

b) Abecedario: \_\_\_\_\_

25.- Permite repetir las letras para memorizarlas

a) Vocales

- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- b) Abecedario
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **tomate**, dice: tomate
- www.bdigital.ula.ve Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: **ma** - pa
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas).
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas).
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 33- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota.
- Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces

35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo:  
Pulsa el objeto que empiece con la letra m

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

37.- Permite seleccionar letras para completar palabras

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

38.- Presenta oraciones para identificar una letra

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la:  
Creatividad \_\_\_\_\_  
Imaginación \_\_\_\_\_

46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan:  
Afecto \_\_\_\_\_  
Seguridad \_\_\_\_\_  
Interés \_\_\_\_\_

50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como:  
Alegría \_\_\_\_\_  
Tristeza \_\_\_\_\_  
Desagrado \_\_\_\_\_  
Rabia \_\_\_\_\_

51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida.  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

### Anexo 10: Tabla de resultados de la validación por el juicio de expertos

Tabla 1: Resultados de la validación por el juicio de expertos

Ítem	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Acuerdo
22	B	B	<b>R</b>	<b>5</b>
23	B	B	B	6
24	B	B	B	6
25	B	B	B	6
26	B	B	B	6
27	B	B	B	6
28	B	B	B	6
29	B	B	B	6
30	B	B	B	6
31	B	B	B	6
32	B	B	B	6
33	B	B	B	6
34	B	B	B	6
35	B	<b>R</b>	B	<b>5</b>
36	B	B	B	6
37	B	B	B	6
38	<b>R</b>	B	B	<b>5</b>
39	B	B	B	6
40	B	B	B	6
41	B	B	B	6
42	B	B	B	6
43	B	B	B	6
44	B	B	B	6
45	B	B	B	6
46	B	B	B	6
47	B	B	B	6
48	B	B	B	6
49	B	B	B	6
50	B	<b>R</b>	B	<b>5</b>
51	B	B	B	6
52	B	B	B	6
			<b>Total</b>	31
			<b>Índice</b>	5,8

**Total / nro de ítems = índice**

## Anexo 11: Respuestas de la validación por los expertos Validación de la planilla por el grupo piloto

### Evaluador 1



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

### Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial

#### Introducción:

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

#### Número del ítem y su relación con elementos de las matrices

22.-Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:

23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa

24.-Se asocian progresivamente fonemas a grafemas.

	Bueno	Regular	Malo
22.-Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:	x		
23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa	x		
24.-Se asocian progresivamente fonemas a grafemas.	x		

Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”			
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario	x		
26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	x		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	x		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	x		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>tomate</b> , dice: tomate	x		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>ma-</b> <b>pa</b>	x		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	x		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	x		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	x		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	x		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	x		
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	x		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	x		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra		x	
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	x		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	x		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	x		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	x		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	x		

44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	x		
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	excelente		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	excelente		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	excelente		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	excelente		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	excelente		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia	excelente		
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	excelente		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	x		

Si desea hacer algún comentario más: Raquel a esto me refiero, tu recurso por sobretodo debe estar más centrado hacia estos últimos aspectos que te coloqué como excelentes, por cuanto eso ayudará que el mismo no se centre en meras repeticiones mecánicas que conducen al niño a la simple decodificación y lo alejen del verdadero sentido del aprender a leer y mas allá, amar la lectura.

Área de experticia en docencia:		Práctica profesional Docente y didáctica Integral	
Años en la docencia:	28	Especialidad del postgrado:	Maestría en educación, Mención Lectura y escritura
Fecha de la validación:	05/05/2017		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

**Evaluador 2:**



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial**

**Introducción:**

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

**Número del ítem y su relación con elementos de las matrices**

- 22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:
- 23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa
- 24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”
- 25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a)

Bueno	Regular	Malo
	X	
X		
X		
X		

Vocales, b) Abecedario			
26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	X		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	X		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	X		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>t</b> omate, dice: tomate	X		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: <b>ma</b> - pa	X		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	X		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	X		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	X		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	X		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	X		
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	X		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	X		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	X		
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	X		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	X		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	X		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	X		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	X		
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo	X		

para elaborar un títere.			
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	X		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	X		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	X		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	X		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	X		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia	X		
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	X		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	X		

Si desea hacer algún comentario más:

Es entendible y se adapta a la temática

Área de experticia en docencia:	Lcda. en Educación. Mención preescolar		
Años en la docencia:	19	Especialidad del postgrado:	Especialista en Planificación Educacional
Fecha de la validación:	15/06/17		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

**Evaluador 3**

República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial**

**Introducción:**

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

**Número del ítem y su relación con elementos de las matrices**

	Bueno	Regular	Malo
22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:	X		
23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa	X		
24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A"	X		
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a)	X		

Vocales, b) Abecedario			
26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	x		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	X		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	X		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate	X		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa	X		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	X		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	X		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	X		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	X		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m		X	Revisar pertinencia del termino reforzar
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	x		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	x		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	x		
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	x		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	X		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	x		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	X		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	X		
44.- Presenta textos acompañado de audio que	x		

conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.			
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	X		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	X		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	X		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	X		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	X		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia		x	Revisar la intencionalidad del ítem. Qué pretendes? El manejo de emociones ¿?
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	x		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	x		

Si desea hacer algún comentario más:

No tengo ninguna observación, en mi opinión los ítems son sencillo y adecuados al tema

Área de experticia en docencia:	Educación Inicial: Atención Convencional y No convencional. Formación docente. Formas de educación.		
Años en la docencia:	23	Especialidad del postgrado:	Magister en Educación Mención Preescolar
Fecha de la validación:	19/06/2017		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

**Evaluador 4:**



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial**

**Introducción:**

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

**Número del ítem y su relación con elementos de las matrices**

- 22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:
- 23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa
- 24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”
- 25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a)

	Bueno	Regular	Malo
22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:		X	
23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa	X		
24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”	X		
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a)	X		

Vocales, b) Abecedario			
26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	X		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	X		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	X		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate	X		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa	X		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	X		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	X		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	X		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	X		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	X		
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	X		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	X		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	X		
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	X		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	X		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	X		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	X		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	X		
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo	X		

para elaborar un títere.			
45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	X		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	X		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	X		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	X		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	X		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia	X		
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	X		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	X		

Si desea hacer algún comentario más:

Abarca los postulados del proceso de lectura

Área de experticia en docencia:		Lcda. en Educación. Mención preescolar	
Años en la docencia:	16	Especialidad del postgrado:	Especialista en Docencia para la Educación Inicial
Fecha de la validación:	10/06/17		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

**Evaluador 5:**

República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial**

**Introducción:**

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

**Número del ítem y su relación con elementos de las matrices**

- 22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:
- 23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa
- 24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A"
- 25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario

	Bueno	Regular	Malo
22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:		X	
23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa	X		
24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido "A" con las letras "A"	X		
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario	X		

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	X		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	X		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	X		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate	X		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa	X		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	X		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	X		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	X		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	X		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	X		
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	X		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	X		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	X		
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	X		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	X		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	X		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	X		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	X		
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	X		

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	X		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	X		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	X		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	X		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	X		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia	X		
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	X		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	X		

Si desea hacer algún comentario más:

Las preguntas son pertinentes

Área de experticia en docencia:	Lcda. en Educación. Mención preescolar		
Años en la docencia:	8	Especialidad del postgrado:	
Fecha de la validación:	20/06/17		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-

**Evaluador 6**



República Bolivariana de Venezuela  
 Universidad de Los Andes  
 Facultad de Humanidades y Educación  
 Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

**Instrumento para Validar la Plantilla de evaluación para software dirigido a la adquisición de la lectura en educación inicial**

**Introducción:**

El presente es una plantilla que pretende validar un Instrumento para Evaluar Recursos Tecnológicos. Lo que usted a continuación va a evaluar forma parte de otro instrumento que ya fue validado (Tomado de Flores-Hole, 2013). El instrumento ya validado consta de tres partes, cada parte se valida por separado y el mismo permite que una parte se le puede quitar o agregar a él, tal cual como un módulo. Dado que este instrumento se diseñó para las ciencias Sociales, el apartado de las competencias será sustituido por los ítems que ud evaluará sobre el proceso de adquisición de la lectura. Por lo tanto, el objetivo del instrumento es evaluar aspectos relacionados a la adquisición de la lectura en el nivel de educación inicial. Igual que el instrumento original, se busca que el presente sea práctico en su uso y aplicación, donde el docente, pueda en corto tiempo analizar un recurso para decidir si le es útil o no en su aula de clase para la iniciación de la lectura.

Cada ítem del presente instrumento de evaluación representa un ítem del instrumento que se le hizo llegar para su validación. Usted deberá colocar una X en la escala de Buena, Regular o Malo, según su consideración de dicho ítem. Se ha dejado un espacio vacío debajo del mismo por si usted quiere escribir alguna observación o hacer una sugerencia, por ejemplo: como redactar mejor dicho ítem.

Cómo **experto en los procesos de adquisición de lectura**, se espera que revise cómo se triangularon los indicadores y si estos están representados de alguna manera en los ítems y también si son fáciles de comprender, tienen utilidad y si es práctico para su aplicación.

**Número del ítem y su relación con elementos de las matrices**

- 22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:
- 23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa
- 24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”
- 25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario

	Bueno	Regular	Malo
22.- Permite identificar palabras escritas de su entorno familiar, como su nombre, papá, mamá:		X	
23.- Permite identificar palabras escritas de su ambiente, como silla, mesa, casa, sopa	X		
24.- Se asocian progresivamente fonemas a grafemas. Por ejemplo: Asocia el sonido “A” con las letras “A”	X		
25.- Permite repetir las letras para memorizarlas: a) Vocales, b) Abecedario	X		

26.- Permite la combinación de fonemas en sílabas. Por ejemplo: eme-a = ma, pe-a = pa	X		
27.- Permite seleccionar sílabas para identificarlas	X		
28.- Permite reconocer símbolos visuales como dibujos, logotipos, personajes, figuras	X		
29.- Segmenta o marca con color las vocales en una palabra dada de manera visual y auditiva. Por ejemplo: tomate, dice: tomate	X		
30.- Segmenta o marca con colores las sílabas de las palabras de manera visual y auditiva. Por ejemplo: ma - pa	X		
31.- Permite la clasificación de palabras cortas (una o dos sílabas)	X		
32.- Permite la clasificación de palabras largas (tres o más sílabas)	X		
33.- Permite en alguna sección componer y descomponer las palabras a partir de la audición de las sílabas que la componen. Por ejemplo: el software dice pelota e invita al niño a decir pelota	X		
34.- ¿Invita al niño a articular los fonemas?	X		
35.- Permite o facilita juegos para reforzar la relación grafema-fonema. Por ejemplo: Pulsa el objeto que empiece con la letra m	X		
36.- Permite relacionar significado con significante (imagen – palabra)	X		
37.- Permite seleccionar letras para completar palabras	X		
38.- Presenta oraciones para identificar una letra	X		
39.- Permite construir oraciones escribiendo palabras	X		
40.- Permite construir oraciones seleccionando palabras	X		
41.- Presenta de manera auditiva un vocabulario rico y variado	X		
42.- Muestra el texto siguiendo la direccionalidad (izquierda-derecha)	X		
43.- Permite relacionar el sonido de una palabra con su símbolo en forma de grafema. Por ejemplo: el software dice pelota mostrando la palabra pelota y a su vez presenta varios símbolos incluyendo el de la pelota para que el niño relacione el sonido de la palabra con la imagen presentada	X		
44.- Presenta textos acompañado de audio que conlleven a la práctica, como por ejemplo: instructivo para elaborar un títere.	X		

45.- Presenta textos narrativos, proponiendo actividades que promuevan en el niño la: a) Creatividad, b) Imaginación	X		
46.- Propone actividades en las que el niño asocie un texto corto con la ilustración	X		
47.- Permite hacer anticipaciones del texto por medio de ilustraciones	X		
48.- Propone actividades en las que se requiera la participación del adulto	X		
49.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan: a) Afecto, b) Seguridad, c) Interés	X		
50.- Presenta textos narrativos con historias que transmitan sentimientos tales como: a) Alegría, b) Tristeza, c) Desagrado, d) Rabia	X		
51.- Presenta textos que permitan al niño dirigir su atención al significado de lo que lee	X		
52.- Permite captar un grupo de letras y luego la palabra completa para pronunciarla de manera fluida	X		

Si desea hacer algún comentario más:

Es entendible y se adapta a la temática

Área de experticia en docencia:	Lcda. en Educación. Mención preescolar		
Años en la docencia:	12	Especialidad del postgrado:	Magister en Gerencia Educativa
Fecha de la validación:	08/06/17		

Gracias por su gran colaboración, muchos profesores se verán beneficiados por su esfuerzo.-