

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

- **Título del proyecto:**

DISEÑO DE UNA PLATAFORMA WEB EDUCATIVA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA DREAMWEAVER PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA FOCO ROJO DE LA CIUDAD DE CARTAGENA

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

Los estudiantes de la Institución Educativa Foco Rojo de la ciudad de Cartagena, presentan algunas dificultades en el desarrollo de los procesos lectores y escriturales, Después de un diagnóstico que incluyo lectura de cuentos, y observación directa en el momento de leer, notamos que los estudiantes, no se tienen motivación por el material propuesto por la docente, y pierden rápidamente por la práctica de una correcta lectura y escritura.

Debido a esto, no hay dominio de estos procesos. No manejan la comprensión de diversos tipos de textos, y se les dificulta dar significado y sentido a la lengua escrita, a los textos no expresados y a los niveles de interpretación (literal, inferencial y crítica) ni la ubicación de información en el texto.

Otra dificultad es el dominio metaléxico. Donde los aspectos conceptuales que definen la estructuración, y el uso de la lengua en distintos contextos, no tienen unos procesos de transposición semántica, ni pertinencia en las categorías gramaticales en los textos que producen como: La función de los conectores, de las preposiciones, de los adverbios y de las conjunciones verbales.

En la producción escrita también presentan dificultades, Como lo es: el uso de los signos de puntuación, la coherencia en la progresión temática, el uso de las reglas ortográficas y la secuencia lógica- semántica del mensaje que se quiere expresar. O sea, que su dominio conceptual y el desempeño muestran un bajo nivel de apropiación del uso de los saberes en el área de lengua castellana. Todos estos son factores influyentes que intervienen en las habilidades comunicativas.

Teniendo en cuenta que es una necesidad el manejo de las competencias básicas de Lectura nos preguntamos: ¿Cómo desarrollar procesos de lectura y significativos en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Foco Rojo utilizando la herramienta DREAMWEAVER?

JUSTIFICACION

El proyecto diseño de una plataforma web educativa utilizando la herramienta dreamweaver para mejorar las competencias lectoras en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa foco rojo de la ciudad de Cartagena se presenta como una opción, para que la institución sea más activa en la incorporación de las tecnologías de información y de comunicación TICS en los procesos de lectura de los estudiantes de tercer grado: para que sus docentes mejoren el proceso de enseñanza de la lectura, el cancaneo, la apatía y el rechazo por la lectura, eliminar el temor y la inseguridad por la lectura, incentivar en los estudiantes por la lectura y que los padres de familia.

La plataforma educativa y la herramienta dreamweaver, como herramienta pedagógica ayuda a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades mediante la interacción del estudiante con la plataforma le permitirá desarrollar su imaginación y a la vez confrontar los conocimientos previos, permitiendo así incrementar su interés y obtener aprendizaje significativo.

La plataforma educativa utilizando la herramienta dreamweaver plantea la posibilidad de ayudar al niño a identificar la manera correcta de hacer las actividades de lectura comprensiva, y a medida que avanza. Es importante que sean desarrolladas por completo ya que este está diseñado con el fin de que el

niño tenga la certeza de que no va a pasar a otra actividad sin lograr la que está realizando.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una plataforma educativa utilizando como herramienta dreamweaver para mejorar las competencias lectoras en los estudiantes de tercer grado (3º) de la institución educativa foco rojo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Indagar sobre el desarrollo de plataformas educativas orientadas a mejorar las competencias lectoras.
2. Precisar los elementos que vamos a desarrollar en la plataforma.
3. Diseñar una plataforma educativa que responda a las necesidades educativas de los estudiantes de tercer grado.
4. Desarrollar y ejecutar una plataforma educativa en la institución educativa.
5. Identificar los logros alcanzados en la lectura por los niños después de haberse implementado la plataforma.

MARCO de referencias

SOFTWARE

Es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas y que permite realizar distintas tareas en un sistema informático. Comúnmente se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo. Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el llamado software de sistema, tal como el sistema operativo, que básicamente permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario.

- Administrar los recursos de computacionales
 - Proporcionar las herramientas para optimizar estos recursos.
 - Actuar como intermediario entre el usuario y la información almacenada.
1. Diccionario de la lengua española 2005 (2010). wordreference.com, ed. [«software»](#) (diccionario). Espasa-Calpe. Consultado el 1 de febrero de 2010.
 2. [Real Academia Española. «Significado de la palabra Software»](#). *Diccionario de la Lengua Española, XXIIª Edición*. Consultado el [14 de marzo](#) de 2008.
 3. [Real Academia Española. «Uso de la palabra Software»](#). *Diccionario panhispánico de dudas, 1.º Edición (octubre 2005)*. Consultado el [8 de febrero](#) de 2009.

4. Pressman, Roger S. (2003). «El producto». *Ingeniería del Software, un enfoque Práctico, Quinta edición edición*. México: Mc Graw Hill.

PLATAFORMA VIRTUAL

Las plataformas virtuales, son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.

- **Algunos de sus aspectos son:**
- La gestión administrativa (matriculación del alumnado, asignación de personal de la retroalimentación, configuración de cursos, etc.).
- La distribución de los contenidos formativos.
- La comunicación entre alumnado y equipo tutorial.
- El seguimiento de la acción formativa de los participantes.

PLATAFORMA EDUCATIVA

Se entiende por plataforma educativa como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar tests, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso -entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso-

a partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados.

[..]Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación.(...)
Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.[...]

Sebastián Díaz Becerro.

PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA

PROFESORES Y ALUMNOS. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza.mayo/09

OBJETIVO DE ESTA NUEVA TECNOLOGÍA

La finalidad de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, previamente señaladas por la institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje , en este caso se les identifica como GESTORES O PLATAFORMAS PARA DIFUNDIR RECURSOS DE APRENDIZAJE (CMS),En otros casos están las denominadas

AULAS VIRTUALES, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Por otro lado están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados ENTORNOS VIRTUALES O SISTEMAS PARA LA GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS) o CAMPUS VIRTUAL, muchas instituciones de educación superior ya cuentan con este tipo de e-learning.

En todos los casos existe el peligro de que se altere el objetivo de origen de la plataforma, el usuario que no encuentra las características exigidas: facilidad, rapidez y eficiencia, migrará hacia otros horizontes que sí se las ofrezca, es por esta razón que la plataforma elegida o diseñada debe contemplar cuidadosamente las demandas de los estudiantes.

Almirall y Bellot lo expresan en su libro Fundamentos del diseño y la evaluación de plataformas “Los profesionales del diseño en e-learning debemos ser cuidadosos respecto a la finalidad y el uso de las mismas. Debemos huir del análisis y comparaciones fáciles de plataformas ya existentes, no porque éstas no sean adecuadas en sí mismas, sino porque en muchas ocasiones lo que no ha sido adecuado ha sido su proceso de diseño, su estrategia de implantación y sus formas de uso”.

SILVIA MAZUELOS B.Finalidad de una plataforma.URL:<http://e-learningteacher.blogspot.com.22/03/>

EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Según Marqués (1997) considera que el software educativo, son programas educativos y programas didácticos como sinónimos que designan a los programas de ordenador creados con la finalidad de ser utilizados, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje (medios didácticos). El mismo autor señala, que siguiendo su propia definición, más basada en el criterio de finalidad que de funcionalidad quedarían entonces descartados los programas empresariales que también existen en los centros educativos con funciones didácticas pero con fines lucrativos

Asimismo, Gros (1997) consideran que el software educativo es cualquier producto basado en computadora con una finalidad educativa y Galvis (2000), sostiene que en el campo educativo se suele denominar software educativo a aquellos programas que permiten cumplir y apoyar funciones educativas. En esta categoría entran tanto los que dan soporte al proceso de enseñanza y aprendizaje (un sistema para enseñar matemáticas, ortografía, contenidos o ciertas habilidades cognitivas), como los que apoyan la administración de procesos educacionales o de investigación (Ejemplo un sistema que permita manejar un banco de preguntas).

También Bezanilla y Martínez (1996) señalan que “los software educativos son aquellos programas capaces de servir de ayuda al aprendizaje del alumno y de apoyo, nunca de sustituto, a la labor pedagógica del profesor, y además, dadas las cualidades de los mismos (interacción, dinamismo, colorido, multimedia, etc.), posibilitadores de mejoras del aprendizaje del alumno”.

Urbina (1999) considera que el software educativo puede ser caracterizado no sólo como un recurso de enseñanza-aprendizaje sino también de acuerdo con una determinada estrategia de enseñanza; así el uso de un determinado software conlleva, implícita o explícitamente unas estrategias de aplicación y unos objetivos de aprendizaje

EMPIEZOS DE LA UTILIZACIÓN DE ESTA NUEVA TECNOLOGÍA:

[...]La incorporación de las TIC a la educación ha venido marcada, tradicionalmente, más por la tecnología que por la pedagogía y la didáctica. En la escuela, al igual que en otros ámbitos, el uso creciente de las tecnologías ha estado dictado por su evolución y desarrollo, y, aunque se han aplicado a la educación desde mucho tiempo atrás, es a partir de los años ochenta cuando comienza su generalización.

La aparición de los ordenadores personales a principios de los años ochenta y el acceso a redes de telecomunicaciones especializadas gracias a Internet hicieron posible el intercambio y acceso mundial a fuentes de información, generando con ello importantes cambios en el ámbito educativo.

Desde los años noventa hasta la actualidad, se han ido incorporando nuevos recursos tecnológicos que ponen de manifiesto la necesidad de reconceptualizar los procesos y modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

En la actualidad, resulta impensable abandonar a los jóvenes en la cultura global de la comunicación sin formarlos acerca de cuándo, cómo y por qué usar las tecnologías emergentes. El desarrollo de conceptos como “aprendizaje a lo largo

de toda la vida”, “aprender a aprender”, etc., han supuesto que la institución escolar deba modificar los roles tradicionales del profesor y del alumno, y que, en muchos casos, comiencen ya a concretarse en criterios estandarizados y generales. [...]

(Sin autor). Estudio sobre medidas de seguridad en plataformas educativas. INTECO. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. <http://creativecommons.org.27/11/09>

Desde los inicios en el uso de las tecnologías ha existido un gran avance en el tiempo para el uso de las tecnologías de información...,”yo recuerdo que cuando estaba en la escuela, para aprender más, mi profesora usaba la radio justo para las clases de ciencias y podíamos escuchar todo lo que se transmitía justo a una hora en la tarde y así también lo apuntábamos en nuestros cuadernos, era muy interesante.”Entrevista a la persona: **Estudiante UMSA.Teresa Caseres.05/11/09**

Cabe decir la forma en la cual las tecnologías de abrieron paso muy rápidamente en este ámbito de la educación y como desde el uso de la radio en las escuelas avanzamos hasta llegar a usar diferentes herramientas mucho más avanzadas como son las plataformas educativas y como ira avanzando en la evolución de nuevas tecnologías con más flexibilidad.

METODOS DE EVALUACIÓN Y SEGURIDAD:

Si quizás no existe un método exacto de evaluación más a que la flexibilidad de acceso, uso, etc. a las plataformas educativas, podemos citar que si existe un estudio sobre medidas de seguridad en plataformas educativas.

Las plataformas educativas, como cualquier otra aplicación de software, debe cumplir unos mínimos estándares de seguridad que garanticen su correcto funcionamiento, de forma que esté disponible cuando se necesite, existan garantías de que los datos se procesarán adecuadamente y que solo accederán a ella las personas autorizadas.

La principal particularidad de una plataforma educativa estriba en el uso masivo que los menores hacen de ella. En cualquier otra aplicación, hay un colectivo de usuarios que se segmentará en función de sus necesidades y atribuciones. Sin embargo, en este caso, una parte muy significativa de este colectivo son menores de edad, por lo que hay que ser muy cuidadoso con la información a la que tienen acceso y la que se recoge de ellos, tanto para cumplir escrupulosamente la ley como para reducir los riesgos y evitar posibles incidentes. [...]

(Sin autor). Estudio sobre medidas de seguridad en plataformas educativas. INTECO. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. <http://creativecommons.org.27/11/09>

ADOBE DREAMWEAVER

Adobe Dreamweaver es una aplicación en forma de suite (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) que está destinada a la construcción, diseño y edición de sitios, videos y aplicaciones Web basados en estándares. Permiten agregar rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas, sin la necesidad de programar manualmente el código HTML.

Se puede crear tablas, editar marcos, trabajar con capas, insertar comportamientos JavaScript, etc., de una forma muy sencilla y visual.

Cuando utilizamos Dreamweaver para crear una página Web no tenemos que preocuparnos de todo esto. Dreamweaver inserta automáticamente las etiquetas necesarias para construir la página con la apariencia y contenido definidos en el editor gráfico.

ADOBE DREAMWEAVER EN LA EDUCACIÓN:

Este programa le ayuda al estudiante a aprender a crear un sitio web, mejora su creatividad y su curiosidad por emplear todas las herramientas de este diseñador web, pero más que todo les sirve para poder diseñar su propio sitio web con todo lo que deseen ponerle. Quizás el profesor no les pueda enseñar a utilizar todas las herramientas de esta aplicación, pero internet es una gran ayuda, existen tutoriales donde enseñan a crear un sitio web y a utilizar las otras aplicaciones de Adobe que se pueden añadir a nuestro website.

CARACTERÍSTICAS:

Ofrece la posibilidad de crear botones flash, formularios, JavaScripts, y más, es de gran ayuda. Además de poder insertar elementos web, encontramos una gran precisión en la importación de información de Word y Excel, con las funciones de copiar y pegar.

Dreamweaver es conocido por ofrecer herramientas avanzadas en el desarrollo de sitios web, y si bien se trata del producto de mayores características del mercado, su uso está limitado a usuarios con experiencia, ya que, de no ser así, uno se encuentra con la dificultad de no saber por dónde comenzar.

LAS TICS EN LA EDUCACIÓN

Las **TICS** son unas herramientas que agrupan tecnologías y medios relacionados con el procesamiento, almacenamiento, recuperación y difusión de la información se encuentran asentadas en torno a cuatro medios la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones.

Las **TICS** son importantes en la educación porque permite a los estudiantes incluirse y pertenecer a un mundo global que evoluciona vertiginosamente. Constituyéndose por ende en un soporte en el que se da al aprendizaje a través de la información numerosa y variada utilizando buscadores, bibliotecas virtuales, software educativos e interactivos capaces de mejorar la calidad de enseñanza y hacer que el aprendizaje en la educación tenga un cambio significativo.

Las tecnologías contribuyen a potenciar y expandir la mente, de manera que los aprendizajes sean más significativos y creativos y preparen, además a los estudiantes para ser ciudadanos listos para mejorar su calidad de vida y participar en la vida social, económica y política de la nación.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están teniendo un significado muy importante en la educación de esta generación que se adaptan rápidamente a ellas, es una herramienta que facilita el aprendizaje y se reduzca el bajo nivel de desarrollo en la lectura, Y sean agentes de innovación y desarrollo social.

El docente debe seguir una formación permanente, no hace falta que sean experto en informática, pero si deben conocer las herramientas (TIC) para desarrollar las nuevas competencias lectoras.

En tiempos remotos, la capacidad de leer y escribir se desarrolló en un momento en que la humanidad ya mostraba progresos en áreas técnicas. Esta circunstancia permitió dejar testimonios del pasado y es por esto que se considera a esta inversión una circunstancia vital para dar nacimiento a la historia propiamente dicha, es decir, al estudio de sucesos del pasado.

LECTURA

la lectura es el proceso de significación y comprensión de algún tipo de información y/o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil (por ejemplo, el sistema Braille). Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como la notación o los pictogramas.

El Lenguaje humano, ese extraordinario resultado de la evolución humana, coincide con ser una de las primeras propiedades y capacidades del hombre para pensar. El conjunto de sonidos articulados con los que el hombre expresa su conocimiento sensorial y racional es producto, precisamente, de este largo proceso evolutivo que hoy nos coloca como seres pensantes y llenos de ideas para transformar el Mundo.

La lectura ofrece innumerables beneficios, entre ellos:

- Agudiza la astucia
- Estimula el intercambio de información y conocimiento.
- La costumbre continuada de leer, retarda la aparición de los síntomas de demencia.
- Estimula la percepción.
- Estimula la concentración.
- Estimula la empatía.
- Durante la lectura se activan regiones cerebrales que propician procesos de imaginación a partir de los acontecimientos de la narración y vienen a la mente recuerdos y confrontaciones con experiencias personales.
- Tras investigaciones realizadas con respecto a las personas que leen, se encontró que los estudiantes exitosos poseen mejores habilidades de expresión, lectura y lenguaje.
- Incremento en la capacidad de concentración, análisis e interpretación de texto.

Método alfabético Es el más antiguo de todos –nació antes de Cristo– y posiblemente el más popular en España. Casi todos los mayores de 20 años hemos aprendido a leer y escribir con este sistema que se basa en trabajar la forma y el nombre de cada una de las letras de manera independiente para, después, combinarlas creando sílabas y palabras. Se empieza con las vocales, en el orden /i, o, a, e, u/, se sigue con las consonantes, generalmente con la /p/ o la /m/, que resultan más fáciles para los niños, y con ellas se van formando las primeras sílabas y palabras.

Método fónico Parte del sonido de la letra como unidad mínima –por ejemplo, la /s/ no se aprende como ese, sino como SSSS– para, posteriormente, relacionarlo con la grafía. Este método tiene un importante número de defensores, que consideran que ayuda a los niños a comprender más fácilmente la relación entre fonema y letra –en definitiva, entre habla, lectura y escritura– y a articular las palabras de forma correcta y sin errores. Sin embargo, también se critica que a los 4 o 5 años, cuando se empieza a leer, los pequeños todavía no tienen interiorizado el concepto de fonema en el que se basa

Método silábico. es el otro método sintético, derivado del fonético y el alfabético, con la variante de que toma a la sílaba como unidad mínima, lo que permite a los niños captar mejor este sonido y aprender a leer con más facilidad.

COMPRENSIÓN LECTORA

Proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto. La comprensión se deriva de las experiencias acumuladas y se ven

gatilladas a medida que decodifica las palabras, frases, párrafos e ideas del autor.

La interacción entre el lector y el texto es fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente.

Para comprender la palabra escrita, el lector ha de estar capacitado para:

- (1) Entender cómo el autor ha estructurado u organizado las ideas e información que el texto ofrece, y
- (2) Relacionar las ideas e información del texto con otras ideas o datos que habrán de almacenarse en su mente.

El proceso de comprensión depende de los esquemas del individuo. Un esquema es una estructura representativa de los conceptos genéricos almacenados en la memoria individual. El lector desarrolla los diversos esquemas de que dispone a través de sus experiencias. Si un lector no ha tenido experiencia alguna en un determinado tema, no dispondrá de esquemas (o serán insuficientes) para evocar un contenido determinado, y la comprensión será muy difícil, si no imposible. Quienes comprenden un párrafo recurren a un proceso interactivo basado al mismo tiempo en sus esquemas y en la información proveniente del texto.

Además, el lector debe entender cómo ha organizado el autor sus ideas. La organización de ideas en un trozo escrito se conoce como estructura del texto. Hay dos tipos fundamentales de texto: (1) los narrativos cuentan una historia y

son materiales de tipo literario y, (2) los expositivos brindan información y refieren hechos y son los materiales de tipo científico y estudios relacionados con las ciencias sociales. Los textos narrativos y expositivos se organizan de manera distinta, y cada tipo posee su propio léxico y conceptos útiles. Los lectores han de poner en juego procesos de comprensión diferentes cuando leen los distintos tipos de texto. Un elemento crucial de la comprensión consiste en enseñar al lector cómo leer distintos tipos de texto.

Es fundamental, por otra parte, que conozcamos los procesos cognitivos implicados en el acto de leer. Según **CUETOS (1990)**, los procesos que realizamos cuando leemos son los siguientes:

- Procesos perceptivos, mediante los cuales extraemos información de las formas de las letras y de las palabras.
- Procesos léxicos, los cuales nos permiten reconocer y acceder al significado de las palabras a través de dos rutas, la léxica o directa y la ruta fonológica.
- Procesos sintácticos, que permitirán identificar las partes de la oración y su valor relativo para acceder al significado. Básicamente estos procesos consisten en comprender las diferentes estructuras gramaticales y respetar la puntuación.
- Procesos semánticos, son los últimos procesos que realizamos al leer y consisten en la extracción del significado de aquello que leemos y su integración en nuestra memoria.

Centrándonos en la enseñanza de la lectura, podemos hablar de tres modelos para la enseñanza de dicha habilidad, el modelo sintético, el analítico y el mixto. El modelo sintético es aquel que parte de la enseñanza en primer lugar de los elementos menores a la palabra. El modelo analítico parte de la enseñanza en primer lugar de la palabra o las unidades mayores de la lengua. Y por último, el modelo mixto, es aquel que combina métodos sintéticos y analíticos y surge por tanto, de la combinación de elementos de los dos anteriores. La comprensión lectora va más allá de saber descodificar un texto. Se trata de un proceso a través del cual nuestro alumnado deberá elaborar un significado en su interacción con el texto. El lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente, este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es el proceso de la comprensión. Podemos hablar de distintos tipos de comprensión lectora:

- Comprensión literal, propia de los primeros años de la escolaridad, del primer y segundo ciclo de Educación Primaria.
- Comprensión interpretativa, que se dará lugar en el tercer ciclo de Primaria y primero de Secundaria.
- Comprensión evaluativa, situada durante los años de la Educación Secundaria y Bachillerato.
- Comprensión apreciativa, propia de lectores adultos.

En cuanto a las técnicas que debemos utilizar y trabajar en la Educación Primaria para desarrollar y afianzar las habilidades en la comprensión de la lectura, nos encontramos las siguientes: - Localizar la idea principal del texto. Procedimiento

muy sencillo para iniciar al alumnado del primer ciclo de Educación Primaria en el dominio de la búsqueda y extracción de la idea principal es el de confeccionar una ilustración con una acción determinada, ofreciéndole a continuación algunas opciones explicativas del dibujo. El paso siguiente será sustituir las ilustraciones por texto.

- Elaboración de resúmenes y mapas conceptuales para extraer la idea o ideas principales de un texto.
- Identificación de sinónimos y antónimos en el texto leído.
- Formular y responder preguntas sobre el texto, sus personajes, el lugar donde se desarrolla la acción, la sucesión de los hechos.
- Ofrecer textos con lagunas, presentando textos de los que se han eliminado varias palabras e incluir errores en un texto y pedir al alumnado que los localice.
- Lectura simultánea, leyendo algunas oraciones y expresando lo mismo con otras palabras.
- Hacer predicciones sobre el texto basándonos en el título, las ilustraciones, el nombre de los personajes, el lugar en el que se desarrolla la historia

Teoría cognitiva

El cognitivismo es una corriente de la psicología que se especializa en el estudio de la cognición (los procesos de la mente relacionados con el conocimiento). La psicología cognitiva, por lo tanto, estudia los mecanismos que llevan a la elaboración del conocimiento. La construcción del conocimiento supone varias acciones complejas, como almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información que se recibe a través de los sentidos. El cognitivismo busca conocer cómo las personas entienden la realidad en la que viven a partir de la transformación de la información sensorial.

Para el cognitivismo, el conocimiento es funcional ya que cuando un sujeto se encuentra ante un acontecimiento que ya ha procesado en su mente (es decir, que ya conoce), puede anticiparse con mayor facilidad a lo que puede suceder en el futuro próximo. Los conocimientos ayudan a que las personas puedan desarrollar planes y fijarse metas, minimizando las probabilidades de experimentar una consecuencia negativa. La conducta de los seres humanos se ajusta a lo cognitivo y a las expectativas de lo conocido.

El cognitivismo aparece como una evolución de la psicología conductista, ya que intenta explicar la conducta a partir de los procesos mentales. Los conductistas, en cambio, se basaban en la asociación entre estímulos y respuestas. Los psicólogos cognitivos, por lo tanto, resaltan que, según la forma en que la persona procesa la información y entiende el mundo que la rodea, desarrolla un determinado tipo de conducta. Los seres humanos contrastan las nuevas informaciones con su estructura cognitiva y, a partir de allí, moldean sus acciones.

Según el paradigma del cognitivismo, el aprendizaje es un proceso que acarrea la modificación de los significados en el interior de la mente, y esto ocurre de manera intencional una vez que una persona interactúa activamente con la información que recoge de su medio. Este punto de vista surgió a finales de la década de los años 60, a modo de transición entre el paradigma del conductismo y las teorías actuales de la psicopedagogía.

Emilia Ferreiro Schiavi, psicóloga y escritora nacida en Argentina en 1936, es una figura importante dentro del estudio y la investigación de la psicología. Al respecto del cognitivismo, señala que se enfoca en la representación mental y, por consiguiente, en las dimensiones o categorías de lo cognitivo, que son la percepción, la atención, el lenguaje, la memoria, el pensamiento y la inteligencia.

Ferreiro también agrega que el cognitivismo suele acudir a diversos enfoques para explicar el proceso del aprendizaje, entre los cuales se encuentra el procesamiento de la información. Por otro lado, es también importante el análisis del modo en el cual los actos son guiados por las representaciones mentales y de cómo éstas se construyen. En pocas palabras, el cognitivismo es un proceso independiente que consiste en decodificar los significados para adquirir conocimientos a largo plazo y desarrollar estrategias para poder pensar libremente, investigar y aprender, y esto hace que toda materia sea valiosa en sí misma.

¹ COLOMER. Teresa (et,al). Enseñar a leer. Enseñar a comprender. Aurora, Barcelona 1997.

COOPER. David J. Como mejorar la comprensión Lectora, Visor. Barcelona 1998.

GIL Cano. Enrique (et al) . La educación lectora .Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid 2001

MENDOZA Fillola Antonio. Tú lector. Aspectos de la interacción texto-lector en el proceso de lectura. Octaedro, Barcelona 1998

SÁNCHEZ Lozano. Carlos (et al) Interpretación textual. La enseñanza de la comprensión lectora en niños y niñas de primaria. Circulo de lectura alternativa. Bogotá.2003

YEPES. Correa. Gloria Ines. Iniciación del proceso de aprendizaje de la lengua escrita. Tecnológico de Antioquia.

BARBOSA. Heldt. Antonio.Como enseñar a leer y escribir. Editorial PAX Mexico 2001 ALFOMEGA.S.A.

ESTADO DEL ARTE

- **La enseñanza de la lengua escrita y de la lectura, Margarita de Castro de Angarita, Doris Amparo Pérez de Rodríguez, Gloria Rincón Bonilla, Guillermo Bustamante z., Editorial Santa Fe de Bogotá, D.C , 1993**

Los ritmos de aprendizaje son distintos de acuerdo al estilo de pensamiento de cada persona. Mientras unos avanzan sin problemas los demás tienen ritmos más lentos, pero no menos importantes. He ahí la importancia de la competencia comunicativa desarrollarse está a través de la lectura y la escritura. PAG 56-61

- **Lectura y escritura, Agustín Uña, Editorial voluntad, Bogotá, D.E, 1969.**

Para la enseñanza de la lectura es fundamental tener en cuenta un orden lógico, de esta manera se hace más fácil y organizado; debemos comenzar por lo sintético donde es importante que el niño reconozca las palabras y sonidos; y los

analíticos que son los elementos que son fundamentales para darle significado a la lectura, al igual que para la escritura, aunque se ha considerado que su enseñanza se basa en alcanzar la máxima calidad. PAG 7-11

- **600 juegos para la educación infantil, Marian Barqués, Ed. Cecac, España, 2004 .**

¿Qué es leer? ¿Qué es escribir?, son preguntas que nos realizamos a diario pero que no reflexionamos sobre ellas; es muy fácil decir que leer es mirar un texto o que escribir es expresarse, pero nunca hemos tendido a mirar el verdadero significado de leer y escribir, siendo así que leer es darle significado a lo que observamos y escribir es plasmar en el papel lo que hemos visto y lo que queremos que los demás lean. PAG 11-17

- **La enseñanza de la lengua escrita y la lectura: desde preescolar hasta tercer grado de educación básica, Gloria Rincón Bonilla, Guillermo Bustamante Zamudio, Doris Amparo Pérez de Rodríguez, Margarita Castro Angarita, Editorial Arango editores, Colombia, 1999.**

La enseñanza tanto de la lengua escrita como de la lectura es importante y más si se da entre preescolar y 3 de primaria, siendo este espacio fundamental para afianzarla, esto con el fin de proporcionar al niño herramientas adecuadas para comunicarse. PAG 25-35.

- **Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Enrique Javier Díez Gutiérrez, Jesús María Castañeda Castañeda, ED padre isla, Oviedo, España, 2001.**

REFERENTES TEORICOS

Esta plataforma educativa es más que una PLATAFORMA, es una táctica de aprendizaje, un medio por el cual el niño desarrolla actividades que le permiten formarse de manera práctica y divertida despertando así: La curiosidad, la imaginación, la creatividad y las ganas de aprender de acuerdo a los diferentes escenarios pedagógicos. En este se pueden hacer desarrollo de lecturas, talleres, juegos, videos, fotografías, sonidos, entre otras; que le permitan al niño trabajar de acuerdo a la temática, en estos momentos de lengua castellana debido a las falencias encontradas en la lectura, desarrollando habilidades cognitivas que al mismo tiempo le generen pasión e interés.

Una de los primordiales distintivos de la plataforma es que es interactiva, se da un intercambio entre el niño y el ordenador; donde se le muestran: imágenes animadas, preguntas, enlaces y un sin número de niveles que fortalecen la memoria visual y auditiva, el cumplimiento de las indicaciones, favorecen los procesos de atención y la comprensión del entorno.

La plataforma educativa como función tiene suministrar información, guiar al estudiante en las actividades, motivar y evaluar cada una de las actividades, ejercitar habilidades, teniendo en cuenta el instruir, primeramente.

A parte de la plataforma educativa existen otros medios informáticos en los procesos enseñanza - aprendizaje como: Presentaciones multimedia, enciclopedias animadas, simulaciones interactivas, páginas web, chats, foros, cursos on-line, etc.; pero se habla solo de la plataforma por que con esta se busca no dejar de lado los materiales impresos, los tableros, entre otros; sino más bien innovar de una forma didáctica donde el niño el aprenda “jugando” y al mismo tiempo maneje los medios informáticos.

“Los software educativos fueron pensados tanto en el maestro como para los estudiantes ya que se basa en un modelo de enseñanza-aprendizaje continuo donde el espacio donde por excelencia se desarrolla éste (el aula de clases) no queda reducido a 4 paredes sino que utiliza una "plataforma " lo suficientemente amplia como para que no se interrumpa este proceso, el mundo”(Vázquez, 2007); Es por esto que un buen desarrollo de un software educativo debe ir de la mano de una labor constante y motivacional por parte del maestro para que no caiga en la monotonía y sobretodo, que el proceso sea significativo.

“Es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo”(Lamas, 2000). Esta estrategia no puede ser vista solo como una facilidad y sencillez a la hora de presentar alguna recursividad, sino que debe ser vista como un proceso de evaluación y aprendizaje, por tanto

su elaboración debe ser creativa, con fundamentos pedagógicos que la soporten y que realmente se encuentre el efecto deseado.

Al trabajar con los estudiantes de debe tener en cuenta que método utilizar de acuerdo a la temática, por eso la computadora es un medio de enseñanza al igual que un libro o un vídeo, pero se diferencia en su mayor nivel de interactividad.

“Tanto los que utilizan el estudio de lenguajes de programación como aquellos que emplean diferentes software educativo con el propósito de apoyar el estudio de las distintas asignaturas, o ambas variantes, no pueden estar ajenos a que lo más importante es transmitir a niños y adolescentes una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico presente y futuro, donde el ordenador sea un vínculo importante entre el niño y la constante evolución de los medios de comunicación”(Lamas, 2000); por eso la importancia de realizar trabajos realizados en computadora ya que le brindan al alumnos enriquecer capacidades, lograr y nutrir habilidades y experimentar otras posibilidades de aprendizaje.

“A los actores de la tarea educativa les corresponde un papel activo e indispensable en donde es necesario compartir responsabilidades en el proceso enseñanza-aprendizaje” (Cárdenas, 1992); esto le permite al alumno contar con más herramientas que puedan ser utilizadas de acuerdo a las diferentes situaciones.

“El medio didáctico es un elemento curricular que, por su sistema simbólico y estrategia de utilización, propicia el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante en un contexto determinado, facilitando la intervención mediada sobre la realidad, el empleo de determinadas estrategias de aprendizaje y la captación y comprensión de la información” (Cabero, 1990).

Como bien él lo menciona no solo la plataforma educativa desarrolla todas las habilidades, sino que también le permite al estudiante aprender a resolver problemas y a desenvolverse dentro de cualquier contexto de un modo más ágil y concreto.

“Hay que destacar dos cualidades básicas en todo programa informático con finalidad educativa debe permitir al profesor su adaptación a múltiples situaciones que faciliten ciertos aprendizajes a los alumnos y, además, debe ser coherente con las teorías pedagógicas actuales y los requerimientos del sistema educativo, en cuanto a sus objetivos, contenidos y procedimientos de uso”(Márquez, 1995).

Es importante que al momento de desarrollar un software educativo tengamos presente que se debe hacer según las propuestas y contenidos planteados por la entidad pertinente, en nuestro caso como va hacer una plataforma educativa de lectura tendríamos que ir a mirar los lineamientos y estándares curriculares presentados por el ministerio de educación para que el programa quede

desarrollado de acuerdo a aquellos requerimientos. Como maestros también es importante tomar como apoyo este software y usarlo adecuadamente, de lo contrario el aprendizaje en los alumnos no será significativo.

“El buen software facilita un adecuado nivel de entrada al sujeto y, de la misma manera, se va adecuando al progreso del sujeto” (Hohmann, 1998)

El software como mediador es de gran ayuda ya que este permite la interiorización de aprendizaje de acuerdo al nivel de cada niño, llevando así a la adecuación de este según lo aprendido o lo adelantado que vaya el alumno.

“Un buen programa educativo debería ser adaptable a diferentes niveles de desarrollo. Hay que buscar programas donde las edades oscilen en intervalos pequeños (edades evolutivas)”(Shade, 1996)

Al momento de desarrollar un software es importante tener en cuenta tanto las necesidades de los alumnos como sus edades, esto con el fin de no tener dentro de el mismo actividades que los puedan aburrir o que no sean adecuadas a lo que se está realizando ya que si hay actividades que no son por ejemplo para niños 9 años obviamente ellos se van a aburrir y no va a ver interés y por supuesto va a haber la perdida de la motivación que se había hecho para cierto software, mientras que si el software desarrollado es para una edad adecuada por ejemplo un niño de 4 años él estará motivado con respecto a este facilitando así el incremento de la atención hacia este y el desarrollo de habilidades, permitiendo así obtener un aprendizaje significativo. Aparte de

las edades es importante tener en cuenta también que las actividades propuestas sean las adecuadas de acuerdo a lo que se está trabajando en clase, a las dificultades presentadas por los alumnos ya que además de ser este un medio por el cual se aprende es también un beneficio que sirve para reforzar las dificultades que los alumnos presentan dentro del aula de clases.

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

“Tras dos intentos infructuosos, el programa debería ofrecer la respuesta correcta sin obligar al sujeto a repetir el mismo proceso”(Abramson, 1998).

En cuanto a las veces que el niño realice cierta actividad dentro del software es relativo ya que si la hace bien podríamos deducir que lleva un buen proceso, en cambio si vemos que la realiza una y otra vez sin hallar el resultado correcto entonces podríamos ver que el niño no ha podido aprender lo que se le ha enseñado, sin embargo se puede programar el software para que muestre el

resultado y el niño pueda seguir su proceso adelante aclarando las dudas que el alumno tenía y haciendo más efectivo el aprendizaje significativo.

“La clasificación interesante del software atiende a la posibilidad de modificar los contenidos”(Porter, 1997).

Otro aspecto importante a la hora de desarrollar un software es que se debe elegir qué tipo de software se quiere realizar si va hacer cerrado hay que tener en cuenta que lo que está allí, allí se queda, es decir no se puede modificar, pero si por el contrario elegimos un software abierto entonces este debe estar en constante alimentación para así evitar que se vuelva monótono y aburrido para los niños en el momento de usarlo, permitiendo así una fácil adecuación a todo contexto o situación que se presente dentro y fuera del aula de clases.

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

IMPORTANCIA DE LA LECTURA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

Según Montessori “los niños absorben como esponjas todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria; el niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar y correr; es decir de forma espontánea “Qué es el método Montessori.(2002,1deabril)

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

Es necesario formar lectores activos, "...que perciban la lectura como una forma de comunicar significados y de construir activamente el significado de los textos" (Manrique, 1998) Para un niño el leer y escribir resulta ser muy significativo dado a que al sentir placer despierta su interés por aprender.

“...que puede escribir lo que dice, leer lo que escribe y puede ser el autor de su propio libro” (Ruiz, 1996). Al niño reconocer que tiene la capacidad de aumentar su potencialidad logra ver la lectoescritura como una satisfacción a sus necesidades ya sea a través de la información, de la solución de problemas o como un medio estratégico para afianzar sus conocimientos previos.

“...sabemos, gracias a la obra monumental de Piaget, que los niños no esperan tener seis años y una maestra delante para comenzar

reflexionar acerca de problemas extremadamente complejos, y nada impide que un niño que crece en una cultura donde la escritura existe reflexione también acerca de esta clase particular de marcas y organice sus ideas al tratar de comprenderlas" (Ferreiro, p. 79) ;por tal razón es necesario que las y los educadores y otros adultos que interactúan con los niños y las niñas promuevan en ellos y ellas la capacidad comunicativa en todas sus formas, lo que le permitirá la socialización de sus actos, la integración con la cultura y conocer el mundo.

"Teniéndose en cuenta que la enseñanza de la lengua tiene como objetivo fundamental desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, se hace necesario descubrir la funcionalidad de lo que se aprende, y esto es posible desde el enfoque cognitivo, comunicativo y de orientación sociocultural" (Pérez, 2007:182); respecto esto el aprender a leer y a escribir requiere de unas motivaciones y unas actitudes positivas hacia el aprendizaje de acuerdo al contexto en el que se desarrollen.

"A medida que el niño escucha historias que se le leen se va familiarizando con la estructura del lenguaje escrito, y sobre todo con el potencial simbólico del lenguaje" (Wells, 2004, pág. 166), he ahí la importancia de contarle cuentos a los niños ya que con estos simbolizan el lenguaje a través de la experiencia, recrean los cuentos con mundos reales o imaginarios según lo que ellos consideren pertinente para su historia.

El maestro es un mediador ya que suministra ayuda en el momento necesario sin controlar los procesos de aprendizaje, por eso debe mostrar a sus estudiantes la importancia de la lectura a través de la búsqueda de información, de historias, de imágenes; esto implica que el estudiante debe sentirse completamente estimulado para participar en las propuestas que el docente considere oportunas.

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS DEL LENGUAJE PRIMERO A TERCERO

Al terminar tercer grado...

PRODUCCIÓN TEXTUAL		COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL
Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos.	Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.	Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.
Para lograrlo, <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas. • Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa. • Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas. • Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo. • Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada. • Describo eventos de manera secuencial. • Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones. • Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa. 	Para lograrlo, <ul style="list-style-type: none"> • Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo. • Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo. • Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras. • Elaboro un plan para organizar mis ideas. • Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo. • Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana. 	Para lograrlo, <ul style="list-style-type: none"> • Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc. • Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo. • Identifico la silueta o el formato de los textos que leo. • Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos. • Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto. • Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto. • Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.

Nota 1. Se recuerda que el estándar cubre tanto el enunciado identificador (por ejemplo ‘Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos’) como los sub-procesos que aparecen en la misma columna.

Fuente: tomado de www.mineducacion.gov.co

Los estándares curriculares son criterios que especifican lo que todos los estudiantes de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en una determinada área o grado. Se traducen en formulaciones claras, universales, precisas y breves, que expresan lo que debe hacerse y cuan bien debe hacerse. Están sujetos a verificación; por tanto, también son referentes para la construcción de sistemas y procesos de evaluación interna y externa, consistentes con las acciones educativas. (M.E.N.).

Los estándares curriculares son aquellas metas que el alumno debe saber cómo hacerlas y cuando hacerlas; son referentes que le permiten al maestro aplicarlos, pero al mismo tiempo realizar evaluaciones para comprobar si sus alumnos tuvieron un aprendizaje significativo.

Los estándares están basados en dos ejes uno que es referido a los procesos de construcción de sistemas de significación y otro que es referido a los procesos de interpretación y producción de textos; el primero se trata de que el niño en este primer año de estudio pueda interpretar imágenes y relacionarlas con su contexto, a su vez debe también relacionar sonidos que lo lleven a la realidad de su mundo. En este instante el niño usa la lengua como medio de comunicación al momento de jugar, al momento de contar lo que ve a su alrededor entonces la hace práctica y esto le permite que pueda construir textos a partir de lo que ve y habla dentro de su contexto.

El niño se desarrolla a través de lo que observa, de lo que experimenta en su entorno, todo lo que observa le llama la atención es un ser que aprende de lo que ve. Al relacionarse con los otros niños crea diálogos, esto le permite utilizar su lengua se comunica, expresa lo que siente a través de los dibujos de sus narraciones fantásticas. Al llegar a la escuela, la maestra le enseña a mejorar su comunicación y su lenguaje, realiza actividades que le permiten afianzar tanto su escritura como su lectura y aprende también a expresarse y comunicarse de una forma clara. En esta etapa es imprescindible observar que el niño pueda describir una imagen, comprender las narraciones, producir textos y los relacione con su entorno. Las actividades que están propuestas en el software le permitirán al niño explorarse y explorar su mundo comprender cuanto hay dentro de él, expresarlo, relacionarse así como también desarrollar sus habilidades cognitivas, permitiéndole que pueda aprender a leer y escribir. También pretende llevar a cabo en su totalidad este eje ya que es importante que el niño pueda entender lo que ve expresar, lo que siente y entender lo que ve dentro y fuera de su mundo; esto con el fin de que el niño pueda entender lo que escribe, dibuja y habla. El niño como ser que aprende de lo que tiene unas necesidades, las cuales con este eje se pretenden satisfacer. Como bien lo dice el M.E.N se pretende que el niño pueda entender su mundo, desarrollarse dentro de él, desenvolverse dentro de él, aprender a resolver problemas, dialogar. Opinar sobre los diferentes puntos de vista, con el fin de lograr en él un aprendizaje significativo; no obstante, también permite que el niño desarrolle la capacidad de solucionar los problemas que están plasmados en los textos que se le leen; como por ejemplo cuando la maestra lee un cuento por decir caperucita roja, el niño

con su imaginación deberá pensar en la solución del problema planteado dentro del texto.

El niño entonces en este eje deberá relacionar lo que escribe, garabatea o escucha con su medio, su mundo y la sociedad dentro de la que vive.

El segundo eje habla más enfáticamente de los procesos de interpretación y producción de textos; de como el niño a través de lo que lee en una imagen puede producir una historia narrarla, de cómo comprende los textos que se narran y que los relaciona con su entorno. Este eje permite también desarrollar en el niño el hábito de lectura y de escribir, que el niño pueda narrar lo que escribió, lo que leyó es importante que esto se desarrolle ya que así el niño tendrá la capacidad narrar o contar sucesos que le pasen o historias fantasiosas.

El niño es un ser imaginativo, le gusta crear hacer de su mundo una fantasía, todo lo ve como juego por eso se va llevar estos ejes y desarrollar de una manera más divertida, con el fin de que el niño lo encuentre más atractivo y pueda adquirir un aprendizaje significativo, además de que no sea todo monótono, sino que encuentre en el tanto el conocimiento sino también una forma de divertirse, pero aprendiendo. Llegarle con propuestas al niño diferentes que no sean solo desarrollar estos ejes con fichas, actividades aburridas, sino que darles la oportunidad de que descubran nuevas maneras de adquirir este aprendizaje y en el caso de la maestra que no se haga tan monótono el hecho de tener que llevar actividades que posiblemente harán aburrir el niño si no que mostrarle que hay más posibilidades para aprender.

Enfocando el software de acuerdo a los estándares es permitirle al niño que juegue, que aprenda, que además de que desarrolle su lenguaje, pueda comunicarse con los demás, que exprese lo que siente, es enseñarle también a que se relacione con su entorno, que pueda desenvolverse y resolver problemas con facilidad a través de su lengua. A través de este se pretende también que el vivencie lo que está jugando, que pueda interpretarlo y llevarlo a la vida diaria, que sea capaz de producir textos tengan que ver con su entorno.

El software contara con una serie de actividades que le permitirán al niño desarrollarse cognitivamente, así como en su lenguaje; se enunciaran las siguientes actividades.

- ✓ Lectura de textos: permitirá desarrollar la velocidad y comprensión de textos a medida que vayan avanzando de nivel.
- ✓ Relación de objetos: relacionaran imágenes con las palabras correctas.
- ✓ Cuentos: que le permitirán al niño poder comprenderlos, narrar sus propias historias y relacionarlas con su entorno.
- ✓ Videos acerca de la lectura: que le permitirán tanto a la maestra como a los alumnos instruirse, aprender las vocales, escuchar cuentos, aprender a leer, narrar lo que vio y relacionarlo con su mundo y su entorno.
- ✓ Rompecabezas: le permite al niño desarrollar la capacidad de pensar, la capacidad de relacionar lo que allí observa con su entorno.
- ✓ Sopas de letras: que el permitirá al niño observar la manera correcta de cómo se escriben las palabras.

Con estas actividades se pretende entonces ayudarle al niño a comprender lo que se le cuenta y a afianzar la parte de lectoescritura, así como también su proceso cognitivo. Todo va ligado, una va con la otra por eso este software permite que no se avance sin haber logrado una habilidad primero, evitando así que el niño quede con vacíos y por el contrario sea bien afianzado el conocimiento a adquirir.

En conclusión, el software está hecho para ayudarles a los niños de tercer grado.

METODOLOGÍA PROPUESTA:

La investigación se realizará con los siguientes pasos:

1. Se realizó primero que todo un bosquejo con unas encuestas realizada a los estudiantes y a sus padres para ver en qué nivel de lectura se encontraban.
2. Después de ser tabuladas las encuestas, nos fuimos a realizar las prácticas de observación con el grupo de 3º, y por medio del dialogo con los alumnos, con los docentes y los padres de familia para hallar las falencias que se estaban presentando en los estudiantes con la asignatura de español.
3. Se tomó observación directa en la sala de informática por medio de un ejercicio aplicando la lectura, para saber el grado de problema que está presentando los alumnos, así analizar la situación para poder plantear el problema a investigar.

4. La investigación está a cargo de los aprendientes de Licenciatura en Informática que estaremos en horario de clases para tomar las correcciones respectivas para mejoramiento del aprendizaje de los niños.
5. Estaremos evaluando semanalmente a los niños en el aula de clase y en sus casas por medios de sus papás, llevan un informe semanal del avance que vayan haciendo.
6. Estar trabajando con el docente de español, para tomar las anomalías que los niños presentes e ir llenando sus vacíos por medio de la plataforma educativa.

POBLACIÓN

Para Hernández Sampieri la población es el total de individuos que están relacionados con el problema de investigación. (2005, p224), en este caso la investigación involucra maestros, niños, y las personas que están pendientes en el proceso académico de los niños.

Con esta investigación se beneficia la Institución Educativa Foco Rojo que se encuentra integrada por estudiantes, docentes y padres de familia, el cual se encuentra en la Localidad 1, en el barrio Olaya Herrera.

Nuestro interés se concentra en el grado 3° de primaria, está conformado la institución por 1.560 estudiantes, con una planta de profesores de 56, con 4 grupos de grado 3°, cuyas edades oscilan de 8 a 10 años en su mayoría. Su estrato social de estos niños es el 1, presenta muchas falencias al momento de la lectura oral, en el hábito de práctica como medio recreativo.

Criterios a tener en cuenta para trabajar con la población infantil:

- ✓ Que sean niños entre 9 y 10 años.
- ✓ Que estén cursando tercer grado.
- ✓ Que tengan dificultades en el aprendizaje de la Lectura.

Criterios a tener en cuenta para trabajar con la población docente:

- ✓ Que sean licenciados o técnicos
- ✓ Que sean mayores de edad
- ✓ Que se encuentren laborando
- ✓ Que estén dispuestos a trabajar

Criterios para tener en cuenta para trabajar con los acudientes:

- ✓ Que sean mayores de edad

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación está fundamentada en un estudio cualitativo, cual se define como “conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.”

(Hernández. R, Fernández C, Baptista p, 2006; p 9)

Esta investigación permitirá introducir las nuevas tecnologías en las aulas de clase, logrando que los estudiantes aprendan de una manera significativa los conceptos necesarios y desarrollen su habilidad de lectura por medio de un software.

La validez de los resultados depende en gran medida de la rigurosidad metodológica y la correcta selección de los participantes.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	ACTIVIDADES	DURACION (SEMANAS DE SEPTIEMBRE A OCTUBRE)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Encuesta a estudiantes y padre	x							
2	Analizar los resultados que se obtuvieron para y saber sus problemas que presentan		x						
3	Plantear las estrategias para utilizar en el marco teórico y el desarrollo software		x	x					
4	Hacer las respectivas correcciones del proyecto por el asesor			x	x	x			
5	Redactar el proyecto final y el software					x	x		
6	Capacitación al docente de la asignatura y a los niños para la utilización del software						x	x	x

ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se utilizó la observación como técnica en este proyecto de investigación, para obtener la información necesaria sobre los procesos académicos de los estudiantes en este caso los conocimientos de lectura con el fin de desarrollar un software que mejore los procesos académicos de la lectura.

Observación: la observación científica es la captación previamente planeada y el registro controlado con una determinada finalidad para la investigación mediante la percepción visual de un acontecimiento. El término “observación” no se refiere, pues a las formas de percepción sino a las técnicas de capacitación sistemática, controlada y estructurada de los aspectos de un acontecimiento que son relevantes para el tema estudio y para las suposiciones teóricas en que este se basa. **(Heinemann 2003)**

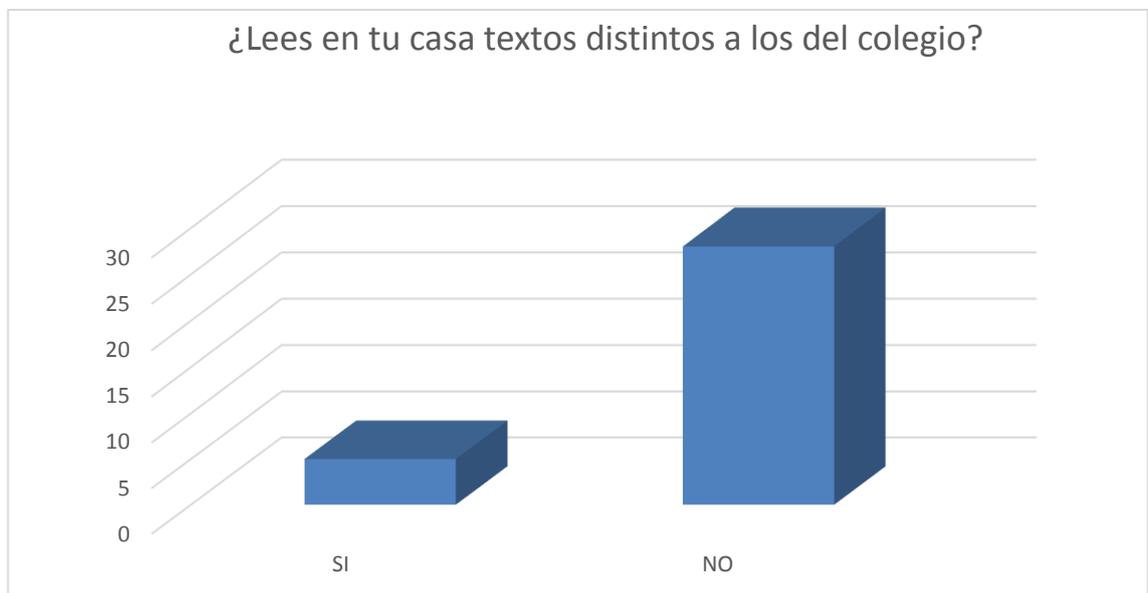
Esta técnica permite conocer los niveles académicos en los que se encuentran los niños en los procesos de la lectura para así involucrar en el software los temas necesarios para el mejoramiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado.

Entrevista: Se puede definir como un técnica de comunicación que se da entre el investigado y el sujeto que es objeto de estudio, por ende es un instrumento que es utilizado en las investigaciones sociales.

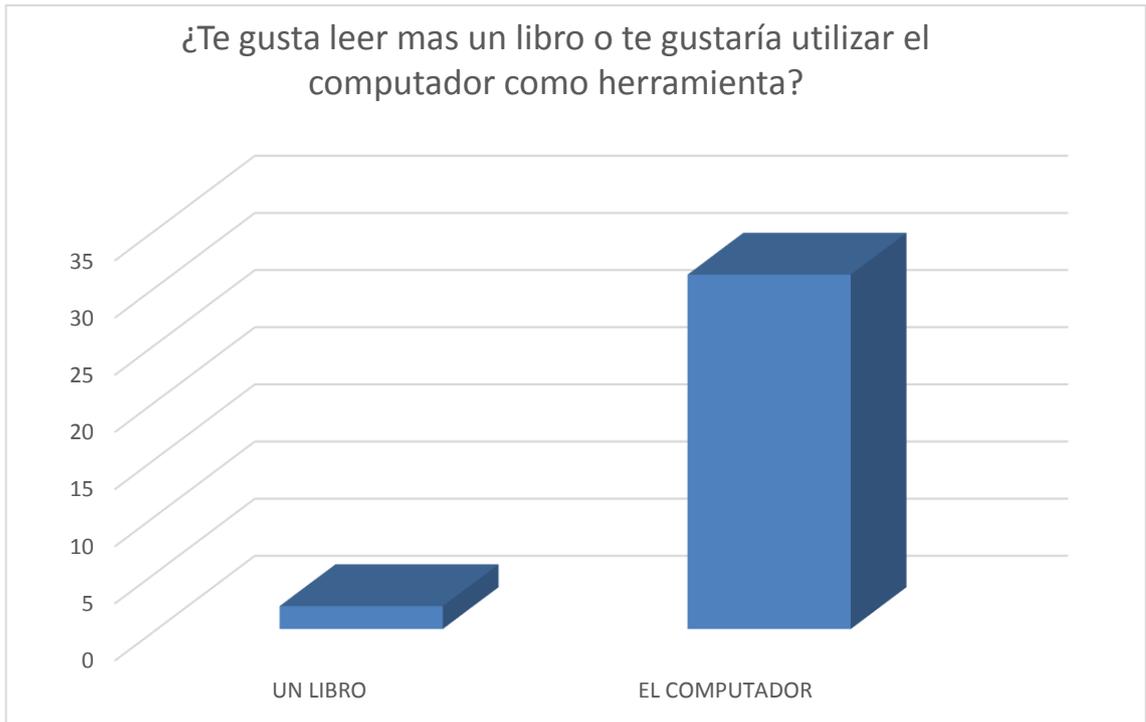
TABULACION

RESULTADOS ENCUESTAS APLICADA A LOS ESTUDIANTES

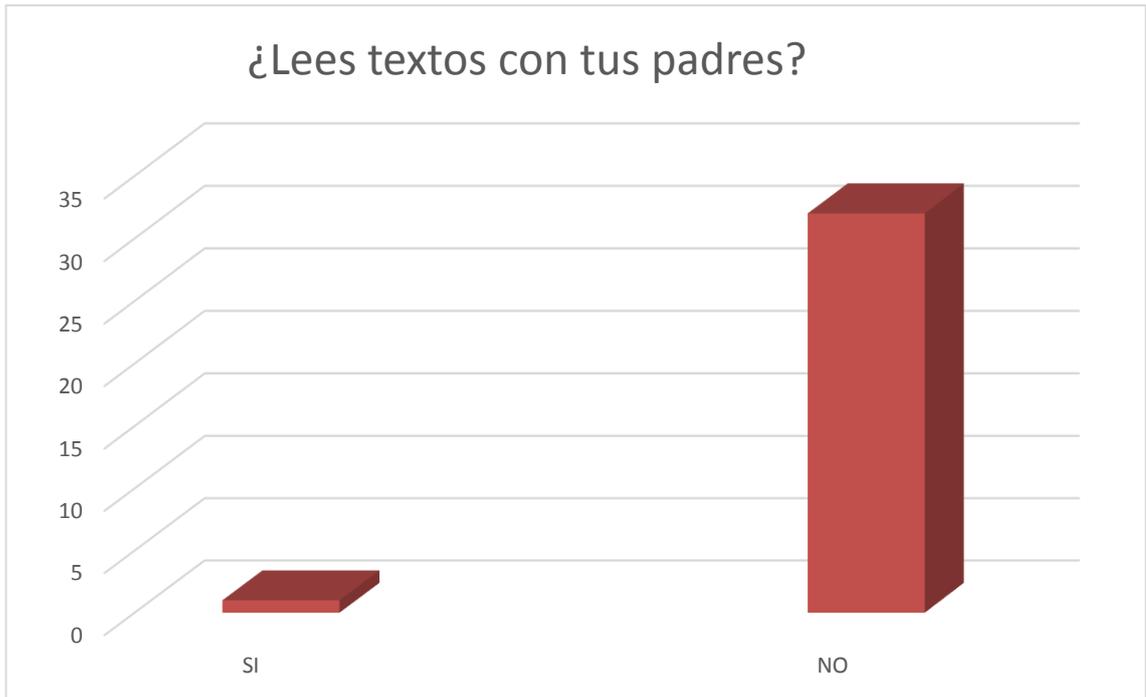
A continuación se presentan los resultados de los instrumentos aplicados para la obtención de información referente a los hábitos de lectura manifestados por los estudiantes de 3º grado de básica primarias de la Institución educativa foco rojo. Se realizaron una serie de preguntas para mirar en qué condiciones estaban los estudiantes en cuanto a los hábitos de lectura que manejan.



5 respondieron que si leían textos distintos y 28 que no lo hacían



2 respondieron que un libro y 31 que el computador



Solo 1 de 33 respondió que si lee textos con sus padres

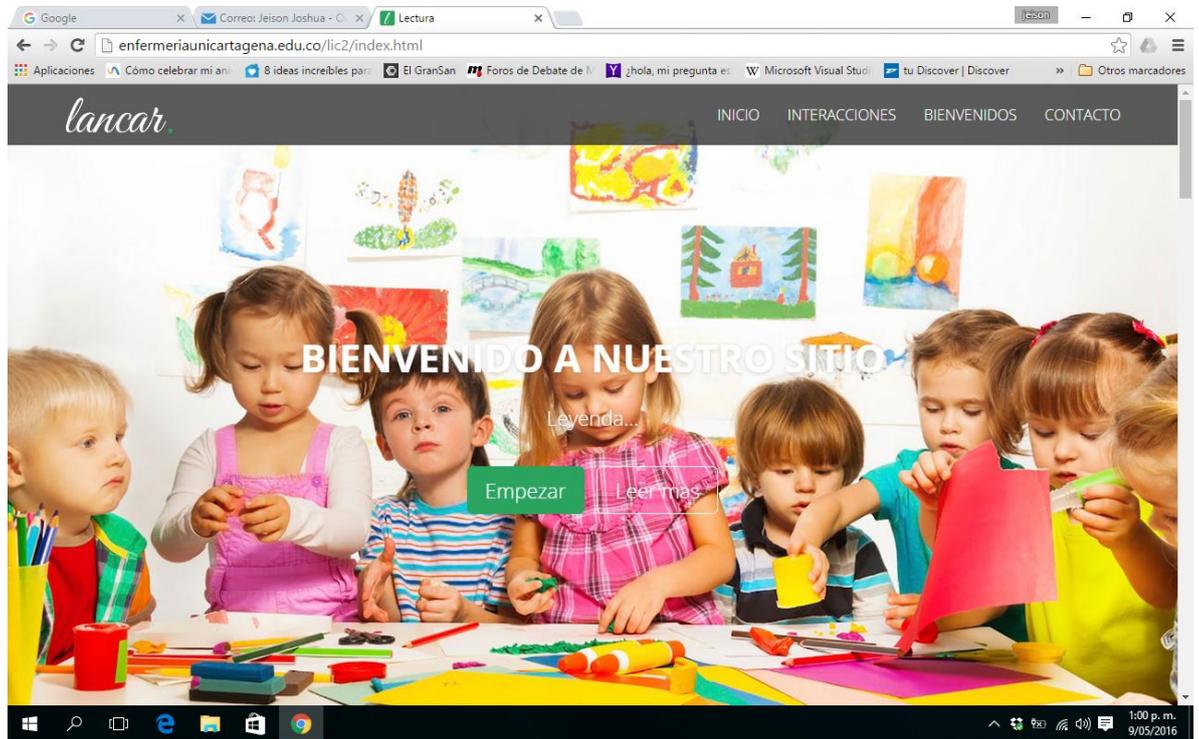
RESULTADOS ENCUESTAS APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

A continuación se presentan los resultados de los instrumentos aplicados para la obtención de información referente a los hábitos de lectura manifestados por los estudiantes en relación con los padres de familia de la institución educativa foco rojo. Se realizaron una serie de preguntas para mirar en qué condiciones estaban los estudiantes en cuanto a los hábitos de lectura que manejan los padres con sus hijos.

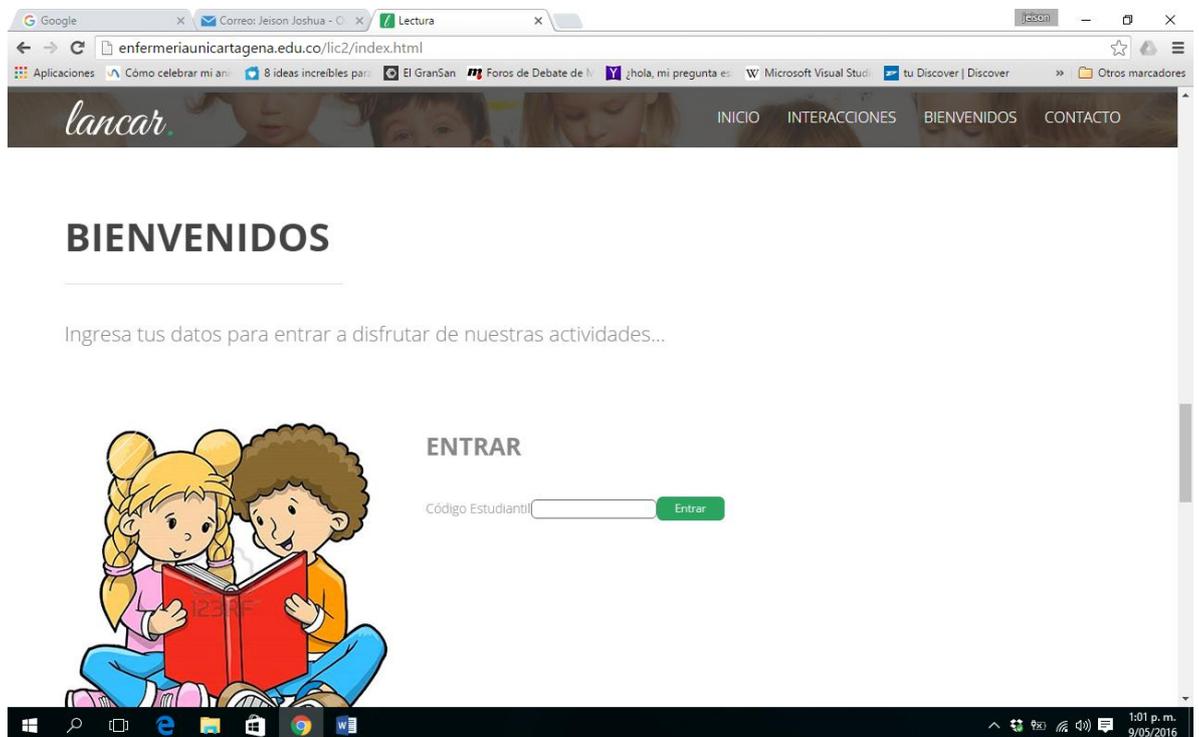


Se evidencia claramente que la mayoría de los padres no sacan espacios para leer con sus hijos

MANUAL DE USUARIO



Este es el inicio de la plataforma, para empezar, damos clic en el botón empezar



Ingresamos el código del estudiante y le damos clic en el botón entrar.

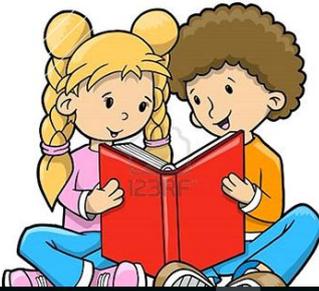
Google | Correo: Jeison Joshua - C | Lectura

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/index.html

Inicio | Interacciones | Bienvenidos | Contacto

BIENVENIDOS

Ingresa tus datos para entrar a disfrutar de nuestras actividades...



ENTRAR

Código Estudiantil

Windows taskbar: 1:01 p. m. 9/05/2016

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Lectura

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/login.php

Inicio | Interacciones | Bienvenidos | Contacto

Te damos la Bienvenida - JEISON GONZALEZ RINCON

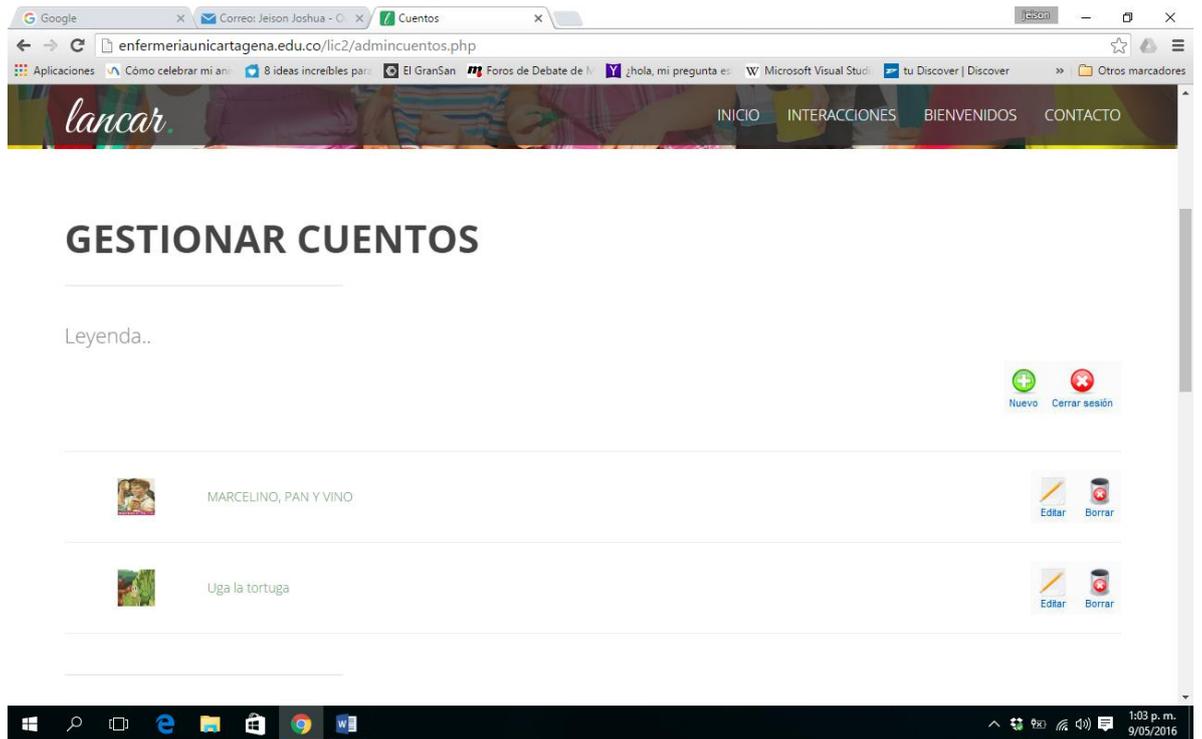
INTERACCIONES

Las diferentes actividades que se pueden realizar en nuestra pagina apoyan el aprendizaje de la lectura asi como desarrollar un vocabulario idenal para los niños.

 CUENTOS Leyenda...	 VOCABULARIO Leyenda...	 JUEGOS Leyenda...	 LECTURAS Leyenda...
---	---	---	--

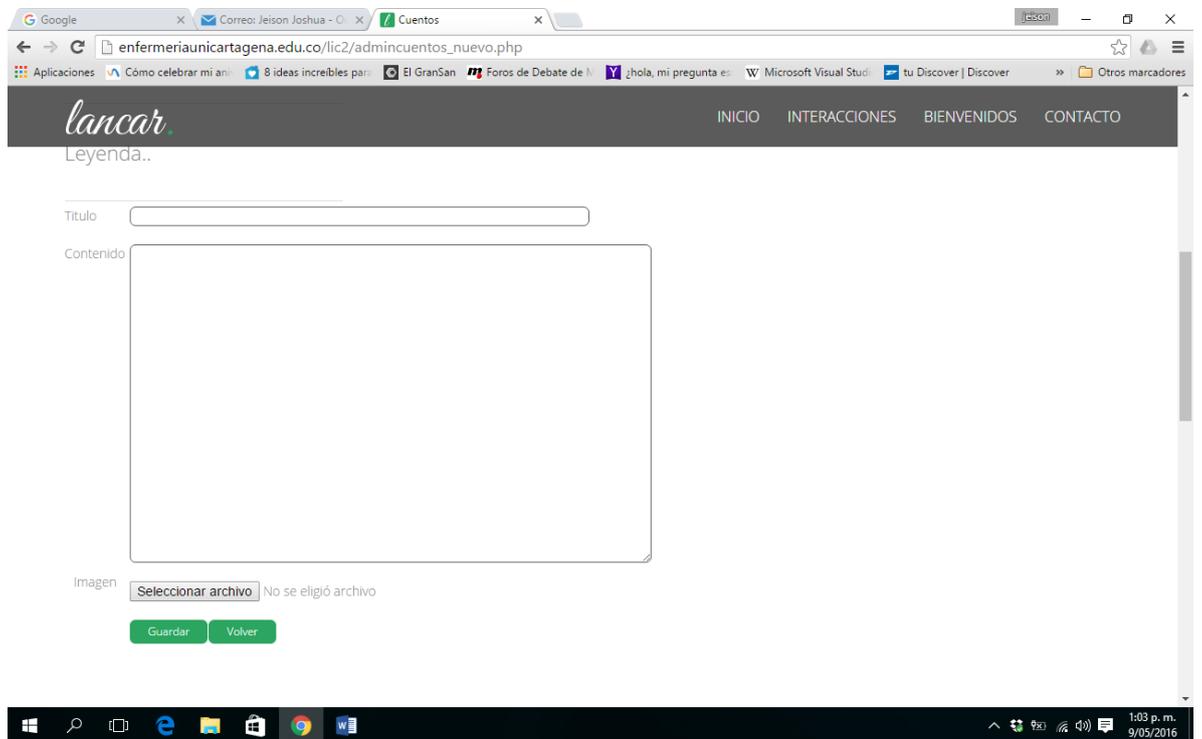
Windows taskbar: 1:02 p. m. 9/05/2016

En esta parte encontramos las actividades, para empezar con la que deseemos le damos clic en la imagen.

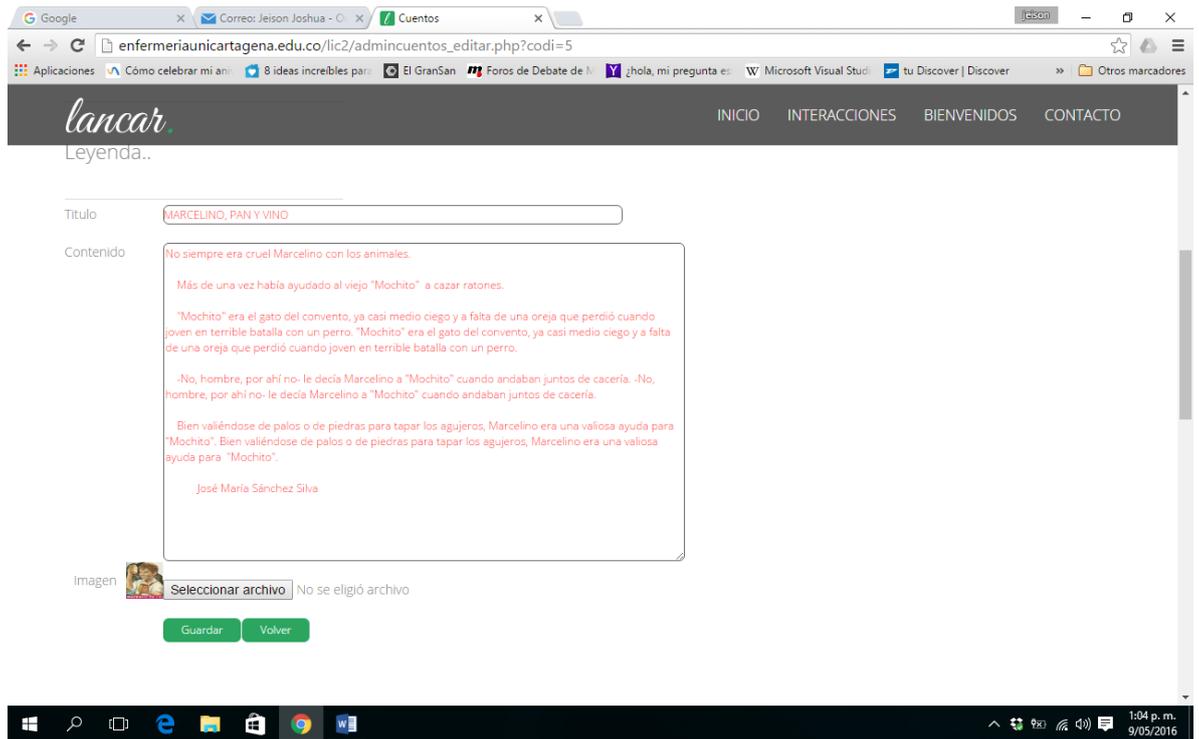


Aquí podremos Agregar y modificar los cuentos, para agregar de damos clic en el botón nuevo.

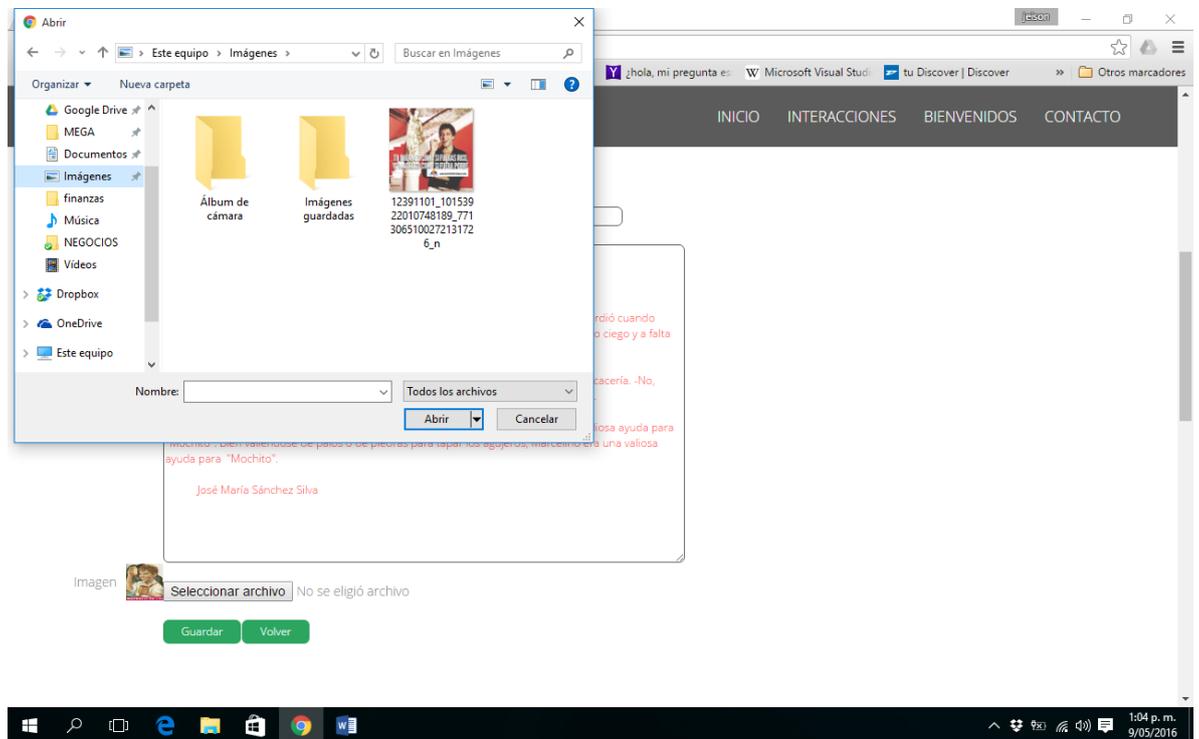
Para modificar le damos clic en el botón editar.



En esta ventana podremos agregar los contenidos del cuento que vamos a agregar.



Luego de anexar toda la información, se debe seleccionar una imagen para nuestro cuento.



La buscamos en la dirección que la tengamos en nuestro computador y por ultimo le damos clic en el botón guardar.

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Cuentos

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminvercuento.php?codi=5

Aplicaciones | Cómo celebrar mi an... | 8 ideas increíbles par... | El GranSan | Foros de Debate de... | ¿hola, mi pregunta es... | Microsoft Visual Studi... | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

Leyenda..

MARCELINO, PAN Y VINO

No siempre era cruel Marcelino con los animales. Más de una vez había ayudado al viejo "Mochito" a cazar ratones. "Mochito" era el gato del convento, ya casi medio ciego y a falta de una oreja que perdió cuando joven en terrible batalla con un perro. "Mochito" era el gato del convento, ya casi medio ciego y a falta de una oreja que perdió cuando joven en terrible batalla con un perro. -No, hombre, por ahí no- le decía Marcelino a "Mochito" cuando andaban juntos de cacería. -No, hombre, por ahí no- le decía Marcelino a "Mochito" cuando andaban juntos de cacería. Bien valiéndose de palos o de piedras para tapar los agujeros, Marcelino era una valiosa ayuda para "Mochito". Bien valiéndose de palos o de piedras para tapar los agujeros, Marcelino era una valiosa ayuda para "Mochito". José María Sánchez Silva

Gestionar Preguntas Volver

1:05 p. m. 9/05/2016

Luego que ya tenemos nuestro cuento guardado debemos colocarle las preguntas, para ello le damos clic en el botón, gestionar preguntas.

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Cuentos

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/admncuentos_preg.php?codi=5

Aplicaciones | Cómo celebrar mi an... | 8 ideas increíbles par... | El GranSan | Foros de Debate de... | ¿hola, mi pregunta es... | Microsoft Visual Studi... | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

GESTIONAR CUENTOS - PREGUNTAS

Cuento Actual: MARCELINO, PAN Y VINO

Leyenda..

Nueva pregunta: Seleccione ... Seleccione ... **Opción múltiple** Falso - Verdadero Cerrar sesión

TIPO	PREGUNTA	OPCIONES

1:05 p. m. 9/05/2016

En esta ventana tendremos dos opciones de preguntas, una de opción múltiple con única respuesta y otro falso o verdadero.

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le | Cuentos | Historial | jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/admncuentos_preg.php?codi=5

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de N | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

Nueva pregunta: Opción múltiple  Cerrar sesión

Selección la respuesta correcta

Texto de la pregunta

Respuesta 1 Siempre

Respuesta 2 Nunca

Respuesta 3 A veces

Respuesta 4

TIPO	PREGUNTA	OPCIONES
------	----------	----------

Windows taskbar: 1:14 p.m. 9/05/2016

Llenamos los datos de la pregunta, seleccionamos el botón de la respuesta correcta y luego clic en el botón guardar.

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le | Lectura | Historial | jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/preguntasc_nueva_gm.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de N | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

GESTIONAR CUENTOS

Leyenda..

Registro Exitoso

CONTACTENOS

Windows taskbar: 1:15 p.m. 9/05/2016

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le | Cuentos | Historial | jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/admncuentos_preg.php?codi=5

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de N | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar | **al: MARCELINO, PAN Y VINO** | INICIO | INTERACCIONES | BIENVENIDOS | CONTACTO

Leyenda..

Nueva pregunta: Seleccione... 

TIPO	PREGUNTA	OPCIONES
Selección Múltiple	Marcelino con los animales era cruel:	1 - Siempre  2 - Nunca  3 - A veces  4 - todas las anteriores 



Windows taskbar: 1:15 p. m. 9/05/2016

Como podemos ver la respuesta que hemos seleccionado como correcta nos aparecerá con un chulo verde.

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le | Lectura | Historial | jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminjuegos.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de N | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar | **JUEGOS** | INICIO | INTERACCIONES | BIENVENIDOS | CONTACTO

Las diferentes actividades que se pueden realizar en nuestra pagina apoyan el aprendizaje de la lectura asi como desarrollar un vocabulario idenal para los niños.



ABECEDARIO

Leyenda...



LETRAS

Leyenda...

[Volver](#)

Windows taskbar: 1:18 p. m. 9/05/2016

En esta sección vas a encontrar los juegos

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le- | Lectura | Historial | jelson

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminjuegos_abc.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

Las diferentes actividades que se pueden realizar en nuestra pagina apoyan el aprendizaje de la lectura asi como desarrollar un vocabulario idenal para los niños.

Selección de nivel de juego:

1- Principiante 2- Intermedio 3- Avanzado 4- Final

Windows taskbar: 1:19 p. m. 9/05/2016

Google | Correo: Jeison Joshua - C | Marcelino, pan y vino, Le- | Lectura | Historial | jelson

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminjuegos_abc.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ | 8 ideas increíbles par | El GranSan | Foros de Debate de | ¿hola, mi pregunta es | Microsoft Visual Studi | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

Inicio Deletrea te figura: 1. Principiante 2. Intermedio 3. Avanzado 4. Final

¡Correcto!

Intenta con la siguiente figura

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Volver

Windows taskbar: 1:20 p. m. 9/05/2016

Google | Correo: Jeison Joshua - O | Marcelino, pan y vino, Le... | Lectura | Historial | Jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminjuegos_abc.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ... | 8 ideas increíbles par... | El GranSan | Foros de Debate de N... | ¿hola, mi pregunta es... | Microsoft Visual Studi... | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

desarrollar un vocabulario idenal para los niños.

ABCDARIO

Inicio

Deletrea el nombre del a siguiente figura:

1. Principiante
2. Intermedio
3. Avanzado
4. Final

VA A

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTU VWXYZ

Volver

Windows taskbar: 1:20 p. m. 9/05/2016

Google | Correo: Jeison Joshua - O | Marcelino, pan y vino, Le... | Lectura | Historial | Jeison

enfermeriaunicartagena.edu.co/lic2/adminjuegos_abc.php

Aplicaciones | Cómo celebrar mi añ... | 8 ideas increíbles par... | El GranSan | Foros de Debate de N... | ¿hola, mi pregunta es... | Microsoft Visual Studi... | tu Discover | Discover | Otros marcadores

lancar. INICIO INTERACCIONES BIENVENIDOS CONTACTO

desarrollar un vocabulario idenal para los niños.

ABCDARIO

Inicio

Deletrea el nombre del a siguiente figura:

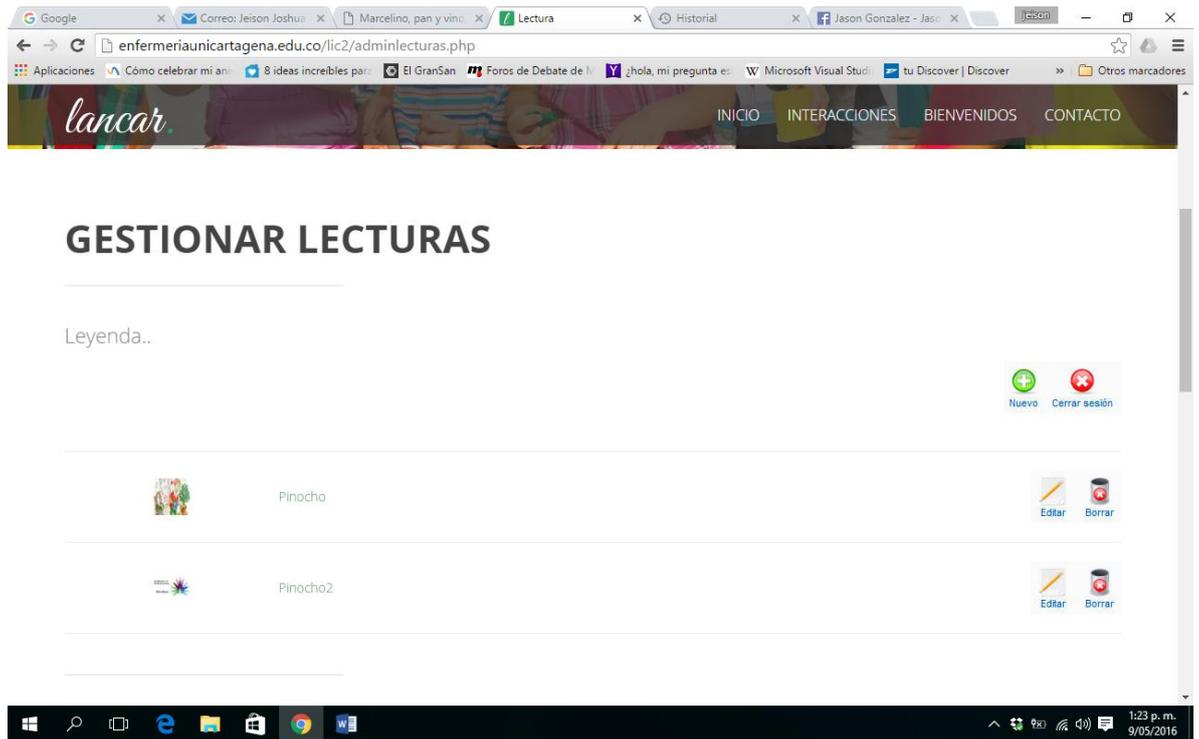
1. Principiante
2. Intermedio
3. Avanzado
4. Final

LU

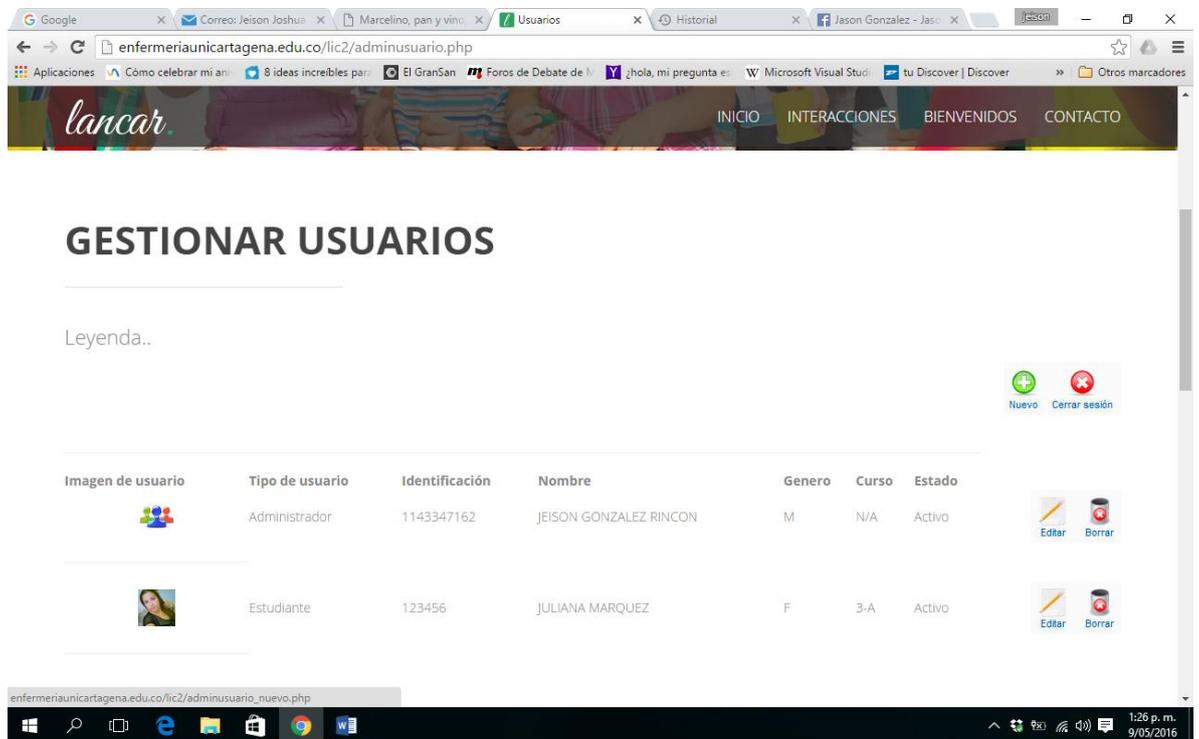
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTU VWXYZ

Volver

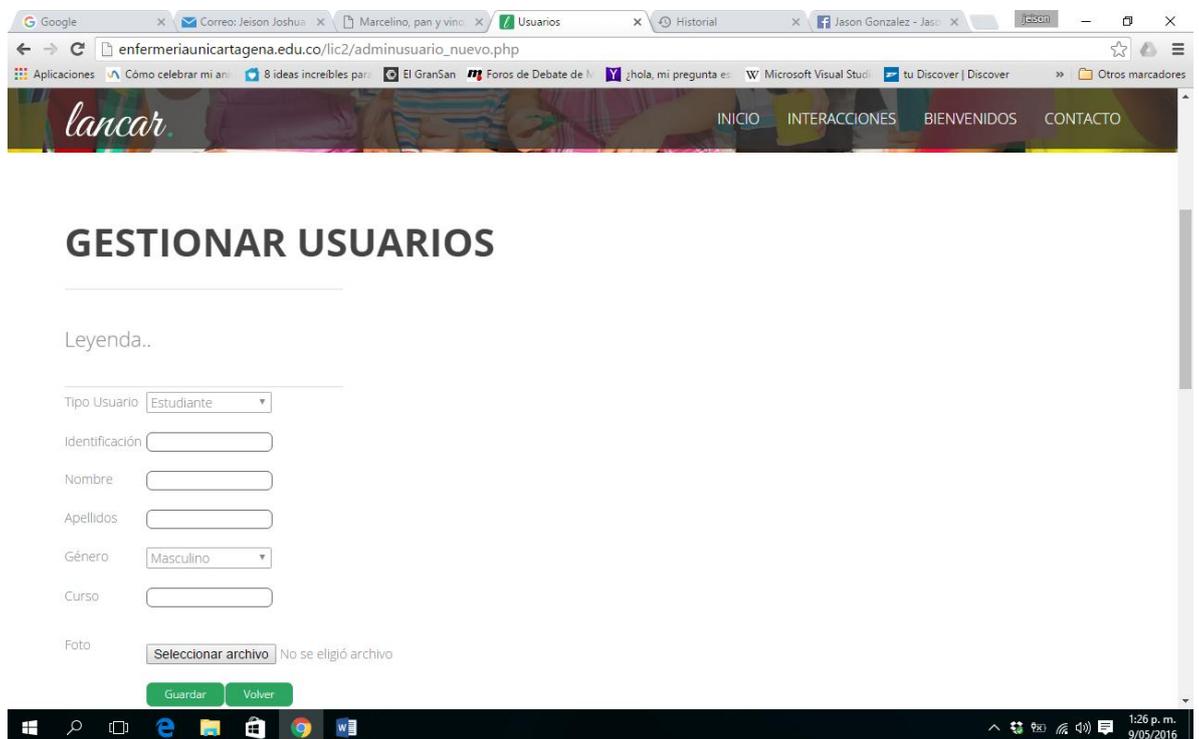
Windows taskbar: 1:21 p. m. 9/05/2016



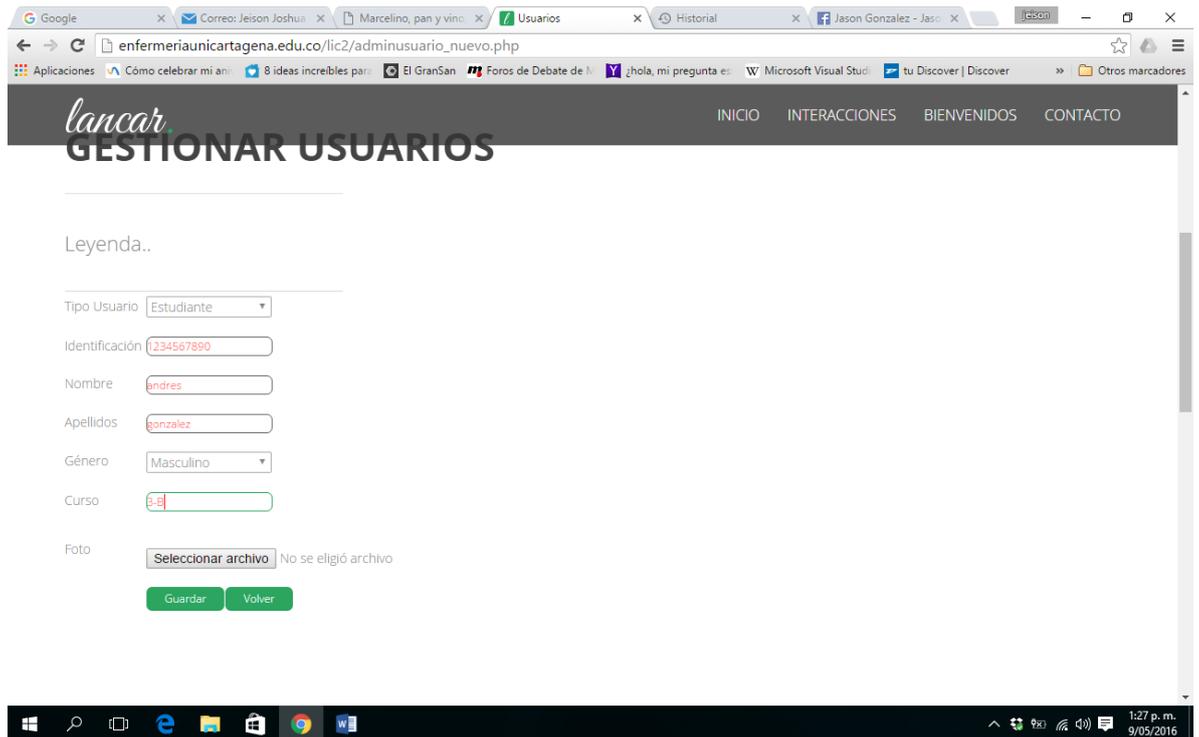
Aquí podremos Agregar y modificar las lecturas, para agregar de damos clic en el botón nuevo.
 Para modificar le damos clic en el botón editar.



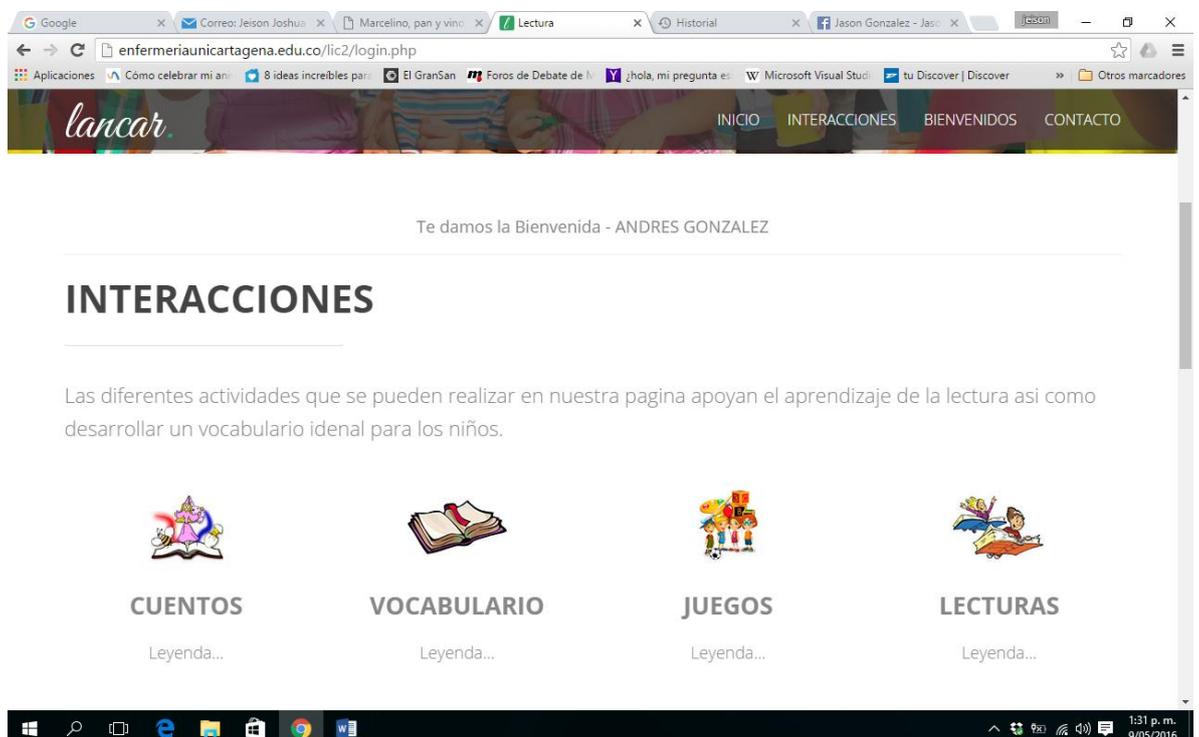
En esta sección podremos Agregar y modificar los usuarios, para agregar de damos clic en el botón nuevo. Para modificar le damos clic en el botón editar.



En esta ventana diligenciamos cada uno de los datos. El software nos da una opción de agregar el usuario como Estudiante o como Administrador para el caso de los docentes.



Luego de que diligenciamos los datos buscamos la imagen del usuario en nuestro computador y le damos clic en el botón guardar.



Como podemos ver ya tenemos nuestro estudiante agregado a la plataforma.

CONSIDERACIONES ÉTICAS

Durante la investigación se respetará la población a observar, se utilizarán los nombres solo si los involucrados acceden a esto, de lo contrario se cambiarán por nombres ficticios ocultando así la identidad de cada uno de ellos, se les dará un trato respetuoso y agradable con el fin de que se sientan a gusto y no obligados a participar de la investigación.

CONCLUSION

Con esta investigación pudimos indagar las causas y efectos del bajo nivel de competencias Lectoras en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa foco rojo, permitiendo que afloren ideas innovadoras las cuales motivaron a los estudiantes para el mejoramiento de dichas competencias.

Al analizar los factores ambientales, socioculturales y económicos que inciden en el bajo nivel de desarrollo de dichas competencias se infiere que en los estudiantes objeto de estudio de esta investigación se encuentran inmersos en situaciones de pobreza, con bajos niveles de ingresos, situaciones de violencia en su comunidad y padres poco preocupados por la educación de sus hijos.

Por otra parte, los docentes manifiestan que las competencias Lectoras son fundamentales en el proceso pedagógico implementado en la institución, pero queda manifiesto que las estrategias utilizadas para el desarrollo de las mismas no son innovadoras, por lo cual no logran despertar el interés en lo educandos.

Por medio de la plataforma implementada logramos despertar el interés por la lectura en los estudiantes, lo cual nos arrojó resultados positivos luego de la implementación, ahora los estudiantes han mejorado su manera de leer y su comprensión lectora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 ↑ [Introducing Visual Studio 97](#): A Well-stocked Toolbox for Building Distributed Apps
- 2 ↑ Visual Studio Product Updates Blog (2014-11-12). "[Visual Studio 2015 Preview](#)". Microsoft.
- 3 ↑ [System Requirements](#)
- 4 ↑ [Visual Studio Express Editions](#)
- 5 la revista Mente y Cerebro N° 47/ 2011 – págs.36 – 41., Texier, François, 2006
- 6 *Barba C. (2002) Revista panamericana de pedagogía, Educación y tecnología: el software como apoyo al proceso de aprendizaje.
- 7 COOPER. David J. Como mejorar la comprensión Lectora, Visor. Barcelona 1998
- 8 Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona: Graó.
- 9 Solé, I. (2007). De la lectura al aprendizaje (artículo), (en línea).(s.d.).
- 10 Solé, I. (1980). Estrategias de comprensión lectora, (artículo). Lectura y vida: Revista Latinoamericana de Lectura [en línea]. Buenos Aires: Asociación Internacional de Lectura (IRA).
- 11 Cardozo M. (2009)
Revista educación y cultura, Propuesta lingüístico- Pedagógica para la Lecto- escritura como proceso. Colombia
- 12 Barba C. (2002)
Revista panamericana de pedagogía, Educación y tecnología: el software como apoyo al proceso de aprendizaje
- 13 Bañuelos M. (2003)
Tesis velocidad y comprensión lectora. Valparaíso. Zacateca.
- 14 Piñares C, Toscazo M, Emiro R, HERNANDEZ M. (2009)
Ciencia e ingeniería neogranadina, Diseño de software educativo basado en competencias.
- 15 Cataldi, Z. (2002)
Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo. Argentina
- 16 Cova, A. (2008)
Revista venezolana de información, análisis y comparación de diversos modelos de evaluación de software educativo. Universidad del Zulia.

17 Castro, M (1993)

La enseñanza de la lengua escrita y de la lectura. Santa fe de Bogotá

18 García, F. (2002)

Revista de pedagogía de la universidad de Salamanca, software educativos evolución y tendencias. Salamanca.

19 Squires, D. (2001)

Como elegir y utilizar un software educativo. Madrid

20 COLOMER. Teresa (et,al). Enseñar a leer. Enseñar a comprender. Aurora, Barcelona 1997.

21 COOPER. David J. Como mejorar la comprensión Lectora, Visor. Barcelona 1998

22 GIL Cano. Enrique (et al) . La educación lectora .Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid 2001.

23 MENDOZA Fillola Antonio. Tú lector. Aspectos de la interacción texto-lector en el proceso de lectura. Octaedro, Barcelona 1998.

24 SÄNCHEZ Lozano. Carlos (et al) Interpretación textual. La enseñanza de la comprensión lectora en niños y niñas de primaria. Circulo de lectura alternativa. Bogotá.2003.

25 SANCHEZ Lozano. Carlos. ALFONSO S. Deyanira. Formador de docentes . Investigador especializado en problemas de interpretación y producción textual escrita. Revista MAGISTERIO: Educación y Cultura. Competencias Lectoras. No.7 Febrero-Marzo 2004.

26